

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**MATEMATIKA SD KELAS 4**  
**BAB 6 – PIKTOGRAM DAN DIAGRAM BATANG**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Komponen</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Nama Penyusun</b>	[Nama Guru Anda]
<b>Satuan Pendidikan</b>	[Nama Sekolah Anda]
<b>Tahun Ajaran</b>	2025/2026
<b>Mata Pelajaran</b>	Matematika
<b>Kelas / Fase</b>	IV (Empat) / B
<b>Bab / Materi</b>	Bab 6 / Piktogram dan Diagram Batang
<b>Alokasi Waktu</b>	15 JP (d disesuaikan dengan skema pembelajaran pada buku guru)

**B. IDENTIFIKASI MURID**

<b>Kategori</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Pengetahuan Awal</b>	Peserta didik dapat menghitung (membilang) benda dan membandingkan jumlah ("lebih banyak", "lebih sedikit"). Mereka mungkin pernah melihat grafik atau diagram di media tetapi belum memahami cara membaca atau membuatnya secara formal.
<b>Minat Belajar</b>	Peserta didik tertarik pada informasi yang disajikan secara visual dan berwarna. Mereka senang melakukan survei sederhana tentang hal-hal yang dekat dengan kehidupan mereka (misalnya makanan favorit, hobi, warna kesukaan) dan melihat hasilnya disajikan dalam bentuk yang menarik.
<b>Kebutuhan Belajar</b>	Peserta didik membutuhkan pengalaman langsung dalam proses pengumpulan, pencatatan, dan penyajian data. Mereka harus memahami tujuan pembuatan

diagram—yaitu untuk mempermudah membaca informasi—melalui praktik langsung, bukan hanya teori.

### C. MATERI PELAJARAN

Materi pembelajaran inti pada bab ini mencakup:

1. Membaca (menginterpretasikan) data dari tabel, pictogram, dan diagram batang.
2. Menyajikan data dalam bentuk tabel.
3. Menyajikan data dalam bentuk pictogram (diagram gambar) dengan skala satu satuan.
4. Menyajikan data dalam bentuk diagram batang (tegak dan mendatar).

### D. DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
<b>Gotong Royong</b>	Berkolaborasi dalam kelompok untuk melakukan survei, mengumpulkan data, dan membuat diagram secara bersama-sama.
<b>Mandiri</b>	Menunjukkan kejujuran dan ketelitian saat mencatat data hasil survei dan saat menggambar diagram secara individu.
<b>Bernalar Kritis</b>	Menganalisis dan menginterpretasikan data yang disajikan dalam diagram untuk menjawab pertanyaan (misalnya, "mana yang paling banyak?", "berapa selisihnya?").
<b>Kreatif</b>	Merancang pictogram dengan gambar/symbol yang relevan dan menarik, serta menyajikan diagram batang dengan rapi dan mudah dibaca.

### E. DESAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
<b>Capaian Pembelajaran (Fase B)</b>	Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar (pictogram), dan diagram batang (skala satu satuan).
<b>Lintas Disiplin Ilmu</b>	<p>Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Menggunakan diagram untuk menyajikan data kependudukan sederhana atau hasil panen.</p> <p>Bahasa Indonesia: Mengkomunikasikan atau menceritakan kembali informasi yang didapat dari sebuah diagram.</p> <p>Seni Rupa (SBdP): Menggambar simbol untuk pictogram dan mewarnai diagram batang agar menarik.</p>

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyajikan data dalam bentuk piktogram.</li> <li>2. Menginterpretasikan data dari piktogram.</li> <li>3. Menyajikan data dalam bentuk diagram batang.</li> <li>4. Menginterpretasikan data dari diagram batang.</li> </ol>
<b>Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)</b>	<p>Model Pembelajaran: Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning).</p> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran Bermakna: Menggunakan data nyata dari kehidupan siswa (misalnya, jenis hobi di kelas, buah kesukaan, jumlah saudara kandung) sebagai dasar untuk semua aktivitas.</li> <li>- Pembelajaran Menyenangkan: Melakukan survei langsung di kelas, permainan "Baca Diagram", dan membuat piktogram/diagram batang raksasa di kertas karton secara berkelompok.</li> <li>- Pembelajaran Penuh Kesadaran: Melatih ketelitian saat melakukan turus (tally) dan menghitung data. Refleksi tentang bagaimana diagram membantu melihat informasi "secara sekilas" dibandingkan melihat daftar data yang panjang.</li> </ul>
<b>Pemanfaatan Digital</b>	Menggunakan aplikasi sederhana untuk membuat diagram batang online (jika memungkinkan), atau menonton video tentang cara membaca diagram.

## PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER KELOMPOK PERTEMUAN)

### Blok 1: Menyajikan Data dengan Gambar (Pertemuan 1-3)

- **Topik:** Tabel dan Piktogram (Diagram Gambar).

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran (Langkah-langkah Rinci)
1-3	<p>Kegiatan Awal (15 menit):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apersepsi &amp; Bermakna: Guru bertanya, "Siapa di kelas ini yang suka buah apel? Angkat tangan!" Guru menghitung dan menulis di papan: Apel - 8 siswa. "Kalau yang suka pisang?" Pisang - 5 siswa, dst. "Wah, kalau datanya banyak, capek juga ya menulisnya. Ada cara yang lebih mudah tidak ya untuk melihatnya?"</li> </ol> <p>Kegiatan Inti (120 menit / dibagi dalam beberapa pertemuan):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyek Survei Kelas (Joyful &amp; Bermakna): Secara berkelompok, siswa melakukan survei sederhana di kelas. Topiknya bisa berbeda-beda per kelompok: Warna Favorit, Hobi, atau Hewan Peliharaan.</li> </ol>

2. Membuat Tabel: Siswa belajar mencatat hasil survei ke dalam tabel dengan turus (tally marks) untuk memudahkan penghitungan.  
Contoh Tabel:

## Blok 2: Menyajikan Data dengan Batang (Pertemuan 4-5)

- **Topik:** Diagram Batang Tegak dan Mendatar.

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran (Langkah-langkah Rinci)
4-5	<p>Kegiatan Awal (15 menit):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Koneksi: Guru menampilkan kembali salah satu piktogram dari pertemuan sebelumnya. "Selain dengan gambar, kita juga bisa menunjukkan data ini dengan 'batang-batang' tinggi."</li> </ol> <p>Kegiatan Inti (120 menit / dibagi dalam beberapa pertemuan):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Diagram Batang: Guru mendemonstrasikan cara mengubah data dari tabel (hasil survei sebelumnya) menjadi diagram batang di papan tulis. Guru menjelaskan bagian-bagiannya: judul, sumbu datar (untuk kategori/jenis), dan sumbu tegak (untuk jumlah/frekuensi).</li> <li>2. Praktik Membuat Diagram Batang (Joyful): Siswa dalam kelompoknya membuat diagram batang dari data survei mereka di kertas berpetak. Mereka harus memastikan tinggi setiap batang sesuai dengan jumlah data.</li> <li>3. Diagram Batang Mendatar: Guru menunjukkan bahwa diagram batang juga bisa dibuat menyamping (mendatar). Siswa mencoba membuat versi mendatar dari diagram yang sudah mereka buat.</li> <li>4. Interpretasi Diagram (Bernalar Kritis): Guru memberikan contoh diagram batang dari sumber lain (misal: data penjualan di kantin sekolah). Siswa berlatih menjawab pertanyaan seperti: "Pada hari apa penjualan paling tinggi?", "Berapa selisih penjualan hari Senin dan Rabu?"</li> </ol> <p>Kegiatan Penutup (15 menit):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan "Benar atau Salah?": Guru menunjukkan sebuah diagram batang dan memberikan beberapa pernyataan tentang diagram tersebut. Siswa menjawab "Benar" atau "Salah" dan memberikan alasannya.</li> <li>2. Refleksi: "Menurutmu, kapan kita lebih baik menggunakan piktogram, dan kapan lebih baik menggunakan diagram batang?"</li> </ol>

## ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
<b>Asesmen Awal (Diagnostik)</b>	- <b>Tanya Jawab Lisan:</b> "Coba hitung, ada berapa siswa laki-laki dan perempuan di kelas ini? Mana yang lebih banyak?" Ini untuk mengukur kemampuan dasar membilang dan membandingkan.
<b>Asesmen Formatif (Proses)</b>	- Observasi: Mengamati proses siswa saat melakukan survei dan bekerja sama membuat diagram dalam kelompok. - Penilaian Produk: Menilai hasil piktogram dan diagram batang yang dibuat oleh setiap kelompok, dengan fokus pada ketepatan data dan kerapian penyajian. - Tugas Tertulis: Latihan membaca data dari tabel dan diagram yang sudah jadi, lalu menjawab pertanyaan interpretasi.
<b>Asesmen Sumatif (Akhir Bab)</b>	- <b>Uji Kompetensi:</b> Mengerjakan soal-soal di akhir Bab 6 yang meminta siswa untuk membuat tabel, piktogram, dan diagram batang dari sekumpulan data, serta menginterpretasikan diagram yang sudah ada.

## PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan:

- Memperkenalkan piktogram dengan skala (misal: 1 gambar mewakili 2 atau 5 benda).
- Memperkenalkan diagram batang dengan skala loncat (sumbu jumlahnya berurutan 0, 2, 4, 6,... atau 0, 5, 10, 15,...).
- Proyek: "Lakukan survei di kelas lain, lalu buatlah piktogram dan diagram batangnya untuk dipajang di mading kelas."

### Remedial:

- Menggunakan benda-benda nyata untuk membuat piktogram 3D (misal: menempelkan bungkus permen langsung sebagai simbol data permen).
- Menggunakan balok-balok lego untuk membangun diagram batang secara fisik. Ini membantu siswa yang kesulitan menggambar batang dengan ketinggian yang tepat.
- Fokus pada membaca diagram terlebih dahulu sebelum diminta untuk membuat diagram sendiri.

## REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

### Refleksi Diri Peserta Didik (dapat ditanyakan secara lisan atau ditulis singkat):

1. Apa gunanya kita belajar membuat diagram?
2. Menurutku, lebih mudah membaca piktogram atau diagram batang? Mengapa?
3. Bagian mana yang paling sulit saat membuat diagram batang? (Membuat skala? Menggambar batangnya?)

4. Data apa lagi ya yang bisa aku buat diagramnya di rumah?

**Refleksi Diri Pendidik:**

1. Apakah topik survei yang dipilih siswa cukup menarik dan relevan bagi mereka?
2. Apakah siswa memahami hubungan antara tabel, piktogram, dan diagram batang sebagai cara berbeda untuk menyajikan data yang sama?
3. Kesulitan teknis apa yang dihadapi siswa saat menggambar diagram batang? (misal: membuat skala yang konsisten).
4. Bagaimana saya bisa mengintegrasikan kegiatan pengolahan data ini ke dalam mata pelajaran lain? |