MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

BAB 1: BUNYI APA?

INFORMASI UMUM MODUL

A. Identitas Modul

Komponen	Keterangan
Nama Penyusun	[Nama Guru Anda]
Satuan Pendidikan	[Nama Sekolah Anda]
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Jenjang/Kelas/Fase	SD / I (Satu) / A
Bab/Topik Spesifik	Bab 1 / Bunyi Apa?
Alokasi Waktu	26 JP (disarankan untuk 6 minggu, disesuaikan dengan dinamika kelas)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik memasuki kelas 1 dengan kemampuan yang sangat beragam. Sebagian sudah mengenal beberapa bentuk dan bunyi abjad dari jenjang PAUD/TK, sementara sebagian lain belum. Kemampuan memegang alat tulis dan motorik halus juga bervariasi. Sebagian besar dapat berkomunikasi lisan tentang kebutuhan sehari-hari, namun dengan kosakata yang terbatas.
Minat Belajar	Peserta didik pada fase ini memiliki minat tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan permainan, gerak, musik/lagu, cerita bergambar, dan eksplorasi sensorik

	(mendengar, melihat, menyentuh). Mereka sangat responsif terhadap kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kaya akan stimulasi. Pembelajaran perlu disajikan dalam blok-blok waktu yang pendek karena rentang perhatian mereka yang terbatas. Pendekatan *Deep Learning* (bermakna, menyenangkan, penuh kesadaran) sangat esensial untuk membangun fondasi belajar yang positif dan kuat. Mereka memerlukan banyak pengulangan, peragaan konkret dari guru, dan kesempatan untuk bergerak.

C. Materi Pelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari:

1. Mengenali berbagai macam bunyi di sekitar (keras, pelan, bunyi binatang, dll.).
2. Mengenali dan melafalkan bunyi abjad (A-Z), dengan fokus pada huruf 'B' dan 'b'.
3. Merangkai bunyi huruf menjadi suku kata (fokus: ba, bi, bu, be, bo).
4. Membaca kata-kata sederhana yang diawali dengan suku kata 'b-'.
5. Menulis huruf 'B' dan 'b' dengan arah yang benar.
6. Menulis nama diri sendiri.
7. Memahami fungsi pancaindra untuk mengenali lingkungan sekitar.

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	**Elemen yang Dikembangkan**
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Mensyukuri anugerah Tuhan berupa pancaindra (khususnya pendengaran) yang memungkinkan mereka mengenali dunia melalui bunyi.
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam permainan tebak bunyi dan kegiatan kelompok kecil, belajar mendengarkan teman dan menunggu giliran.
Mandiri	Menunjukkan inisiatif dan kepercayaan diri saat mencoba menuliskan namanya sendiri dan berani berkenalan dengan teman baru.

Bernalar Kritis	Mulai membedakan dan mengidentifikasi sumber bunyi (misal: "itu bunyi kucing", "itu bunyi motor"). Menganalisis gambar untuk menemukan informasi sederhana.
Kreatif	Menghasilkan gagasan dengan menirukan berbagai bunyi dan menggambar benda atau pengalaman yang berhubungan dengan bunyi yang didengar.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase A)	Menyimak: Peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak yang baik, memahami pesan lisan dan informasi dari teks aural (teks yang dibacakan) yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Membaca dan Memirsa: Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan. Mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca dengan bantuan ilustrasi. Berbicara dan Mempresentasikan: Peserta didik mampu melafalkan teks dengan tepat, berbicara dengan santun, menjawab dan menanggapi komentar orang lain. Menulis: Peserta didik mampu menulis namanya sendiri dan mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik.
Lintas Disiplin Ilmu	Sains (IPAS): Mengenal pancaindra, khususnya telinga sebagai indra pendengar. Seni Musik: Mengenali dan menirukan berbagai jenis bunyi dan irama melalui lagu. Seni Rupa: Menggambar sebagai cara mengekspresikan pemahaman. PJOK: Menggunakan permainan yang melibatkan gerak dan suara.
Tujuan Pembelajaran (Bab 1)	1. Peserta didik dapat mengenali dan melafalkan bunyi abjad A-Z dengan tepat. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bunyi dan bentuk huruf 'B' dan 'b'. 3. Peserta didik dapat merangkai huruf 'b' dengan vokal untuk membaca suku kata ba, bi, bu, be, bo. 4. Peserta didik dapat menuliskan huruf 'B', 'b', dan namanya sendiri dengan postur dan cara memegang pensil yang benar. 5. Peserta didik dapat menyimak cerita dan menanggapi pertanyaan sederhana secara lisan.

Praktik Pedagogis (Pendekatan *Deep Learning*)	Model Pembelajaran: Discovery Learning (Belajar Penemuan), Game-Based Learning (Belajar Berbasis Permainan). Metode: • Joyful Learning: Permainan tebak suara, lagu abjad, melempar bola perkenalan. • Mindful Learning: Kegiatan "Dengar dan Diam", yaitu peserta didik memejamkan mata selama satu menit untuk mengidentifikasi semua suara di sekitarnya, lalu menceritakannya. • Meaningful Learning: Menghubungkan bunyi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari (suara di rumah, di jalan), menulis nama diri sendiri sebagai identitas.
Pemanfaatan Digital	Pemanfaatan audio dari gawai untuk memutar berbagai jenis suara (binatang, alam, kendaraan). Menonton video lagu-lagu abjad yang interaktif. Menggunakan aplikasi menggambar sederhana di tablet (jika tersedia) untuk menulis huruf.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER MINGGU)

Blok 1: Dunia Penuh Bunyi dan Perkenalan (Minggu 1-2)

- **Pertemuan 1-4:**
  - **Kegiatan Awal:**
    1. *Mindful & Meaningful:* Guru mengajak peserta didik duduk tenang, memejamkan mata selama 1 menit dan mendengarkan semua bunyi di sekitar. Setelah itu, guru bertanya, "Bunyi apa saja yang kalian dengar tadi?".
    2. *Joyful:* Permainan perkenalan. Guru dan peserta didik membentuk lingkaran, saling melempar bola kain. Siapa yang menangkap bola, menyebutkan namanya.
  - **Kegiatan Inti:**
    1. Guru membacakan cerita **"Duk! Duk!"** dari Buku Siswa dengan intonasi yang ekspresif.
    2. Diskusi tentang cerita: "Bunyi apa yang Boni dengar?", "Bola Boni warna apa?", "Kalian punya bola di rumah?".
    3. Guru mengajak peserta didik menirukan bunyi-bunyian lain (misal: kucing, ayam, motor)
    4. dan membahas mana suara yang keras dan pelan.
    5. Memperkenalkan **kartu nama**. Peserta didik dibagikan kartu nama sederhana untuk disematkan di baju. Guru menunjukkan bahwa nama mereka terdiri dari huruf-huruf.
  - **Kegiatan Penutup:**
    1. Menyanyikan lagu "Kalau Kau Suka Hati" dengan lirik yang diganti menjadi nama-nama peserta didik.
    2. Refleksi singkat: "Hari ini kita mendengar bunyi apa saja?", "Siapa nama teman baru yang kamu ingat?".

Blok 2: Mengenal Huruf 'B' dan Menulis Nama (Minggu 3-4)

- **Pertemuan 5-8:**
  - **Kegiatan Awal:**
    1. *Joyful:* Menyanyikan lagu abjad A-Z sambil menunjuk poster abjad di dinding.
    2. Guru secara acak menunjuk huruf dan meminta peserta didik menyebutkan namanya.
  - **Kegiatan Inti:**
    1. Fokus pada huruf **'B' dan 'b'**. Guru menunjukkan bentuk huruf, melafalkan bunyinya (beh, bukan be), dan meminta siswa menirukan.
    2. Permainan "Cari Huruf B". Peserta didik diajak mencari huruf 'B' atau 'b' pada judul buku di pojok baca atau tulisan lain di kelas.
    3. Guru memperkenalkan cara **menulis huruf 'B' dan 'b'** dengan benar menggunakan lembar kerja (menebalkan huruf). Guru berkeliling untuk memastikan postur dan cara memegang pensil sudah benar.
    4. Kegiatan inti: **Menulis nama sendiri** di kartu nama yang lebih besar. Peserta didik yang belum bisa, boleh mencontoh. Peserta didik yang sudah bisa, didorong menulis tanpa contoh. Kartu nama dihias dengan gambar benda kesukaan.
  - **Kegiatan Penutup:**
    1. Setiap peserta didik maju ke depan menunjukkan kartu namanya dan menyebutkan namanya dengan lantang.
    2. Pameran mini kartu nama di dinding kelas.

Blok 3: Merangkai Suku Kata 'ba-bi-bu' (Minggu 5-6)

- **Pertemuan 9-12:**
  - **Kegiatan Awal:**
    1. Ulangi menyanyikan lagu abjad.
    2. Permainan tebak bunyi huruf. Guru melafalkan bunyi huruf (eh, sss, mmm), peserta didik menebak hurufnya.
  - **Kegiatan Inti:**
    1. *Meaningful:* Guru menunjukkan gambar **baju, buku, bola, biru, batu**. Diskusi singkat tentang benda-benda tersebut.
    2. Guru menunjukkan bagaimana bunyi huruf 'b' digabung dengan vokal: b-a -> ba, b-i -> bi, b-u -> bu. Gunakan kartu huruf dan kartu suku kata.
    3. Permainan **"Tunjuk Kartu Kata"**. Guru menyebutkan kata (misal: "buku"), peserta didik berlomba menunjuk kartu kata yang benar.
    4. Latihan membaca kata-kata yang diawali dengan suku kata tersebut: baju, batu, buku, biru, bola, Bobi, Boni.
    5. Mengamati gambar **"Pagi yang Sibuk"** dan mendiskusikan bunyi-bunyi yang mungkin terdengar di pasar.
  - **Kegiatan Penutup:**
    1. Refleksi: Peserta didik diminta menyebutkan satu kata yang telah mereka pelajari yang diawali dengan huruf 'b'.
    2. Guru memberikan stiker bintang atau pujian kepada semua peserta didik atas usaha

mereka.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal Bab)	Teknik: Observasi dan Tanya Jawab Singkat. Instrumen: Lembar centang sederhana untuk memetakan kemampuan awal: ☐ Mengenal beberapa/semua huruf ☐ Dapat memegang pensil dengan benar ☐ Dapat menyebutkan namanya
Asesmen Formatif (Selama Proses)	Teknik: Observasi, Penilaian Kinerja, Hasil Karya. Instrumen: 1. Rubrik Observasi: Menilai keaktifan dalam permainan, keberanian berbicara, dan kolaborasi. 2. Rubrik Penilaian Kinerja Membaca Suku Kata: (1) Perlu bimbingan penuh, (2) Bisa dengan bantuan, (3) Lancar membaca beberapa suku kata, (4) Lancar membaca semua suku kata. 3. Rubrik Penilaian Kinerja Menulis Nama: (1) Hanya mencoret, (2) Bisa meniru tulisan guru, (3) Bisa menulis dengan beberapa huruf benar, (4) Menulis nama dengan benar dan mandiri.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Tugas Kinerja Sederhana. Instrumen: Guru meminta peserta didik untuk: 1. Mengambil kartu kata "bola". 2. Menunjuk huruf 'b' pada kartu tersebut. 3. Menulis huruf 'b' di buku tulisnya. Penilaian dilakukan dengan ceklis (tercapai/belum tercapai) untuk setiap tugas.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Program Remedial:**
  - Diberikan kepada peserta didik yang belum mampu mengenali huruf 'b' atau belum bisa menulis namanya.
  - **Kegiatan:** Pendampingan individual atau kelompok kecil (2-3 anak) dengan guru. Menggunakan media yang lebih sensorik seperti menjiplak huruf di atas pasir/tepung, membentuk huruf dari plastisin, dan permainan mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang lebih intensif.
- **Program Pengayaan:**
  - Diberikan kepada peserta didik yang sudah lancar membaca suku kata dan menulis namanya.

- **Kegiatan:** Diberi tantangan untuk mencari kata-kata lain di buku cerita yang diawali dengan huruf 'b'. Mencoba menulis kata-kata sederhana lain yang diawali suku kata ba-bi-bu (contoh: bibi, babi). Menceritakan gambar "Pagi yang Sibuk" dengan kalimatnya sendiri.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

(Guru membacakan pertanyaan, peserta didik bisa menjawab dengan mengangkat jari atau menunjuk gambar emotikon)

Pertanyaan Refleksi	**Aku Bisa Banget (😊)**	**Aku Bisa Sedikit (😐)**	**Aku Perlu Belajar Lagi (😟)**
Aku bisa menyanyikan lagu abjad.			
Aku tahu bentuk dan bunyi huruf 'b'.			
Aku bisa menulis namaku sendiri.			
Hal yang paling aku sukai hari ini adalah... (peserta didik bercerita singkat)			

Refleksi Diri Pendidik

1. Kegiatan mana yang paling disukai oleh peserta didik? Mengapa?
2. Kegiatan mana yang paling sulit diikuti oleh peserta didik? Apa yang bisa saya perbaiki?
3. Apakah pendekatan *Joyful, Mindful, Meaningful Learning* sudah berjalan efektif? Bagian mana yang perlu ditingkatkan?
4. Berapa persen peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran? Strategi apa yang akan saya gunakan untuk membantu mereka yang belum mencapainya?
5. Apa hal baru yang saya pelajari tentang kelas saya setelah menyelesaikan bab ini?