

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

BAB 2: AYO BERMAIN!

INFORMASI UMUM MODUL

A. Identitas Modul

Komponen	Keterangan
Nama Penyusun	Ida Royani, Ama.Pd
Satuan Pendidikan	SDN Mekarsari
Tahun Ajaran	2024/2025
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Jenjang/Kelas/Fase	SD / I (Satu) / A
Bab/Topik Spesifik	Bab 2 / Ayo Bermain!
Alokasi Waktu	26 JP (disarankan untuk 6 minggu, disesuaikan dengan dinamika kelas)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah mulai beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan teman sekelas. Mereka memahami konsep dasar "bermain", namun pemahaman tentang pentingnya aturan, keamanan, dan giliran masih dalam tahap pengembangan. Sebagian mulai mengenali beberapa abjad dan suku kata sederhana.
Minat Belajar	Minat sangat tinggi pada aktivitas fisik, permainan kelompok, dan cerita yang berhubungan dengan interaksi teman sebaya. Mereka termotivasi oleh kegiatan yang memungkinkan mereka bergerak bebas,

	berkolaborasi, dan mencapai tujuan bersama dalam sebuah permainan.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang mengintegrasikan gerak fisik dengan instruksi lisan. Mereka perlu contoh konkret (peragaan) tentang cara bermain yang aman dan adil. Konsep abstrak seperti "aturan" harus dijelaskan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan (<i>Joyful Learning</i>) agar menjadi bermakna (<i>Meaningful Learning</i>).

C. Materi Pelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari:

1. Aturan bermain yang aman dan tidak aman.
2. Mengenali fungsi dan intonasi tanda tanya (?) dan tanda seru (!).
3. Mengenali dan melafalkan bunyi huruf 'h' dan 'c'.
4. Membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'h' (ha, hi, hu, he, ho).
5. Membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'c' (ca, ci, cu, ce, co).
6. Menggambarkan urutan kejadian sederhana dari sebuah cerita.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam permainan kelompok seperti "Ular Naga", belajar bekerja sama, dan menghargai peran teman dalam permainan.
Bernalar Kritis	Menganalisis gambar untuk membedakan antara perilaku bermain yang aman dan tidak aman. Memahami hubungan sebab-akibat sederhana ("Jika aku mendorong teman, ia bisa terluka").
Mandiri	Menunjukkan inisiatif untuk bergabung dalam permainan dan mencoba mengikuti aturan yang telah disepakati bersama.
Kreatif	Mengembangkan gagasan dengan menceritakan kembali urutan sebuah cerita melalui gambar versinya sendiri.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Fase A)	Menyimak: Peserta didik mampu memahami informasi dan instruksi lisan sederhana yang berkaitan dengan kegiatan bermain. Membaca dan Memirsa: Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang aturan bermain. Mengenali dan memahami fungsi tanda baca sederhana seperti tanda tanya dan tanda seru. Berbicara dan Mempresentasikan: Peserta didik mampu menanggapi orang lain dengan relevan dan berbicara dengan intonasi yang sesuai saat menggunakan kalimat tanya atau perintah. Menulis: Peserta didik mampu menuliskan suku kata pada kata-kata yang sering ditemui.
Lintas Disiplin Ilmu	PJOK: Praktik langsung permainan tradisional ("Ular Naga") dan diskusi tentang gerak aman. PPKn: Memahami pentingnya aturan dan ketertiban dalam kehidupan sehari-hari (dimulai dari aturan bermain). Seni Musik: Menggunakan lagu dalam permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan.
Tujuan Pembelajaran (Bab 2)	1. Peserta didik dapat membedakan kegiatan bermain yang aman dan tidak aman berdasarkan teks dan gambar. 2. Peserta didik dapat mengenali intonasi kalimat tanya (?) dan kalimat perintah/seru (!) saat dibacakan. 3. Peserta didik dapat membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'h' dan 'c'. 4. Peserta didik dapat menceritakan kembali sebuah alur cerita sederhana melalui gambar.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: Cooperative Learning (Belajar Kelompok), Game-Based Learning (Belajar Berbasis Permainan). Metode:

	• Joyful Learning: Fokus utama pada bab ini. Belajar aturan melalui permainan "Hati-Hati!", belajar kegigihan melalui cerita "Caca Bisa", dan praktik langsung permainan "Ular Naga". • Meaningful Learning: Mengaitkan aturan bermain di buku dengan aturan yang perlu mereka terapkan di halaman sekolah atau di rumah demi keselamatan diri dan teman. • Mindful Learning: Saat bermain, peserta didik berlatih fokus pada instruksi guru, menyadari posisi teman-temannya agar tidak bertabrakan, dan menunggu giliran dengan sabar.
Pemanfaatan Digital	Memutar video tentang berbagai permainan tradisional. Menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar "Di Taman Kota" agar bisa dianalisis bersama secara lebih detail.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER MINGGU)

Blok 1: Bermain Aman dan Huruf 'h' (Minggu 1-2)

- **Pertemuan 1-4:**
 - **Kegiatan Awal:**
 1. Guru bertanya, "Permainan apa yang paling kalian sukai saat istirahat?". Diskusi singkat.
 2. *Mindful*: Mengajak peserta didik mengamati teman di sebelahnya dan menyebutkan satu hal baik tentang temannya.
 - **Kegiatan Inti:**
 1. Guru membacakan teks nonfiksi "**Hati-Hati!**" sambil menunjukkan gambar-gambar kegiatan bermain yang aman dan tidak aman.
 2. *Meaningful*: Diskusi kelas: "Mengapa mendorong teman saat di ayunan itu berbahaya?", "Apa yang harus kita lakukan agar bermain perosotan tetap aman?".
 3. Guru memperkenalkan **huruf 'h'** dari kata "**hati-hati**". Latihan melafalkan bunyi heh.
 4. Latihan membaca suku kata ha, hi, hu, he, ho menggunakan kartu suku kata.
 5. *Joyful*: Permainan "Tebak Gambar, Cari Suku Kata". Guru menunjukkan gambar (misal: **h**adiah, **h**idung, **h**ujan), peserta didik menebak namanya dan mencari kartu suku kata awalnya (ha, hi, hu).
 - **Kegiatan Penutup:**
 1. Menyanyikan lagu "Kepala Pundak Lutut Kaki" untuk menggerakkan badan.
 2. Refleksi: "Aturan bermain apa yang paling penting untuk diingat?".

Blok 2: Kalimat Tanya, Seru, dan Huruf 'c' (Minggu 3-4)

- **Pertemuan 5-8:**
 - **Kegiatan Awal:**

1. Review suku kata dengan huruf 'h' menggunakan kartu kata.
- **Kegiatan Inti:**
 1. Guru memperkenalkan **tanda tanya (?)** dan **tanda seru (!)**. Guru mencontohkan kalimat dengan intonasi berbeda: "Di mana bolanya?" (naik) dan "Hati-hati!" (menegas). Peserta didik menirukan.
 2. Guru membacakan cerita bergambar "**Caca Bisa**". Setiap ada kalimat tanya atau seru, guru menekankan intonasinya.
 3. Diskusi tentang cerita: "Mengapa Caca awalnya jatuh?", "Bagaimana Caca akhirnya bisa naik sepeda?".
 4. Pengenalan **huruf 'c'** dari nama Caca. Latihan melafalkan bunyi ceh.
 5. Latihan membaca suku kata ca, ci, cu, ce, co.
 6. Latihan menulis nama teman yang diawali huruf 'c' (jika ada) atau nama "Caca" di buku tulis.
- **Kegiatan Penutup:**
 1. *Mindful & Meaningful*: Refleksi kelompok kecil: "Apa yang kamu rasakan saat berhasil melakukan sesuatu yang sulit seperti Caca?".

Blok 3: Proyek Bermain dan Asesmen (Minggu 5-6)

- **Pertemuan 9-12:**
 - **Kegiatan Awal:**
 1. Guru bertanya, "Siapa yang tahu permainan Ular Naga?".
 - **Kegiatan Inti:**
 1. *Joyful & Meaningful*: Guru menjelaskan aturan permainan "Ular Naga" sambil menunjukkan gambar di buku.
 2. Seluruh kelas diajak ke halaman sekolah untuk **bermain "Ular Naga"** bersama. Guru memastikan semua mengikuti aturan dan bermain dengan aman.
 3. Setelah bermain, kembali ke kelas dan melakukan kegiatan menulis/menggambar. Peserta didik diminta **menggambarkan tiga urutan** cara bermain "Ular Naga" (Awal: membuat gerbang, Tengah: ular berjalan melewati gerbang, Akhir: satu anak tertangkap).
 4. Peserta didik yang sudah lebih mahir didorong untuk menambahkan tulisan singkat di bawah gambarnya.
 - **Kegiatan Penutup:**
 1. Mempresentasikan hasil gambar urutan permainan kepada teman sebangku.
 2. Refleksi akhir bab: "Bermain akan lebih menyenangkan jika kita... (mengikuti aturan/bermain bersama/dll)".

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal Bab)	Teknik: Tanya jawab singkat. Instrumen: Pertanyaan lisan: "Siapa yang bisa

	memberi contoh satu aturan saat bermain?", "Siapa yang tahu huruf ini?" (menunjukkan huruf 'h' dan 'c').
Asesmen Formatif (Selama Proses)	Teknik: Observasi, Penilaian Kinerja, Hasil Karya. Instrumen: 1. Lembar Observasi: Menilai kemampuan peserta didik mengikuti instruksi dan aturan selama permainan "Ular Naga". 2. Penilaian Kinerja Membaca: Guru meminta siswa membaca 5 kartu kata yang diawali 'h' dan 'c' (misal: hujan, hidung, caca, cuci, cabai). Dinilai dengan rubrik: (1) Perlu bimbingan, (2) Mengeja, (3) Lancar. 3. Hasil Karya: Menilai kelogisan urutan gambar "Cara Bermain Ular Naga".
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Kinerja Sederhana. Instrumen: Guru menunjukkan gambar anak bermain ayunan terlalu kencang. Guru bertanya dengan intonasi yang tepat, "Apa yang harus kita katakan kepadanya?". Peserta didik diharapkan menjawab dengan kalimat seru (misal: "Hati-hati!", "Jangan kencang-kencang!") dan mampu membaca kata "hati-hati" yang ditunjukkan guru.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

● Program Remedial:

- Diberikan kepada peserta didik yang masih kesulitan membedakan bunyi/bentuk huruf 'h' dan 'c'.
- **Kegiatan:** Latihan menebalkan huruf 'h' dan 'c' yang besar, permainan mencocokkan kartu huruf 'h'/'c' dengan gambar benda yang relevan secara intensif, bimbingan membaca suku kata secara individual.

● Program Pengayaan:

- Diberikan kepada peserta didik yang sudah lancar membaca kata dengan awalan 'h' dan 'c'.
- **Kegiatan:** Membuat daftar kata-kata lain yang mereka temukan yang diawali huruf 'h' dan 'c'. Mencoba membuat satu kalimat sederhana menggunakan kata tersebut (misal: "Caca cuci cabai"). Menciptakan satu aturan tambahan untuk permainan "Ular Naga".

REFLEKSI DIRI

Refleksi Diri Peserta Didik

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

gambar emotikon)

Pertanyaan Refleksi	Aku Suka Banget (😊)	Biasa Saja (😐)	Aku Kurang Suka (😞)
Aku suka bermain "Ular Naga" bersama teman-teman.			
Aku tahu mengapa kita harus mengikuti aturan saat bermain.			
Aku bisa membaca kata yang ada huruf 'h' atau 'c'-nya.			
Perasaanmu saat bermain bersama teman-teman adalah... (peserta didik bercerita singkat)			

Refleksi Diri Pendidik

1. Apakah kegiatan permainan "Ular Naga" berhasil membuat konsep "aturan" menjadi bermakna bagi peserta didik?
2. Metode apa yang paling efektif untuk mengajarkan perbedaan intonasi kalimat tanya dan seru?
3. Kendala apa yang muncul saat melakukan pembelajaran di luar kelas? Bagaimana cara mengatasinya di kemudian hari?
4. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam permainan kelompok? Bagaimana saya bisa mendorong partisipasi anak yang pemalu?
5. Strategi pengelompokan seperti apa yang akan saya coba pada bab berikutnya berdasarkan pengamatan di bab ini?

CCMengetahui
Kepala Sekolah

Sukasari, Juli 2024
Guru Kelas 1



JEJEN JAENURI, S.Pd
NIP. 19791013201410 1001

IDA ROYANI, A.ma. Pd
NIP. -