

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM

Komponen	Deskripsi
Nama Penyusun	Ida Royani, Ama.Pd
Satuan Pendidikan	SDN Mekarsari
Tahun Ajaran	2024/2025
Mata Pelajaran	Matematika
Jenjang/Kelas/Fase	SD / 1 / A
Bab/Topik	Bab 2 - Penjumlahan Sampai dengan 10
Alokasi Waktu	22 JP (22 x 30 menit), dialokasikan dalam $\pm$ 4-5 minggu
Sumber Utama	Buku Panduan Guru & Buku Siswa Matematika SD/MI Kelas I (Penulis: Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty)

A. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah mampu membilang dan menulis lambang bilangan 1-10. Mereka memiliki pemahaman awal tentang konsep "lebih banyak" dan "lebih sedikit" dari pengalaman membandingkan benda.
Minat Belajar	Peserta didik sangat tertarik pada cerita, permainan peran, dan aktivitas fisik. Mereka termotivasi ketika pembelajaran melibatkan penggabungan benda-benda nyata yang mereka kenal (misalnya mainan, makanan, teman).
Kebutuhan Belajar	Peserta didik memerlukan visualisasi konkret untuk memahami konsep abstrak "penjumlahan" (menggabungkan dua kelompok menjadi satu). Penggunaan alat peraga seperti balok hitung, kelereng, dan gambar sangat penting. Mereka juga membutuhkan pengulangan dalam berbagai konteks untuk menginternalisasi

	strategi penjumlahan.
B. Materi Pelajaran	
1. Konsep Cerita Penjumlahan: Memahami makna penjumlahan sebagai proses menggabungkan atau penambahan jumlah. 2. Kalimat Matematika: Mengenal dan menggunakan simbol tambah (+) dan sama dengan (=). 3. Strategi Penjumlahan: - o Menghitung Maju. - o Pasangan Bilangan (<i>Number Bond</i>). - o Penjumlahan Ganda (contoh: 2+2, 3+3). - o Penjumlahan yang Hasilnya 10. 4. Soal Cerita Penjumlahan: Menerapkan konsep penjumlahan untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam konteks sehari-hari.	
C. Dimensi Profil Lulusan	
Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Bergotong Royong	Peserta didik bekerja sama dalam permainan kelompok, seperti permainan lompat tali, untuk mencapai tujuan bersama dan memahami konsep penjumlahan secara kontekstual.
Mandiri	Peserta didik menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan soal-soal "Ayo Berlatih" dan berkreasi secara mandiri saat membuat cerita penjumlahan pada proyek "Ayo Berkarya".
Bernalar Kritis	Peserta didik menganalisis masalah dalam soal cerita untuk menentukan informasi penting dan operasi hitung yang tepat. Mereka juga belajar memilih strategi penjumlahan yang paling efisien bagi mereka.
Kreatif	Peserta didik menghasilkan karya berupa cerita dan gambar orisinal yang merepresentasikan operasi penjumlahan.
D. Desain Pembelajaran	
Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan menggunakan

(Elemen Bilangan & Aljabar Fase A)	benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan.
Lintas Disiplin Ilmu	- Bahasa Indonesia: Memahami dan membuat soal cerita, menceritakan kembali proses penjumlahan. - PJOK: Aktivitas permainan fisik (lompat tali, berbaris) yang dihubungkan dengan konsep penambahan jumlah. - Seni Budaya dan Prakarya (SBdP): Menggambar dan mewarnai untuk memvisualisasikan soal cerita penjumlahan.
Tujuan Pembelajaran Bab 2	1. Menunjukkan konsep penjumlahan sampai dengan 10 melalui benda konkret, gambar, dan cerita. 2. Menuliskan operasi hitung untuk memecahkan masalah penjumlahan. 3. Menggunakan berbagai strategi penjumlahan (menghitung maju, pasangan bilangan, penjumlahan ganda, dan penjumlahan hasil 10). 4. Menyelesaikan masalah terkait penjumlahan dengan satu langkah penyelesaian.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	- Model: Pembelajaran Kontekstual, Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning). - Metode: Permainan peran, demonstrasi dengan alat peraga, diskusi kelompok, pemecahan masalah. - Meaningful Learning: Mengaitkan penjumlahan dengan pengalaman nyata: menggabungkan mainan, menambahkan teman dalam permainan, atau membeli barang. - Joyful Learning: Menggunakan permainan "Ayo Menjumlahkan" dengan kartu bilangan dan benda, serta bernyanyi untuk menciptakan suasana yang positif dan menarik. - Mindful Learning: Melatih peserta didik untuk fokus pada setiap langkah dalam soal cerita: apa yang diketahui, apa yang ditambahkan, dan berapa jumlah akhirnya.
Pemanfaatan Digital	(Opsional) Menampilkan animasi atau video pendek di proyektor yang menggambarkan cerita penjumlahan untuk memantik diskusi.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

BLOK 1: Cerita Penjumlahan (Minggu 1)

Fokus: Memahami konsep penjumlahan sebagai "menggabungkan" dan mengenal simbol matematika.

Pertemuan 1-2: Bertambah Banyak!

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - Guru memulai dengan cerita: "Di taman ada 2 ekor kupu-kupu. Lalu, datang lagi 1 kupu-kupu. Sekarang jadi lebih banyak atau lebih sedikit?"
- **Kegiatan Inti (60 menit):**
 - **Joyful/Meaningful:** Permainan peran "Bermain Lompat Tali". Guru meminta 2 anak bermain, lalu 2 anak lagi bergabung. Peserta didik menghitung jumlah total anak yang bermain.
 - Guru memperkenalkan simbol + (ditambah) dan = (sama dengan).
 - Guru mencontohkan penulisan kalimat matematika di papan tulis: $2 + 2 = 4$. Dibaca "Dua ditambah dua sama dengan empat".
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
 - Peserta didik secara berpasangan mempraktikkan cerita penjumlahan sederhana menggunakan jari atau alat tulis.

BLOK 2: Banyak Cara Menuju Jawaban (Minggu 2-3)

Fokus: Mengeksplorasi dan menggunakan berbagai strategi penjumlahan.

Pertemuan 3-5: Strategi Menghitung Maju dan Pasangan Bilangan

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - Mengulang konsep hitung maju dari Bab 1.
- **Kegiatan Inti (105 menit):**
 - **Mindful:** Guru mendemonstrasikan strategi menghitung maju untuk penjumlahan (misal: untuk $5+3$, mulai dari 5, lalu hitung maju 3 langkah: "enam, tujuh, delapan").
 - Mengulang kembali konsep Pasangan Bilangan (*Number Bond*) dari Bab 1 dan menghubungkannya dengan penjumlahan (misal: jika 5 adalah pasangan dari 2 dan 3, maka $2 + 3 = 5$).
 - Peserta didik berlatih kedua strategi menggunakan garis bilangan dan diagram *Number Bond*.
- **Kegiatan Penutup (30 menit):**
 - Mengerjakan "Ayo Berlatih" yang fokus pada dua strategi ini.

Pertemuan 6-8: Strategi Angka Kembar dan Teman Angka 10

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - Permainan tebak jari: Guru menunjukkan 4 jari di satu tangan dan 4 jari di tangan lain. "Berapa jumlahnya?"
- **Kegiatan Inti (105 menit):**
 - Guru memperkenalkan "Penjumlahan Ganda" (angka kembar) seperti $1+1$, $2+2$, $3+3$, $4+4$, $5+5$ sebagai fakta yang perlu diingat.
 - **Joyful:** Menggunakan "Bingkai 10" (*Ten Frame*) untuk menunjukkan strategi "Penjumlahan yang Hasilnya 10". Guru menunjukkan betapa mudahnya menjumlahkan jika salah satu pasangannya adalah 10.
- **Kegiatan Penutup (30 menit):**
 - Diskusi klasikal: "Dari semua cara yang kita pelajari, cara mana yang paling kamu suka? Mengapa?"
 - Mengerjakan "Ayo Berlatih".

BLOK 3: Aku Bisa Memecahkan Masalah! (Minggu 4-5)

Fokus: Soal cerita, proyek, dan asesmen.

Pertemuan 9-10: Membedah Soal Cerita

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - Guru membacakan satu soal cerita sederhana dari buku siswa.
- **Kegiatan Inti (60 menit):**
 - **Mindful:** Guru memandu langkah-langkah memecahkan soal cerita:
 1. Baca dan pahami ceritanya.
 2. Lingkari angka-angka penting.
 3. Tentukan kata kunci (datang lagi, membeli lagi, digabung -> berarti ditambah).
 4. Tulis kalimat matematikanya dan hitung.
 5. Tulis kesimpulannya.
 - Peserta didik berlatih secara berkelompok memecahkan 1-2 soal cerita.
- **Kegiatan Penutup (15 menit):**
 - Mengerjakan "Ayo Berlatih" berisi soal cerita.

Pertemuan 11-13: Proyek "Cerita Penjumlahanku" dan Asesmen Sumatif

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - Guru menjelaskan proyek "Ayo Berkarya".
- **Kegiatan Inti (105 menit):**
 - **Kreatif/Mandiri:** Peserta didik membuat soal cerita penjumlahan mereka sendiri.
 - Mereka harus menyertakan: gambar yang sesuai cerita, kalimat matematika, dan jawaban.
 - Guru berkeliling memberi bimbingan dan umpan balik.
- **Kegiatan Penutup (30 menit):**
 - Presentasi hasil karya oleh beberapa peserta didik.
 - Pelaksanaan asesmen sumatif (lembar "Evaluasi").

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal Bab)	- Tanya Jawab Lisan: Guru memberikan soal cerita lisan sederhana, "Di piring ada 3 kue, Ibu letakkan lagi 2 kue. Ada berapa kue semuanya?" untuk melihat pemahaman intuitif konsep penggabungan.
Asesmen Formatif (Selama Proses)	- Kinerja: Menilai kemampuan peserta didik dalam permainan "Ayo Menjumlahkan". - Unjuk Kerja: Meminta peserta didik mendemonstrasikan salah satu strategi penjumlahan di papan tulis. - Penilaian Latihan: Mengecek pemahaman melalui lembar "Ayo Berlatih".
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	- Produk (Proyek "Cerita Penjumlahanku"): Menilai hasil karya peserta didik menggunakan rubrik (kreativitas, kesesuaian cerita dengan gambar dan

operasi hitung).

- Tes Tertulis: Menggunakan soal-soal dari bagian "Evaluasi" di buku siswa.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**

- Memberikan soal penjumlahan yang melibatkan tiga bilangan (contoh: $2 + 3 + 1$).
- Meminta peserta didik membuat soal cerita yang lebih kompleks.
- Memberi tantangan menemukan semua pasangan bilangan untuk angka 10.

- **Remedial:**

- Memberikan pendampingan intensif menggunakan benda-benda konkret untuk memodelkan setiap soal penjumlahan.
- Fokus pada satu strategi terlebih dahulu (misalnya menghitung maju) sampai peserta didik menguasainya sebelum beralih ke strategi lain.
- Menggunakan kartu bilangan dan simbol untuk menyusun kalimat matematika secara fisik.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

- **Refleksi Peserta Didik ("Catatanku"):**

- Guru membantu peserta didik mengisi lembar refleksi dengan pertanyaan:
 1. Aku sudah mengerti apa itu "ditambah". (Ya/Belum)
 2. Cara menghitung yang paling aku suka adalah... (Menggunakan jari/gambar/garis bilangan)
 3. Aku merasa senang saat belajar penjumlahan. (Senyum/Datar/Sedih)

- **Refleksi Pendidik:**

- Strategi penjumlahan mana yang paling mudah dipahami oleh sebagian besar peserta didik? Strategi mana yang paling sulit?
- Apakah permainan dan cerita efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep?
- Apa yang perlu saya perbaiki dalam menjelaskan soal cerita agar lebih mudah dipahami?
- Bagaimana saya bisa lebih mendukung peserta didik yang masih kesulitan?

Mengetahui
Kepala Sekolah



IRZEN JAENURI, S.Pd
NIP. 19791013201410 1001

Sukasari, Juli 2024
Guru Kelas 1

IDA ROYANI, Ama. Pd
NIP. -