

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

MATEMATIKA KELAS 1



PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Balerejo
Tahun Ajaran : 2025/2026
Mata pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : I / Ganjil
Materi Pokok : Penjumlahan dengan hasil kurang dari 20
Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
Alokasi waktu : 1 x pertemuan (2x 35 menit)

A. IDENTIFIKASI

Murid	1. Kesiapan Belajar a. Murid yang Sudah Siap Ada sekitar 2-3 anak yang sudah lancar menyebutkan urutan angka dan langsung bisa menjawab "$1+1=2$" dan "$2+2=4$". Mereka tampaknya sudah paham konsep dasar penggabungan jumlah. b. Murid yang Berkembang Sebagian besar murid berada di kelompok ini. Mereka bisa menyebutkan angka, namun masih perlu dibantu dengan jari atau benda konkret untuk menghitung hasil penjumlahan. Saat ditanya "$3+3$ berapa?", mereka mulai menghitung jarinya satu per satu. c. Murid yang Perlu Bimbingan Dasar Ada 1-2 anak yang masih perlu bimbingan untuk mengenali lambang bilangan atau masih ragu-ragu saat menghitung benda. Mereka akan saya dampingi lebih intensif saat kegiatan menggunakan benda konkret. 2. Minat a. Kelompok Seni & Kreatif Beberapa anak, terutama murid perempuan, terlihat sangat antusias ketika saya menyebutkan akan ada kegiatan
-------	--

	mewarnai dan menempel ikan di LKPD. Mereka termotivasi oleh aktivitas yang melibatkan estetika. b. Kelompok Suka Bermain Sebagian besar anak laki-laki langsung bersemangat ketika mendengar kata "games memancing ikan" dan "jelajah penjumlahan". Bagi mereka, belajar melalui permainan dan kompetisi ringan adalah pendorong utama. c. Kelompok Suka Tantangan Ada beberapa anak yang terlihat lebih fokus dan tertarik saat saya menyebutkan kegiatan puzzle. Mereka tampaknya menikmati kegiatan yang membutuhkan logika dan pemecahan masalah. 3. Profil Belajar a. Tipe Kinestetik b. Tipe Visual c. Tipe Auditori
Materi Pelajaran	1. Jenis Pengetahuan a. Faktual Mengenal bentuk angka, simbol tambah (+), dan jawaban penjumlahan dasar seperti "$1+1=2$". b. Konseptual Memahami ide besar bahwa penjumlahan adalah kegiatan menggabungkan benda agar jumlahnya menjadi total yang baru. c. Prosedural Mengetahui cara atau langkah-langkah menghitung, yaitu dengan menggunakan jari tangan dan benda-benda nyata seperti gambar ikan. 2. Relevansi Pembelajaran ini sangat relevan karena mengajarkan penjumlahan sebagai keterampilan hidup dasar. Perencanaan

	Pembelajaran ini secara jelas menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa (misalnya menghitung benda, bermain, dan bernyanyi), sehingga matematika terasa berguna dan tidak abstrak. 3. Integrasi Nilai Perencanaan Pembelajaran ini dirancang untuk mengintegrasikan 8 Profil Lulusan secara holistik. Kegiatan diawali dengan menanamkan nilai Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME melalui doa bersama. Selama proses ini, siswa didorong menjadi pribadi yang mempunyai aspek sosial seperti Gotong Royong dan Komunikatif dikembangkan secara nyata melalui kerja kelompok memancing ikan, jelajah penjumlahan, bermain games pesawat penjumlahan dan sesi presentasi hasil. Sementara itu, kemampuan Berpikir Kritis distimulasi secara aktif oleh guru melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik. Nilai Kewargaan ditanamkan lewat sikap menghargai teman dan semangat nasionalisme saat menyanyikan lagu Indonesia Raya.
Dimensi Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi
B. DESAIN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. (Bilangan)

Lintas Disiplin Ilmu	1. Seni Melalui lagu (<i>ice breaking</i>) dan aktivitas kreatif (mewarnai, menempel). 2. Bahasa Indonesia Melalui kegiatan komunikasi lisan (tanya jawab, presentasi). 3. Pendidikan Pancasila Melalui penerapan nilai-nilai karakter seperti berdoa dan gotong royong. 4. PJOK Melalui pengembangan motorik halus saat bernyanyi dengan jari dan aktivitas di LKPD.
Tujuan Pembelajaran	Setelah menonton video, melakukan games jelajah penjumlahan, games memancing ikan dan games pesawat penjumlahan, murid mampu melakukan operasi penjumlahan dengan menggunakan benda konkret dalam kehidupan sehari – hari dengan tepat.
Praktik Pedagogis	Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dan Metode Ceramah, tanya jawab, diskusi, games
Kemitraan Pembelajaran	1. Kemitraan Guru dengan Murid Guru tidak berperan sebagai penceramah, melainkan sebagai fasilitator. Guru memantik rasa ingin tahu melalui pertanyaan, memotivasi dengan tepuk semangat, dan membimbing siswa saat mereka mengalami kesulitan, baik secara individu maupun kelompok. 2. Kemitraan Murid dengan Murid Ini dibangun secara eksplisit melalui pembelajaran kooperatif. Siswa diminta bekerja sama dalam kelompok kecil (berpasangan) untuk menyelesaikan tugas permainan memancing ikan, jelajah penjumlahan, dan pesawat penjumlahan. Kemitraan ini melatih mereka untuk bergotong royong, berdiskusi, dan saling membantu. 3. Kemitraan Murid dengan Kantin Sekolah Kemitraan ini mengubah kantin sekolah dari sekadar tempat

	transaksi jual-beli menjadi sebuah laboratorium belajar dunia nyata. Tujuannya adalah memberikan siswa pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep penjumlahan dalam situasi yang otentik, relevan, dan bermakna bagi mereka.
Lingkungan Pembelajaran	1. Positif dan Menyenangkan Dimulai dengan sapaan hangat dan lagu, menggunakan permainan sebagai metode inti, dan memberikan motivasi. Hal ini menciptakan suasana kelas yang aman dan bebas dari tekanan. 2. Inklusif dan Menghargai Keberagaman Dengan menyediakan berbagai pilihan soal asesmen, lingkungan belajar menghargai minat dan cara belajar setiap anak yang berbeda-beda. 3. Berpusat pada Murid Tata letak kelas dan alur kegiatan dirancang untuk mendukung aktivitas siswa, baik itu bergerak, bekerja dalam kelompok, maupun fokus mengerjakan tugas secara mandiri.
Pemanfaatan Digital	1. Perangkat Keras Menggunakan Laptop, Proyektor, dan Speaker untuk menyajikan konten secara visual dan audio kepada seluruh kelas. 2. Konten Digital Memanfaatkan platform YouTube sebagai sumber belajar untuk: a. Menayangkan video <i>icebreaking</i> penjumlahan sebagai media pembuka yang menarik dan multisensori (visual dan audio). b. Memutar video lagu kebangsaan "Indonesia Raya" untuk menanamkan rasa nasionalisme. c. Menayangkan video penjumlahan sebagai pemahaman konsep.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Pengalaman Belajar	Kegiatan Pembuka (10 Menit) 1. Murid berbaris di depan kelas untuk menuju ke kelas dengan tertib 2. Murid memimpin berdoa untuk mengawali aktivitas. 3. Murid ditanyai kabar oleh guru dengan nyanyian “ <i>Good morning everybody how are you?</i> ”. 4. Murid diberi motivasi oleh guru dengan tepuk fokus. (Menggembirakan) 5. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” secara bersama – sama. (Berkesadaran & Menggembirakan) https://www.youtube.com/watch?v=DhyDhaCynGw 6. Murid memperhatikan apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Berkesadaran & Bermakna) 7. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan guru.
	Kegiatan Inti (55 Menit) Sintaks 1 Orientasi Peserta didik pada masalah 8. Murid disajikan sebuah masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan nyata. “Murid ditunjukkan sebuah kotak mainan dan menjelaskan aturan bahwa isinya harus pas 10 bola.” 9. Murid dipantik rasa ingin tahu siswa dengan menciptakan "misteri" yang perlu dipecahkan bersama. “ Murid mendengarkan cerita bahwa kelompok piket A telah memasukkan 6 bola merah muda dan kelompok piket B memasukkan 2 bola ungu.” 10. Murid diberikan pertanyaan masalah inti yang mendorong siswa untuk berpikir. "Bagaimana cara kita memastikan apakah jumlah semua bola di dalam kotak itu sudah pas, kurang, atau malah lebih dari 10? Apa yang harus kita lakukan terlebih dahulu?" 11. Murid dipancing ide-ide awal oleh guru, sehingga murid

menyadari adanya kebutuhan untuk belajar cara menggabungkan dua kelompok benda untuk memecahkan masalah tersebut.

(Berkesadaran, Bermakna & Menggembirakan)

Sintaks 2 Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar

12. Murid menonton video berkaitan dengan penjumlahan.

13. Murid bertanya jawab tentang penjumlahan yang terdapat dalam video.

14. Murid belajar cara menghitung menggunakan jari.

15. Murid bergiliran melempar dadu untuk melakukan games jelajah penjumlahan.

16. Murid menjawab hasil dari penjumlahan dari games secara lisan.

(Berkesadaran, Bermakna & Menggembirakan)

Sintaks 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

17. Murid dibentuk menjadi 4 kelompok

18. Satu kelompok memancing 2 ikan penjumlahan.

19. Murid diminta untuk menghitung ikan penjumlahan yang didapatkan dalam kelompok.

20. Murid secara bebas dan sesuai minat hati menentukan benda konkret mana yang akan mereka gunakan untuk menghitung. Ada gambar ikan merah, ikan hijau, ikan biru, ikan pink.

21. Murid secara berkelompok bermain games pesawat penjumlahan.

22. Murid secara berkelompok membeli jajan di kantin sekolah.

23. Murid bersama teman kelompoknya menjumlahkan jajan yang beli di kantin sekolah.

(Berkesadaran, Bermakna & Menggembirakan)

Sintaks 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Memahami

Memahami

Memahami

Mengaplikasi

	24. Murid melakukan presentasi di depan kelas tentang hasil dari diskusi kelompoknya. 25. Murid bertanya jawab tentang hasil presentasi kelompok . Sintaks 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. 26. Murid mengerjakan asesmen menarik yang telah disediakan. Mereka berhak memilih secara bebas apa yang mereka minati. Ada puzzle penjumlahan, mewarnai, menempel, dan menjodohkan. 27. Murid melakukan operasi hitung bilangan dengan teliti dan cermat.
Merefleksi	Kegiatan Penutup (5 menit) 28. Murid menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini dengan bimbingan guru. 29. Murid bersama guru melakukan kegiatan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung : - Apa saja yang telah kita pelajari hari ini ? - Apa yang belum kalian pahami? - Bagaimana perasaan anak-anak selama pembelajaran? 26. Murid diberikan tindak lanjut dengan menginformasikan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya. 27. Murid dan guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama.

D. ASESSMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Pembelajaran	- Asesmen Formatif - Asesmen Awal Pembelajaran (sebelum pembelajaran) - Asesmen Selama Pembelajaran (Tes lisan dan unjuk kerja) - Asesmen Sumatif Tes Tertulis
----------------------	---

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dian Putri Amelia, S.Pd

NIP. 198703312011012011

Balerejo, 7 September 2025

Guru kelas I

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gati Destiyani".

Gati Destiyani, S.Pd

NIPPPK 199101292022212004

PENILAIAN KELAS 1

MATEMATIKA

No	Ranah penilaian	Jenis penilaian	Teknik penilaian	Instrument penilaian	Bentuk Penilaian	Pedoman skoring
1	Profil Lulusan	Nontes	Observasi	Lembar observasi	Rubrik	Terlampir
2	Penilaian Formatif (Unjuk Kerja+ Tanya jawab	Tes dan nontes	Unjuk Kerja	Observasi	Rubrik	Terlampir
3	Penilaian Sumatif (Lembar Evaluasi)	Tes	Tes Tertulis	Lembar soal	Jawaban singkat	Terlampir

A. Asessmen Formatif

a. ASESMEN DIAGNOSTIK (SEBELUM PEMBELAJARAN)

- a. Teknik penilaian : tes
- b. Jenis penilaian : lisan
- c. Prosedur penilaian : awal pembelajaran

Daftar Pertanyaan :

Pertanyaan
Aktivitas Mengecek Pemahaman Konsep "Menggabungkan" (Konseptual) - Aktivitas: Guru meletakkan 3 stik es krim di tangan kirinya dan 2 stik di tangan kanannya. - Pertanyaan: "Lihat, di tangan kiri Ibu ada 3 stik, dan di tangan kanan ada 2 stik. Kalau semua stik ini Ibu gabungkan jadi satu, kira-kira stiknya akan jadi tambah banyak atau tambah sedikit?" - Tindak Lanjut: Setelah siswa menjawab "tambah banyak", guru menggabungkannya. "Betul! Sekarang, coba kita hitung bersama, jadi ada berapa semua stiknya?" - Apa yang Diobservasi: a. Apakah siswa secara intuitif paham bahwa menggabungkan dua kelompok akan menghasilkan jumlah yang lebih besar?

- b. Apakah siswa bisa menghitung jumlah total setelah benda digabungkan?

Aktivitas Mengecek Pengenalan Simbol Penjumlahan (Faktual)

1. Aktivitas: Guru menulis di papan tulis kecil: $4 + 2 =$
2. Pertanyaan: "Ada yang tahu ini dibacanya bagaimana? Tanda yang di tengah ini (sambil menunjuk simbol '+') artinya diapakan ya angkanya? Digabung atau dikurangi?"
3. Tindak Lanjut: "Ada yang mau coba menjawab, berapa hasil dari 4 ditambah 2?" (Siswa boleh menggunakan jari).
4. Apa yang Diobservasi:
 - a. Apakah siswa mengenali simbol '+' sebagai perintah untuk "menambah" atau "menggabungkan"?
 - b. Apakah ada siswa yang sudah bisa melakukan operasi penjumlahan sederhana secara prosedural?

b. ASESMEN SELAMA PEMBELAJARAN

1) Penilaian Sikap

1. Sikap (Profil Lulusan) : Kemandirian, Penalaran Kritis
2. Bentuk Penilaian : Rubrik Lembar Observasi

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Sikap	Penilaian			
	Belum terlihat (BT)	Mulai terlihat (MT)	Mulai berkembang (MB)	Sudah Membudaya (SM)
Kemandirian 1) Memasangkan tanda pada kartu angka yang diambil. 2) Mengerjakan LK dengan mandiri.	Tidak ada sikap yang ditunjukkan	Salah satu sikap ditunjukkan.	Dua sikap ditunjukkan.	Semua sikap ditunjukkan

Penalaran Kritis a. Dapat membangun keterkaitan dari berbagai informasi. b. Menganalisis informasi. c. Dapat mengambil keputusan	Tidak ada sikap yang ditunjukkan	Salah satu sikap ditunjukkan	Dua sikap ditunjukkan.	Semua sikap ditunjukkan
---	----------------------------------	------------------------------	------------------------	-------------------------

Rekapitulasi Penilaian Profil Lulusan

No	Nama	Mandiri				Bernalar kritis				Total
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	
1	Ah'lun Nazar Pradana									
2	Almeer Mahi Ash Shidqi									
3	Angelia Sheva Anggraini									
4	Arzaquna Hasta Wijaya									
5	Fatichatuz Zakiyatul Qolbi									
6	Kamelia Clara Asshyfa									
7	Labiba Etta Aushofie									
8	Luaylatun Nisa									
9	Muhammad Azril Rafif Fakhri									
10	Muhammad Irsyad Shalih									
11	Muhammad Reyfan Abbizar									
12	Muhammad Sabriel Rayyan									
13	Raziq Hanan Ramadhan									

14	Reva Arsyila Shakira								
----	----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

2) Penilaian Ketrampilan Lembar Penilaian

Formatif LKPD

Indikator : Menghitung dengan benda konkret dan unjuk kerja presentasi

Jenis Penilaian : Kinerja

Tabel Penilaian LKPD Matematika

No	Kriteria Yang dinilai	Skor
1	Dapat menghitung soal no 1 dari ikan penjumlahan dan menempelkan gambar ikan sesuai dengan jumlahnya.	5
2	Dapat menghitung soal no 2 dari ikan penjumlahan menempelkan gambar ikan sesuai dengan jumlahnya.	5
Jumlah skor diperoleh		10

Rekapitulasi Penilaian LKPD

No	NamaSiswa	Skor				Skor Perolehan	Nilai
		1	2	3	4		
1	Ah'lun Nazar Pradana						
2	Almeer Mahi Ash Shidqi						
3	Angelia Sheva Anggraini						
4	Arzaquna Hasta Wijaya						
5	Fatichatuz Zakiyatul Qolbi						
6	Kamelia Clara Asshyfa						
7	Labiba Etta Aushofie						
8	Luaylatun Nisa						
9	Muhammad Azril Rafif Fakhri						
10	Muhammad Irsyad Shalih						
11	Muhammad Reyfan Abbizar						
12	Muhammad Sabriel Rayyan						
13	Raziq Hanan Ramadhan						
14	Reva Arsyila Shakira						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3) KETERAMPILAN PRESENTASI

Aspek	4	3	2	1
Pembukaan Kriteria : 1. Mengawali dengan salam. 2. Menggunakan bahasa yang baik. 3. Mengawali presentasi dengan pengantar.	Jika memenuhi semua kriteria	Jika memenuhi 2 kriteria	Jika memenuhi 1 kriteria	Jika tidak memenuhi semua kriteria
Penyajian Kriteria : 1. Menyebutkan 2. Menyajikan hasil pekerjaan dengan baik 3. Bersikap sopan	Jika memenuhi semua kriteria	Jika memenuhi 2 kriteria	Jika memenuhi 1 kriteria	Jika tidak memenuhi semua kriteria
Penutup Kriteria : 1. Menutup presentasi dengan bahasa yang baik. 2. Bersikap sopan. 3. Menutup dengan salam.	Jika memenuhi semua kriteria	Jika memenuhi 2 kriteria	Jika memenuhi 1 kriteria	Jika tidak memenuhi semua kriteria

B. ASESSMEN SUMATIF

Pedoman Penskoran

1. Setiap jawaban benar: Skor 1
2. Jawaban salah/tidak menjawab: Skor 0
3. Skor maksimal: 6
4. Nilai Akhir: $(\text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimal}) \times 100$