



# KURIKULUM SDN RAGUNAN 14 PAGI



**TAHUN AJARAN  
2025/2026**



Jalan Kebagusan Raya RT.001/007  
Kelurahan Ragunan  
Kecamatan Pasar Minggu  
Suku Dinas Pendidikan Wilayah II  
Kota Administrasi Jakarta Selatan  
Telp. 021 – 22701828



## **IDENTITAS SATUAN PENDIDIKAN**

Nama Sekolah : SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
NPSN : 20106176  
Alamat Sekolah : Jalan Kebagusan Raya RT.001/007  
Kelurahan Ragunan  
Kecamatan Pasar Minggu  
Kota Administrasi Jakarta Selatan  
No. Telepon : 021 - 22701828  
Nama Kepala Sekolah : Nurbaiti  
NIP. : 197007071997032007  
Status Sekolah : Negeri

**LEMBAR PENETAPAN**  
**KURIKULUM SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI**

Setelah melalui rapat dewan guru dengan mempertimbangan masukan dari Pengawas Sekolah Bapak Asep Agan Adiwinata dan mendengar masukan dari Komite Sekolah maka Kurikulum SD Negeri Ragunan 14 Pagi diberlakukan dan ditetapkan untuk menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi sejak tanggal diberlakukan pada tahun pelajaran 2025/2026.

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal : 14 Juli 2025  
Kepala SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Nurbaiti  
NIP 197007071997032007

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan Rahmat,taufik, serta hidayah-Nya sehingga kurikulum Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 sudah tersusun. Kurikulum ini dapat dijadikan sebagai panduan serta dapat memberikan informasi secara komprehensif kegiatan penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi.

Kurikulum ini disusun bersama dengan tim pengembangan kurikulum yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru, dan Tenaga Kependidikan serta Komite Sekolah melalui kegiatan pengembangan kurikulum. Dalam penyusunannya Tim pengembang mempelajari analisis kontek yang telah dibuat berdasarkan panduan yang telah diberikan oleh pengawas sekolah.

Kurikulum ini mengacu pada pengembangan murid dalam kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan berkreativitas melalui pendekatan pembelajaran mendalam. Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pendekatan ini mendorong murid untuk belajar secara sadar dan penuh perhatian, menikmati proses pembelajaran dengan antusias dan semangat serta menemukan makna dan relevansi dari apa yang dipelajari terhadap kehidupan mereka.

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yaitu:

- 1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- 2) kewargaan,
- 3) penalaran kritis,
- 4) kreativitas,
- 5) kolaborasi,
- 6) kemandirian,
- 7) kesehatan, dan
- 8) komunikasi.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang membantu berpartisipasi dalam penyusunan kurikulum diantaranya:

1. Kepala Seksi Sekolah Dasar Wilayah 2 Jakarta Selatan
2. Ketua Satuan Pendidikan Kecamatan Pasar Minggu
3. Pengawas sekolah Dasar Kecamatan Pasar Minggu
4. Pengawas Pendidikan Agama Kecamatan Pasar Minggu
5. Komite Sekolah

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Kurikulum Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi masih banyak kekurangan oleh karena itu kami mengharapkan saran serta kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penyusun

## DAFTAR ISI

IDENTITAS SATUAN PENDIDIKAN .....	ii
LEMBAR PENETAPAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN .....	1
A. Analisis Karakteristik SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	1
1. Profil SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	1
2. Karakteristik Lingkungan Satuan Pendidikan .....	6
3. Karakteristik Murid.....	7
4. Karakteristik Orang Tua Murid.....	8
5. Karakteristik Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	9
6. Sarana Prasarana .....	11
7. Sosial Budaya.....	13
8. Kemitraan .....	14
B. Kerangka Dasar Kurikulum.....	16
1. Tujuan .....	16
2. Prinsip Kurikulum.....	16
3. Karakteristik Pembelajaran.....	18
4. Landasan Filosofis.....	19
5. Landasan Yuridis.....	20
6. Landasan Sosiologis .....	20
7. Landasan Psiko Pedagogis .....	21
BAB II VISI, MISI, DAN TUJUAN SEKOLAH .....	22
A. Visi SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	22
B. Misi SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	22
C. Tujuan SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	22
BAB III PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN .....	24
A. Intrakurikuler.....	26
1. Pendekatan Pembelajaran .....	26
2. Struktur Kurikulum .....	27
B. Ko Kurikuler .....	36

1.	Pengertian Kokurikuler .....	36
2.	Tujuan Kokurikuler.....	36
3.	Karakteristik Kokurikuler .....	38
4.	Kerangka Pembelajaran Kokurikuler .....	38
5.	Perencanaan, Pelaksanaan, dan Assemen kokurikuler .....	39
6.	Bentuk Kegiatan Kokurikuler .....	41
7.	Alokasi Waktu Kokurikuler .....	45
8.	Pelaporan Hasil Kokurikuler .....	55
C.	Kegiatan Ekstra Kurikuler .....	55
D.	Budaya Satuan Pendidikan .....	61
E.	Mekanisme Kenaikan Kelas dan Kelulusan.....	63
1.	Kenaikan Kelas.....	63
2.	Kelulusan Peserta Didik .....	63
<b>BAB IV PERENCANCAAN PEMBELAJARAN</b>	.....	<b>65</b>
A.	Perencanaan Pembelajaran dalam Lingkup Satuan Pendidikan .....	65
B.	Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas .....	70
<b>BAB V EVALUASI, PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL</b>	...	<b>90</b>
A.	Evaluasi.....	90
B.	Pendampingan dan Pengembangan Profesional .....	91
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	.....	<b>93</b>
SK Penetapan Kurikulum Satuan Pendidikan		
SK Tim Pengembang Kurikulum		
SK Tim Pengembang Kokurikuler		
Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		
Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam		
Contoh Modul Kokurikuler		
Kalender Akademik Satuan Pendidikan		
Matrik Kegiatan Belajar		

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 Rapor Pendidikan Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	3
Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 .....	8
Gambar 1. 3 Diagram Pekerjaan orang tua murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026.....	9
Gambar 3. 1 Delapan Dimensi Profil Kelulusan .....	38
Gambar 3. 2 Alur Kokurikuler Pembelajaran Kolaboratif Lintas Disiplin Ilmu .....	41
Gambar 3. 3 Alur Kegiatan Kokurikuler Gerakan 7 KAIH .....	43
Gambar 3. 4 Alur kegiatan kokurikuler dengan cara lain.....	43
Gambar 4. 1 Proses Kegiatan Merancang Pembelajaran .....	65
Gambar 4. 2 Alur Perencanaan Pembelajaran.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Profil Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	1
Tabel 1. 2 Capaian Indikator Prioritas Rapor Pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	4
Tabel 1. 3 Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	7
Tabel 1. 4 Tabel Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Ragunan 14 .....	10
Tabel 1. 5 Rekapitulasi Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	11
Tabel 1. 6 Sarana dan Prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	12
Tabel 1. 7 Jumlah Murid Berdasarkan Agama di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	14
Tabel 3. 1 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas I .....	27
Tabel 3. 2 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas II .....	28
Tabel 3. 3 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas III - IV .....	29
Tabel 3. 4 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas V .....	30
Tabel 3. 5 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas VI .....	31
Tabel 3. 6 Jadwal Pelajaran Kelas 1 .....	33
Tabel 3. 7 Jadwal Pelajaran Kelas 2 .....	33
Tabel 3. 8 Jadwal Pelajaran Kelas 3 .....	34
Tabel 3. 9 Jadwal Pelajaran Kelas 4 .....	34
Tabel 3. 10 Jadwal Pelajaran Kelas 5 .....	35
Tabel 3. 11 Jadwal Pelajaran Kelas 6 .....	35
Tabel 3. 12 Delapan Dimensi Profil Lulusan .....	37
Tabel 3. 13 Peran dan Tugas Tim Kerja.....	40
Tabel 3. 14 Deskripsi Kegiatan Kokurikuler.....	42
Tabel 3. 15 Kegiatan Kokurikuler dengan cara lain di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	44
Tabel 3. 16 Alokasi Waktu Kokurikuler.....	45
Tabel 3. 17 Program Kegiatan Kokurikuler SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	46

Tabel 3. 18 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	58
Tabel 3. 19 Uraian Ekstrakurikuler Pramuka.....	58
Tabel 3. 20 Uraian Ekstrakurikuler Marawis .....	59
Tabel 3. 21 Uraian Ekstrakurikuler Karate.....	59
Tabel 3. 22 Uraian Ekstrakurikuler Taekwondo.....	60
Tabel 3. 23 Uraian Ekstrakurikuler Tari .....	60
Tabel 3. 24 Uraian Ekstrakurikuler Futsal .....	61
Tabel 3. 25 Kegiatan Budaya Sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026.....	62
Tabel 4. 1 Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas 5 .....	68

## **BAB I**

### **KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN**

#### **A. Analisis Karakteristik SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Penyusunan kurikulum satuan pendidikan berfokus pada pemenuhan kebutuhan murid dalam memberikan layanan dan mengembangkan intelektual, kompetensi, emosional, bakat serta karakter yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan ciri khas satuan pendidikan dan kearifan lokal daerah. Berdasarkan hal tersebut maka kurikulum operasional di satuan pendidikan ini disusun dengan berbagai komponen berdasarkan karakteristik satuan pendidik, diantaranya.

#### **1. Profil SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Profil sekolah memberikan gambaran umum mengenai identitas dan lokasi SD Negeri Ragunan 14 Pagi secara lengkap. Informasi ini memuat data resmi yang tercatat pada sistem administrasi pendidikan, mulai dari nama satuan pendidikan, nomor identitas sekolah, alamat lengkap, hingga kontak yang dapat dihubungi. Rincian profil tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Profil Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Nama Satuan Pendidikan	SD Negeri Ragunan 14 Pagi
Nomor Pokok Sekolah Nasional	20106176
Nomor Statistik Sekolah	101016304039
Alamat	Jalan Kebagusan Raya RT.001/007
Kelurahan	Ragunan
Kecamatan	Pasar Minggu
Kode Pos	12550
Kota	Jakarta Selatan
Provinsi	DKI Jakarta
Email	<a href="mailto:sdnragunan14pagi@gmail.com">sdnragunan14pagi@gmail.com</a>

SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki kelebihan dan kekuatan dalam perkembangan serta perubahan yang terus berlangsung, baik dari segi sarana dan prasarana, lingkungan belajar yang kondusif, maupun kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional. Sekolah ini terletak di Jalan Kebagusan Raya RT.001/007, Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan dan telah terakreditasi B.

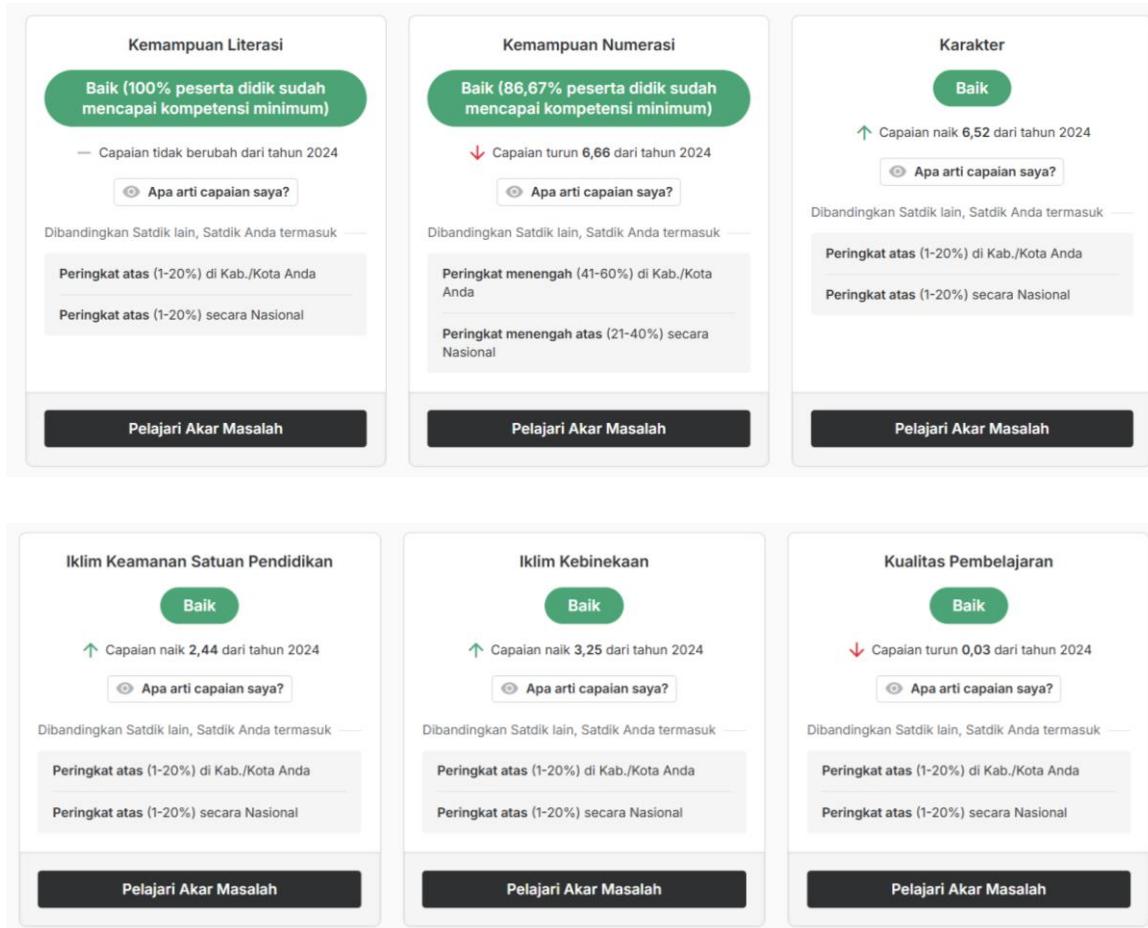
Lokasi SD Negeri Ragunan 14 Pagi tergolong strategis karena berada dekat dengan pusat pemerintahan Kecamatan Pasar Minggu maupun Kelurahan Ragunan. Akses menuju fasilitas pelayanan masyarakat, seperti Puskesmas Ragunan, juga cukup mudah dijangkau. Kerja sama yang terjalin antara sekolah dan pihak puskesmas mencakup berbagai program, antara lain pembinaan dokter kecil, pembinaan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), pengelolaan kantin sehat, pelaksanaan vaksinasi, penyuluhan kesehatan, serta edukasi pola hidup bersih dan sehat. Sinergi ini menjadi modal penting bagi sekolah dalam meningkatkan pelayanan kesehatan dan kesejahteraan murid.

Kedekatan sekolah dengan kantor pemerintahan kecamatan maupun kelurahan juga menjadi keunggulan tersendiri karena memudahkan koordinasi dan kerja sama dalam berbagai kegiatan. Pihak sekolah dapat memanfaatkan keberadaan kantor pemerintahan sebagai sumber informasi untuk pembelajaran, seperti data jumlah penduduk, pertumbuhan ekonomi, maupun informasi sosial lainnya yang relevan dengan berbagai mata pelajaran.

Dari segi akses transportasi, SD Negeri Ragunan 14 Pagi dapat dijangkau dengan mudah menggunakan berbagai moda kendaraan umum maupun pribadi. Lokasinya yang berdekatan dengan pasar tradisional dan pusat perbelanjaan juga memudahkan warga sekolah memperoleh berbagai sumber informasi dan bahan pembelajaran kontekstual. Hal ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan pembelajaran serta inovasi kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi juga dapat dilihat dari hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang tergambar dalam Rapor Pendidikan tahun 2025. Hasil rapor pendidikan ini

menjadi acuan penting dalam menyusun rencana kerja sekolah sekaligus bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan. Adapun hasil rapor pendidikan yang diperoleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi seperti pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1. 1 Rapor Pendidikan Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Capaian indikator prioritas rapor pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi tahun 2025 jika dibandingkan dengan tahun lalu dapat dijelaskan dalam Tabel 1.2 berikut.

**Tabel 1. 2 Capaian Indikator Prioritas Rapor Pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

<b>Indikator Prioritas</b>	<b>Capaian</b>	<b>Skor Rapor 2025</b>	<b>Perubahan skor tahun lalu</b>	<b>Skor Rapor 2024</b>	<b>Peringkat secara kabupaten</b>	<b>Peringkat secara nasional</b>
A.1 Kemampuan literasi	Baik	100	Tetap	100	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
A.2 Kemampuan numerasi	Baik	86,67	Turun 6,66	93,33	Peringkat menengah (41-60%)	Peringkat menengah atas (21-40%)
A.3 Indeks Karakter	Baik	70	Naik 6,52	63,48	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.1 Kualitas Pembelajaran	Baik	73	Turun 0,03	73,03	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.4 Iklim Keamanan sekolah	Baik	86	Naik 2,44	79,08	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.8 Iklim Kebhinekaan	Baik	81	Naik 3,25	77,75	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)

Dari sisi hasil belajar murid, kemampuan literasi siswa berada pada

kategori baik, dengan nilai yang stabil dibandingkan tahun sebelumnya. Hal ini menunjukkan konsistensi sekolah dalam menjaga mutu pembelajaran berbasis teks, serta efektivitas program pembiasaan membaca yang telah diterapkan. Sementara itu, kemampuan numerasi juga berada pada kategori baik, namun mengalami penurunan nilai dari tahun 2024. Penurunan ini menjadi perhatian khusus, meskipun capaian masih dalam kategori positif. Ke depan, peningkatan

pembelajaran berbasis pemecahan masalah kontekstual dan pendekatan tematik-integratif diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep matematika dasar siswa.

Dalam dimensi karakter murid, sekolah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Nilai karakter mengalami peningkatan dibanding tahun sebelumnya. Hal ini menjadi indikasi keberhasilan penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dan budaya sekolah. Sikap toleransi, gotong royong, kemandirian, serta sikap kritis dan kreatif terus ditumbuhkan melalui berbagai kegiatan intrakurikuler, kurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pada dimensi iklim belajar, kondisi keamanan dan kebhinekaan sekolah tercatat dalam kategori baik dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Sekolah telah mampu menciptakan suasana belajar yang aman, inklusif, dan menghargai keberagaman. Ini mencerminkan keberhasilan dalam membangun budaya sekolah yang ramah anak dan bebas dari tindak kekerasan. Namun demikian, dalam hal kualitas pembelajaran, rapor menunjukkan adanya penurunan nilai dibandingkan tahun sebelumnya. Meski tetap berada dalam kategori baik, hal ini menjadi peringatan penting bahwa kualitas interaksi pembelajaran, strategi pengajaran, serta perhatian guru terhadap kebutuhan belajar siswa perlu terus ditingkatkan. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan strategi Project-Based Learning (PjBL) menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas tersebut.

Dari sisi kompetensi guru, keterlibatan dalam komunitas belajar dan pelatihan masih perlu dikuatkan terutama dalam konteks refleksi praktik pembelajaran. Guru diharapkan lebih aktif dalam melakukan refleksi mandiri dan kolaboratif, serta menjadikan umpan balik dari murid dan rekan sejawat sebagai landasan untuk perbaikan metode pembelajaran.

Sementara dalam dimensi kepemimpinan sekolah, SDN Ragunan 14 Pagi dinilai cukup baik dalam pengelolaan program, membangun kolaborasi dengan guru, dan menjalin komunikasi efektif dengan orang tua serta masyarakat sekitar. Namun, pengambilan keputusan berbasis data masih menjadi aspek yang perlu diperkuat agar setiap kebijakan yang diambil dapat lebih tepat sasaran dan berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Secara keseluruhan, hasil Rapor Pendidikan tahun 2025 menjadi bahan refleksi penting bagi seluruh warga sekolah. Ini bukan hanya sekadar data, tetapi cermin mutu layanan pendidikan yang perlu terus diperbaiki. SD Negeri Ragunan 14 Pagi berkomitmen untuk terus berbenah, memperkuat budaya belajar yang berpihak pada murid, dan membangun lingkungan belajar yang aman, inklusif, serta mendukung tumbuh kembang anak secara utuh.

## **2. Karakteristik Lingkungan Satuan Pendidikan**

SD Negeri Ragunan 14 Pagi terletak di Jalan Kebagusan Raya RT.001/007, Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Kota Administrasi Jakarta Selatan. Lokasi ini berada di wilayah yang strategis dan mudah diakses oleh murid, pendidik, dan tenaga kependidikan. Letaknya yang berada di jalur utama serta dekat dengan permukiman warga memudahkan mobilitas dan mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara optimal.

Kondisi fisik SD Negeri Ragunan 14 Pagi tergolong baik dan terawat. SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki bangunan permanen yang layak dan cukup representatif untuk menyelenggarakan proses pendidikan. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang perpustakaan, ruang UKS, toilet siswa dan guru, serta area bermain dan lapangan olahraga. Seluruh fasilitas tersebut secara umum dalam kondisi baik dan mendukung proses pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Sekolah juga telah dilengkapi dengan sarana pendukung pembelajaran berbasis digital untuk menunjang implementasi Kurikulum Merdeka. Lingkungan sekolah juga bersih, rapi, dan nyaman, menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi murid.

SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang memiliki reputasi baik di lingkungan Kecamatan Pasar Minggu. Sekolah ini dikenal aktif dalam mengikuti berbagai program peningkatan mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. murid maupun pendidik kerap meraih prestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik. Komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan, pembentukan karakter, dan penguatan profil pelajar Pancasila menjadi fokus utama dalam pengelolaan satuan pendidikan.

Lingkungan sekitar SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan wilayah pemukiman yang cukup padat, namun terbilang aman, tertib, dan mendukung iklim pendidikan yang positif. Hubungan antara sekolah dan masyarakat terjalin dengan harmonis melalui berbagai kegiatan kemitraan yang melibatkan komite sekolah, orang tua murid, serta tokoh masyarakat setempat. Sinergi ini menjadi kekuatan dalam membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan inklusif, sejalan dengan semangat gotong royong dalam Kurikulum Merdeka.

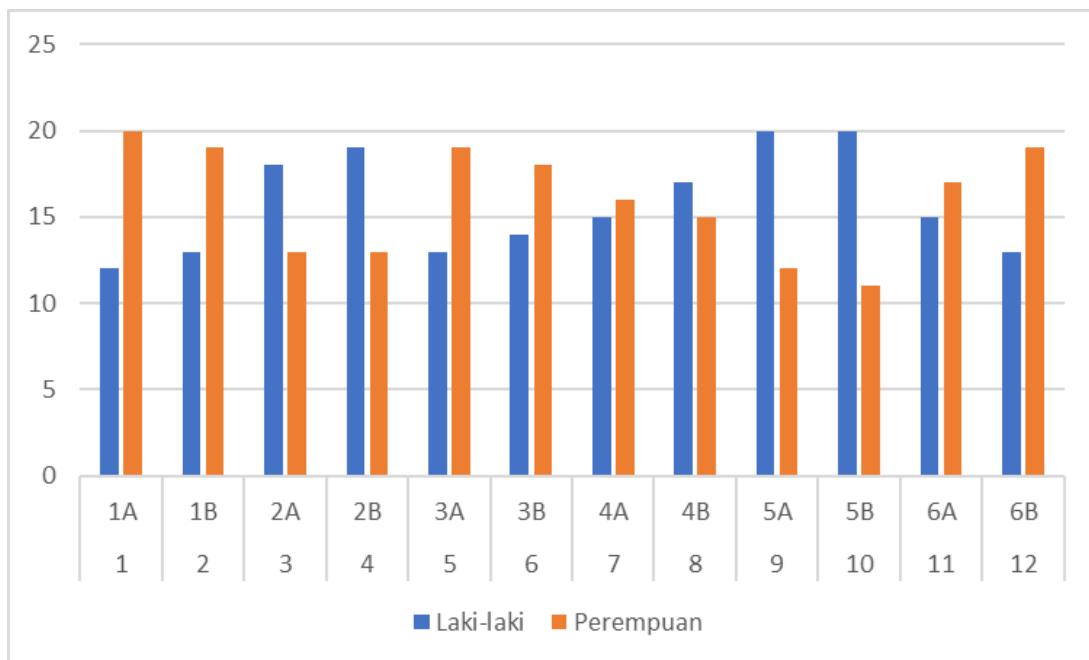
### 3. Karakteristik Murid

Murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki latar belakang yang beragam, mencerminkan pluralitas masyarakat di lingkungan sekitarnya. Dengan jumlah murid 381 siswa terdapat 2 murid inklusi, sekolah ini memberikan pendidikan yang inklusi dan merata. Rincian data murid terdapat pada Tabel 1.3 di bawah ini.

Tabel 1. 3 Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1	1A	12	20	32
2	1B	13	19	32
3	2A	18	13	31
4	2B	19	13	32
5	3A	13	19	32
6	3B	14	18	32
7	4A	15	16	31
8	4B	17	15	32
9	5A	20	12	32
10	5B	20	11	31
11	6A	15	17	32
12	6B	13	19	32
Total		189	192	381

Jumlah murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 jika digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



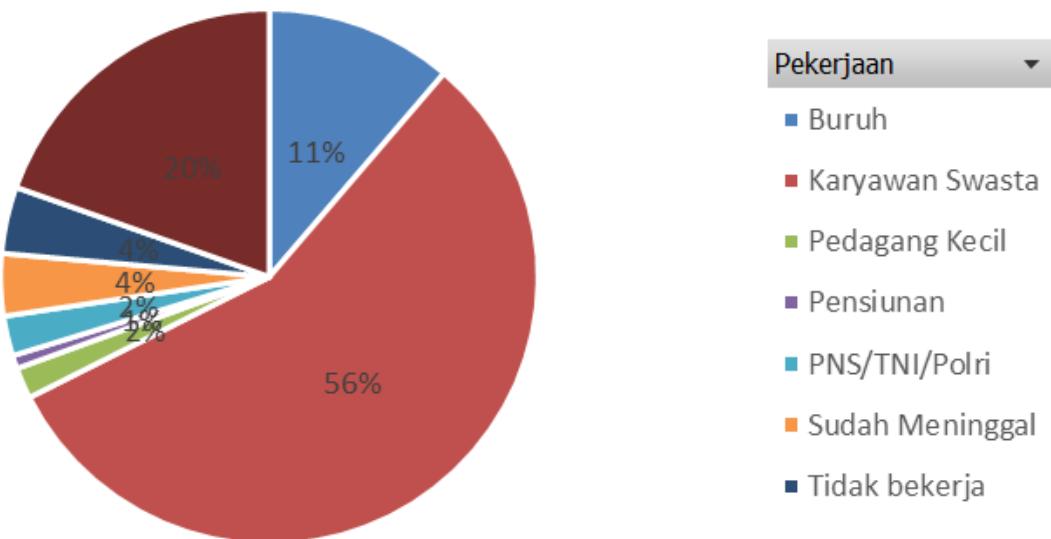
Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026

#### 4. Karakteristik Orang Tua Murid

Kondisi sosial dan ekonomi yang ada di SD Negeri Ragunan 14 Pagi cukup beragam. Sekitar 90% tergolong ekonomi yang kurang mampu dan 10% berasal dari ekonomi yang mampu. Jumlah murid yang memperoleh KJP dan KJP plus dari Pemerintah Provinsi DKI sebanyak 205 orang. SD Negeri Ragunan 14 Pagi mengakomodasi murid yang memiliki kebutuhan khusus atau ABK. Sebanyak 2 orang yang tersebar di kelas I sampai dengan kelas VI.

Latar belakang tingkat sosial dan ekonomi yang beragam pada orang tua murid menjadi salah satu faktor pendukung mendampingi murid dalam proses pembelajaran di Satuan Pendidikan maupun di rumah. Pekerjaan orang tua murid berada pada tingkat ekonomi menengah ke bawah dengan sarana prasarana yang kurang memadai dalam mendukung proses pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Latar belakang keagamaan yang mayoritas bahkan hingga 99,7 % adalah murid yang beragama Islam dan 0,3 % beragama Kristen.

Secara sosial budaya, murid memiliki latar belakang orang tua yang berbeda budaya yang disebabkan dari sebagian orang tua merupakan karyawan swasta dan wiraswasta. Selain itu, minat bakat murid juga yang sangat beragam. Data tersebut dapat dilihat grafik pekerjaan orang tua murid di bawah ini.



Gambar 1. 3 Diagram Pekerjaan orang tua murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan diagram tersebut pekerjaan orang tua murid cukup beragama dengan komposisi buruh 11 %, karyawan swasta 56%, pedagang kecil 2%, pensiunan 1%, PNS/TNI/Polri 2%, sudah meninggal 4%, tidak bekerja 4%, dan wiraswasta 20%.

## 5. Karakteristik Pendidik dan Tenaga Kependidikan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas dan berkompeten. Pendidik di sekolah ini memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai atau linier dan terus mengikuti pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kompetensinya. Rasio antara Pendidik dan murid yang ideal memungkinkan proses pembelajaran yang efektif dan personal. Selain itu, tenaga kependidikan seperti staf administrasi, penjaga sekolah dan petugas kebersihan turut berperan penting dalam menunjang operasional sekolah sehari-hari. Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SD Negeri Ragunan

14 Pagi berjumlah 20 orang. Rincian data Pendidik dan Tenaga Kependidikan pada Tabel 1.4 di bawah ini.

Tabel 1. 4 Tabel Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Ragunan 14

No.	Nama	Jenis Kelamin	Status	Jabatan	Latar Belakang Pendidikan
1	Nurbaiti, S.Pd.	P	PNS	Kepala Sekolah	S1
2	Iskantrina Kaeksi, S.Pd.	P	PNS	Wakil Kepala Sekolah / Guru Kelas V A	S1
3	Yulia, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas II	S1
4	Nur Asmawati, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas VI B	S1
5	Siti Faizah, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas I A	S1
6	Ikrima Nur Endah, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas VI A	S1
7	Henni Lestari Pasaribu, S.Pd.	P	PNS	Guru PJOK	S1
8	Maulana Azis Kusumadjaya, S.Pd.	L	PNS	Guru Kelas V B	S1
9	Nurmiyati, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas II B	S1
10	Mujiyati, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas IV A	S1
11	Regiani Fratiwi, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas IV B	S1
12	Hudan Maulidianingtyas, S.Pd.	P	KKI	Guru Kelas I B	S1
13	Rusmiyati, S.Pd.	P	KKI	Guru PAI / Guru Kelas III A	S1

No.	Nama	Jenis Kelamin	Status	Jabatan	Latar Belakang Pendidikan
14	Sumardi, S.Pd.	L	KKI	Guru PAI	S1
15	Muhamad Hanif Jailani, S.Pd.	L	KKI	Guru PJOK	S1
16	Malanurseha, S.Pd.	P	KKI	Guru Kelas III B	S1
17	Hadyan Abdul Aziz, S.Kom.	L	PNS	Penata Kelola Sistem dan Teknologi Informasi	S1
18	Ibrohim	L	KKI	Operator Sekolah	SMA
19	Hendra Kurniawan	L	KKI	Petugas Kebersihan	D3
20	Iwan Sumarwan	L	KKI	Penjaga Sekolah	SMA

Rekapitulasi Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

berdasarkan jenis kelamin pada Tabel 1.5 berikut.

Tabel 1. 5 Rekapitulasi Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jenis Kelamin	Jumlah
Perempuan (P)	13
Laki-laki (L)	7
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>

## 6. Sarana Prasarana

SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki luas tanah berukuran 2859 m<sup>2</sup> dan bersertifikat. Bentuk gedung terdiri dari 2 gedung induk yang terpisah, struktur

tanahnya yang berundak, memiliki fasilitas fisik yang memadai, rincian sebagai berikut.

Tabel 1. 6 Sarana dan Prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pagi

No	NAMA BARANG	JUMLAH	KONDISI
1	Ruang Kelas	10	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Musholla	1	Baik
5	Ruang Komputer dan UKS	1	Baik
6	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7	Rumah Dinas	1	Rusak Ringan
8	Kantin	1	Baik
9	Gudang	2	Rusak Ringan
10	Toilet Guru	2	Baik
11	Toilet Murid Laki-laki	3	Baik
12	Toilet Murid Perempuan	2	Baik
13	Toilet Ramah Disabilitas	2	Baik
14	Lapangan	1	Baik
15	Komputer	10	Baik
16	Printer	4	Baik
17	Scanner	1	Baik
18	Proyektor/Infocus	10	Baik
19	TV	1	Baik
20	AC	4	Baik
21	Laptop	4	Baik
22	Meja Kursi Guru	30	Baik
23	Meja Kursi Murid	590	Baik

Kondisi sarana dan prasarana yang baik dan terawat memungkinkan terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan lancar. Upaya perbaikan dan pengadaan fasilitas baru terus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang dinamis.

Untuk mendukung beroperasinya sarana dan prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pag, pendanaan sekolah bersumber dari anggaran pemerintah yaitu Dana BOS dan BOP yang dikelola secara transparan dan akuntabel. Laporan keuangan yang diaudit secara rutin memastikan penggunaan dana sesuai dengan rencana dan prioritas yang telah ditetapkan.

## 7. Sosial Budaya

SD Negeri Ragunan 14 Pag berlokasi di lingkungan masyarakat yang mayoritas berbudaya Betawi, yang dikenal menjunjung tinggi nilai-nilai budaya lokal seperti disiplin, tanggung jawab, sopan santun, dan kejujuran. Hal ini turut membentuk karakter murid melalui pembiasaan nilai-nilai luhur yang ditanamkan sejak dini di sekolah. Kegiatan rutin seperti upacara bendera, peringatan hari-hari besar nasional, serta perayaan keagamaan dilaksanakan secara berkala dan menjadi wahana penanaman nilai karakter.

Kondisi sosial ekonomi orang tua murid cukup beragam, dengan mayoritas berada pada kelas ekonomi menengah ke bawah. Secara umum, tingkat pendidikan orang tua berkisar pada jenjang SMA atau setara, dengan sebagian kecil yang telah menempuh pendidikan tinggi. Meski demikian, tingkat kepedulian dan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak tergolong tinggi, yang tercermin dari aktifnya mereka dalam mengikuti kegiatan sekolah, seperti pertemuan wali murid, rapat komite, dan forum komunikasi sekolah dan orang tua.

Dari sisi keberagaman, SD Negeri Ragunan 14 Pag mencerminkan miniatur masyarakat Indonesia dengan murid yang berasal dari berbagai latar belakang agama, seperti Islam dan Kristen. Sekolah menjunjung tinggi nilai toleransi dan kebhinekaan, serta membiasakan murid untuk saling menghargai dan hidup rukun dalam perbedaan. Hal ini didukung dengan kegiatan-kegiatan

keagamaan rutin, pembiasaan sikap saling menghormati, serta pelaksanaan pendidikan agama sesuai keyakinan masing-masing murid. Jumlah murid berdasarkan agamanya dapat dilihat pada tabel 1.7 berikut.

Tabel 1. 7 Jumlah Murid Berdasarkan Agama di SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Tahun Ajaran 2025/2026

No	Agama	Kelas						Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	
1	Islam	64	63	64	63	63	63	380
2	Kristen						1	1
Jumlah		64	63	64	63	63	64	381

Lingkungan sekitar sekolah relatif padat penduduk, namun tetap aman dan kondusif untuk proses pembelajaran. Interaksi sosial yang positif antara sekolah dan masyarakat membentuk ekosistem pendidikan yang sehat. Sekolah berada di tengah kawasan pemukiman warga yang didominasi oleh keluarga pekerja, wiraswasta, dan pegawai. Akses menuju sekolah cukup mudah, berada di jalur strategis dengan lalu lintas yang ramai namun terkelola baik.

Kebijakan daerah yang berlaku sangat sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional, serta disesuaikan dengan kondisi lokal. Program-program seperti sekolah inklusi, penguatan pendidikan karakter, dan profil pelajar Pancasila telah diimplementasikan dengan baik di SD Negeri Ragunan 14 Pagi. Pemerintah daerah juga memberikan dukungan dalam bentuk anggaran operasional, pembinaan tenaga pendidik, serta pengawasan berkala, yang secara signifikan berdampak pada peningkatan mutu layanan pendidikan.

## 8. Kemitraan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi menjalin kemitraan dengan berbagai pihak eksternal sebagai bentuk sinergi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Kerja sama ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi murid, tetapi juga memperkuat ekosistem pendidikan yang inklusif, sehat, dan berkelanjutan.

Kemitraan yang telah berjalan antara lain:

1. Puskesmas Kelurahan Ragunan (Dinas Kesehatan)  
Kegiatan yang dilakukan bersama Puskesmas meliputi:
  - Pemberian imunisasi berkala bagi murid.
  - Pemberian obat cacing untuk mencegah penyakit menular.
  - Pelatihan Dokter Kecil guna menumbuhkan kesadaran hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah.
2. Dinas Perpustakaan Nasional (Perpusnas) Dinas ini mendukung penguatan literasi melalui kegiatan:
  - Layanan Perpustakaan Keliling, yang secara rutin hadir di sekolah untuk memberikan akses bacaan yang lebih luas kepada murid.
3. Dinas Sosial Tingkat Kelurahan / Dasa Wisma Kegiatan kemitraan mencakup:
  - PSN (Pemberantasan Sarang Nyamuk) sebagai upaya preventif terhadap penyakit DBD.
  - Program Jumantik, di mana petugas dari Dasa Wisma melakukan pemantauan dan edukasi tentang kebersihan dan pemberantasan jentik nyamuk.
4. Komite Sekolah dan Orang Tua murid keterlibatan orang tua sangat signifikan dalam mendukung kegiatan sekolah, baik melalui:
  - Forum pertemuan komite dan wali murid
  - Kontribusi dalam kegiatan sekolah, seperti class meeting, pentas seni, dan peringatan hari besar
  - Dukungan materiil dan non-materiil untuk menunjang sarana prasarana serta kegiatan pembelajaran

Peranan kemitraan tersebut sangat penting dalam memperluas jangkauan layanan pendidikan di luar aspek akademik semata. Dukungan dari pihak eksternal memungkinkan sekolah untuk:

- Meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan murid
- Menumbuhkan budaya literasi dan karakter
- Mewujudkan lingkungan belajar yang sehat, bersih, dan aman
- Menguatkan peran serta masyarakat dalam proses pendidikan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi, dengan segala keunikan dan potensi yang dimilikinya, berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Penulisan Kurikulum Satuan Pendidikan ini merupakan langkah strategis untuk mengakomodasi kebutuhan murid, memanfaatkan potensi yang ada, serta merespon berbagai tantangan yang dihadapi. Dengan dukungan seluruh pemangku kepentingan, sekolah ini siap mewujudkan visi dan misinya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi yang berkarakter, kompeten, serta berdaya saing tinggi.

## **B. Kerangka Dasar Kurikulum**

Kurikulum Nasional yang dicanangkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Prof. Abdul Mu'ti Nomor 7607/B.B1/HK.03/2024, menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran, dengan pendekatan diferensiasi, adaptif, dan kontekstual.

Kurikulum ini dirancang untuk menjawab tantangan zaman, mempersiapkan generasi yang mampu bersaing ditingkat global, serta tetap berakar pada nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Untuk itu Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tetap menjadi ciri khas utama, dalam mendorong penguatan karakter dan kompetensi abad 21, demi terwujudnya Indonesia Emas 2045.

### **1. Tujuan**

- a. Mengembangkan kompetensi murid secara menyeluruh (pengetahuan, keterampilan, sikap).
- b. Mengokohkan karakter Profil Pelajar Pancasila.
- c. Meningkatkan fleksibilitas dan otonomi pembelajaran.
- d. Menjawab kebutuhan abad 21: kreatif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif.

### **2. Prinsip Kurikulum**

Kurikulum Nasional 2025/2026 disusun dan dilaksanakan dengan berlandaskan beberapa prinsip utama yang menjadi pondasi agar pembelajaran berjalan sesuai arah dan tujuan pendidikan nasional. Prinsipnya adalah sebagai berikut:

a. Berpusat pada murid

Pembelajaran yang dirancang untuk memberikan ruang bagi murid agar aktif terlibat, mengembangkan rasa ingin tahu, serta berkontribusi dalam proses pembelajaran.

b. Berdiferensiasi dan adaptif.

Pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajar murid.

c. Kontekstual dan relevan

Materi dan kegiatan pembelajaran disusun agar berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, budaya lokal, serta tantangan masa depan. Hal ini bertujuan untuk membantu murid memaknai pembelajaran dan mengembangkan kompetensi abad 21.

d. Kolaboratif dan partisipatif

Kurikulum mendorong terciptanya suasana kolaborasi antar murid, guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan

e. Penguatan karakter

Melalui integrasi Profil Pelajar Pancasila, pembelajaran diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, gotong royong, kebhinekaan global, dan kepedulian terhadap lingkungan.

f. Keseimbangan pengetahuan, keterampilan dan sikap

Kurikulum menekankan keseimbangan antara ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hal ini penting agar murid menjadi manusia utuh yang memiliki kemampuan akademik sekaligus karakter mulia.

g. Berorientasi pada masa depan.

Kurikulum ini disusun untuk mempersiapkan generasi Indonesia menghadapi tantangan global, dengan penekanan pada kreativitas, berpikir kritis, kemampuan komunikasi, dan pemecahan masalah.

### **3. Karakteristik Pembelajaran**

Karakteristik pembelajaran berdasarkan Kurikulum Nasional yang akan diberlakukan pada Tahun Ajaran 2025/2026 yaitu:

- 1. Berorientasi pada murid (Student-Centered Learning)**

Menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping, membantu siswa mengembangkan potensi dan minat mereka secara maksimal.

- 2. Pembelajaran Kontekstual dan Relevan**

Materi pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan, konteks lokal, dan relevansi dengan kehidupan nyata. Hal ini bertujuan untuk memastikan pembelajaran tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

- 3. Berbasis Kompetensi dan Capaian Pembelajaran**

Pembelajaran diarahkan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam capaian pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap kegiatan pembelajaran berkontribusi langsung pada penguasaan kompetensi tersebut.

- 4. Mendorong Kolaborasi dan Keterampilan Abad 21**

Kurikulum ini menekankan pentingnya keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Aktivitas pembelajaran didesain untuk mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswa.

- 5. Pembelajaran Berdiferensiasi**

Guru diharapkan mampu merespons kebutuhan dan karakteristik belajar setiap murid. Ini termasuk memperhatikan gaya belajar, minat, dan kemampuan individu.

- 6. Penguatan Nilai-Nilai Kebangsaan dan Karakter**

Kurikulum Nasional 2025/2026 terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan budaya bangsa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menanamkan karakter dan kebanggaan nasional dalam diri siswa.

- 7. Keterpaduan Proyek Profil Pelajar Pancasila**

Kurikulum Nasional 2025/2026 menekankan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini menjadi wahana untuk

menanamkan nilai-nilai Pancasila dan membangun karakter siswa melalui kegiatan praktis yang kontekstual.

8. Mengutamakan Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan

Kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk melakukan refleksi atas pengalaman belajar mereka. Guru pun didorong untuk terus mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Landasan Filosofis**

Landasan filosofis pada kurikulum 2025/2026 ini mengacu pada tujuan pendidikan nasional, yang berlandaskan sebagai berikut:

1. Pancasila sebagai Dasar Filosofis

Pancasila menjadi sumber nilai utama yang menjiwai seluruh aspek pembelajaran. Setiap aktivitas belajar diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial.

2. Falsafah Pendidikan Ki Hadjar Dewantara

Filosofi “Ing Ngarso Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani” yang digaungkan oleh Ki Hajar Dewantara merupakan pola pembelajaran yang memerdekaan dan memberdayakan murid. Hal ini sangat relevan untuk tetap diterapkan di sekolah untuk pembentukan karakter murid.

3. Teori Konstruktivisme

Kurikulum ini meyakini bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan dan mengembangkan makna pembelajaran.

4. Pendidikan Holistik

Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi murid secara utuh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

5. Relevansi dan Kontekstualisasi

Landasan ini menegaskan bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata murid dan konteks sosial-budaya tempat mereka berada.

Dengan demikian, murid tidak hanya menjadi “penghafal materi” tetapi juga agen perubahan di lingkungannya.

## **5. Landasan Yuridis**

Untuk menguatkan kurikulum yang akan diterapkan di sekolah, maka perlu adanya landasan yuridis. Berikut adalah landasan yuridis dari kurikulum yang akan diberlakukan di sekolah kami yaitu:

- a. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbud Ristek) No. 12 Tahun 2024.  
Menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional yang berlaku untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga pendidikan menengah, efektif mulai tahun ajaran 2025/2026.
- b. Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 14/M/2025.  
Mencabut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 371/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak, menandai penyesuaian kebijakan dalam upaya peningkatan layanan pendidikan bermutu.
- c. Peraturan Presiden No. 188 Tahun 2024.  
Mengatur pembentukan dan struktur organisasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, yang bertanggung jawab atas implementasi Kurikulum Nasional 2025/2026.
- d. Instruksi Presiden (Inpres) No. 8 Tahun 2025.  
Menjadi pedoman pelaksanaan Sekolah Rakyat, termasuk ketentuan rekrutmen guru dan murid, serta penentuan kurikulum yang akan digunakan.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 Tahun 2024.  
Mengatur organisasi dan tata kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, mendukung struktur kelembagaan yang diperlukan untuk pelaksanaan Kurikulum Nasional 2025/2026.

## **6. Landasan Sosiologis**

Sebuah kurikulum dalam pelaksanaan, idealnya juga mencakup penerapan sosiologis, karena keberhasilan sebuah proses pembelajaran salah satunya

dapat ditentukan oleh keragaman sosial budaya yang berkembang di masyarakat. Paradigma landasan sosiologis dapat terlihat pada:

1. Tuntutan Perubahan Sosial dan Globalisasi  
Kurikulum ini dirancang agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan global, serta menjadi warga negara yang aktif dan produktif..
2. Keberagaman Sosial Budaya Indonesia  
Sebagai negara dengan keragaman budaya, agama, etnis, dan bahasa, kurikulum ini menekankan pentingnya menghargai dan merawat nilai-nilai kebhinekaan. Hal ini sejalan dengan upaya memperkuat rasa persatuan dan identitas nasional.
3. Kebutuhan dan Aspirasi Masyarakat  
Materi pembelajaran diharapkan tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga keterampilan hidup, etika, dan pemecahan masalah.
4. Peran Sekolah sebagai Agen Sosialisasi  
Sekolah bukan hanya tempat mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi agen pembentukan nilai-nilai sosial dan budaya. Kurikulum Nasional 2025/2026 memandang penting peran sekolah dalam membentuk karakter, etika, dan perilaku sosial murid.
5. Keadilan Sosial dan Kesetaraan  
Kurikulum ini dirancang agar inklusif dan adil, memperhatikan kebutuhan semua kelompok masyarakat, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan atau kebutuhan khusus. Prinsip kesetaraan dan nondiskriminasi menjadi dasar dalam penyusunan dan implementasi pembelajaran.

## 7. Landasan Psiko Pedagogis

Landasan psikopedagogis Kurikulum Nasional 2025/2026 menekankan pentingnya memahami karakteristik psikologis dan cara belajar murid. Kurikulum ini dirancang agar pembelajaran sesuai dengan perkembangan mental, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, inklusif, dan mendorong pertumbuhan pribadi murid.

## **BAB II**

### **VISI MISI DAN TUJUAN SEKOLAH**

Visi dan misi adalah panduan yang memberi arah dan tujuan bagi sekolah.

#### **A. Visi SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

“Terwujudnya murid yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, mandiri, bernalar kritis, serta mampu berkolaborasi.

#### **B. Misi SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

1. Membiasakan murid untuk melaksanakan ajaran agama sesuai keyakinannya;
2. Mewujudkan sikap toleransi antar umat beragama;
3. Membiasakan pola hidup sehat melalui kegiatan senam bersama, makan makanan bergizi, dan sanitasi lingkungan melalui PSN, Jumantik, Operasi Semut;
4. Membentuk karakter murid yang mandiri melalui keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran dan kegiatan sekolah serta pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran;
5. Mewujudkan murid yang bernalar kritis melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, menggembirakan dan bermakna;
6. Mewujudkan lingkungan belajar yang mendorong murid untuk bekerja sama dan saling menghargai;
7. Mengembangkan sikap aktif murid dalam kolaborasi melalui tugas kelompok, proyek kolaboratif, maupun kegiatan ekstrakurikuler.

#### **C. Tujuan SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, serta mendukung tercapainya visi dan misi sekolah, maka tujuan pendidikan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan keagamaan secara rutin dan pembiasaan sikap religious dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam keberagaman agama, budaya, dan latar belakang sosial murid.
3. Mewujudkan pola hidup sehat melalui kegiatan fisik seperti senam pagi, makan makanan bergizi, serta menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah.
4. Mengembangkan karakter mandiri murid melalui pelibatan aktif dalam proses pembelajaran, pengambilan keputusan sederhana, serta pengelolaan waktu secara bertanggung jawab.
5. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan bernalar logis melalui pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan eksplorasi yang bermakna bagi murid.
6. Menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan agar murid mampu bekerja sama, saling menghargai, dan menyelesaikan tugas bersama.
7. Mendorong partisipasi aktif murid dalam kegiatan kelompok, proyek bersama, dan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan kompetensi sosial dan kolaboratif.
8. Menyediakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan karakter serta potensi setiap murid secara optimal.

### **BAB III**

### **PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN**

Pengorganisasian pembelajaran adalah cara Murid mengatur pembelajaran dalam muatan kurikulum di satu rentang waktu. Pelaksanaan kegiatan pengorganisasian pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah . Pada Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 ini diberikan penekanan pada pendekatan pembelajaran mendalam.

Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pendekatan ini mendorong murid untuk belajar secara sadar dan penuh perhatian, menikmati proses pembelajaran dengan antusias dan semangat serta menemukan makna dan relevansi dari apa yang dipelajari terhadap kehidupan mereka. Hal ini memungkinkan murid untuk terlibat aktif, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, dan membangun pemahaman yang berdampak jangka panjang.

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Dimensi profil lulusan merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap Murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Di samping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif. Profil lulusan dicapai melalui prinsip pembelajaran sebagai berikut

1. Pembelajaran yang berkesadaran terjadi ketika Murid menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika Murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.
2. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika Murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar Murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan Murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan Murid dengan isu nyata dalam konteks personal, lokal, nasional, global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.
3. Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu Murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika Murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap Murid merasa nyaman, Murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa

memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Prinsip tersebut diwujudkan melalui pengalaman belajar Murid, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pembelajaran mendalam didukung dengan praktik pedagogis oleh Pendidik, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada Murid, pemanfaatan digital serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.

Pengaturan pengorganisasian pembelajaran yang dilakukan oleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi dalam empat kegiatan diantaranya; (1). Intrakurikuler, (2) kokurikuler, (3) ekstrakurikuler, dan (4) aktualisasi budaya murid.

## A. Intrakurikuler

### 1. Pendekatan Pembelajaran

Kurikulum SD Negeri Ragunan 14 Pagi disusun mulai dengan menganalisis mata pelajaran yang akan dimuat dalam kegiatan intrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler ini dikemas sebagai pembelajaran rutin lima hari efektif setiap minggunya. Hasil analisis mata pelajaran akan dilanjutkan dengan mengemas pilihan pembelajaran dalam bentuk Pembelajaran berbasis mata Pelajaran, mata pelajaran Bahasa Inggris dan mata muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta merupakan mata pelajaran wajib dengan durasi waktu 2 jam dalam satu minggu.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah mengatur struktur kurikulum sekolah dasar madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat.

## 2. Struktur Kurikulum

Struktur Kelas 1 SD Negeri Ragunan 14 Pagi (Fase A)

Tabel 3. 1 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas I

**(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)**

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36 (1)	144
Pancasila	144 (4)	36 (1) = upacara	180
Bahasa Indonesia	252 (7)	36 (1)	288
Matematika	144 (4)	36 (1)	180
PJOK	108 (3)	36 (1)	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36 (1)	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
Total JP Mata Pelajaran Wajib	864	216	10.80
<b>Muatan Lokal (c)</b>	<b>72 (2)</b>		<b>72</b>
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	936	216	1.152

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 2 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas II

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	288 (8)	36	324
Matematika	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
Total JP Mata Pelajaran Wajib	936	216	1.152
<b>Muatan Lokal (c)</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.008	216	1.224

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 3 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas III - IV

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	216 (6)	36	252
Matematika	180 (5)	36	216
IPAS	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
<b>Bahasa Inggris</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368
<b>Muatan Lokal (c)</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.188	252	1.440

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 4 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas V

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	216 (6)	36	252
Matematika	180 (5)	36	216
IPAS	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
Seni Budaya (b) Seni Musik Seni Rupa Seni Teather Seni Tari	108 (3)	36	144
<b>Bahasa Inggris</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368
<b>Muatan Lokal (d)</b>	72(2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.188	252	1440
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Mata Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.260	252	1.512

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 5 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas VI

(Asumsi 1 Tahun = 32 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	96 (3)	32	128
Pancasila	128 (4)	32	160
Bahasa Indonesia	192 (6)	32	224
Matematika	160 (5)	32	192
IPAS	160 (5)	32	192
PJOK	96 (3)	32	128
Seni Budaya (b) Seni Musik Seni Rupa Seni Teather Seni Tari	96 (3)	32	129
<b>Bahasa Inggris</b>	64 (2)		64
Total JP Mata Pelajaran Wajib	992	252	1.216
<b>Muatan Lokal (c)</b>	64 (2)		64
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.056	252	1.280
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Mata Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.120	252	1.344

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Berikut merupakan penjelasan dari struktur Kurikulum sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat secara umum.

1. Muatan pembelajaran kepercayaan untuk penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai layanan pendidikan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai bimbingan dan konseling.
3. Muatan Lokal merupakan muatan pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Sesuai Pergub 89 tahun 2018 dan Kepdis no e-0103 SD Negeri Ragunan 14 Pagi melaksanakan Pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ).
4. Kurikulum di Murid penyelenggara pendidikan inklusif di sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat menambahkan mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus sesuai dengan kondisi Murid.
5. Murid yang memiliki potensi kecerdasan istimewa dapat diberikan percepatan pemenuhan beban belajar, dan/atau pendalaman dan pengayaan Capaian Pembelajaran sebagai layanan individual dan bukan dalam bentuk rombongan belajar.

### Jadwal Pelajaran SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Tabel 3. 6 Jadwal Pelajaran Kelas 1

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama / PJOK	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika
07.40 - 08.15	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika
08.15 - 08.50	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
09.45 - 10.20	PLBJ	Matematika	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
10.20 - 10.55	PLBJ	Matematika	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	

Tabel 3. 7 Jadwal Pelajaran Kelas 2

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia
07.40 - 08.15	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia
08.15 - 08.50	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Matematika	Bahasa Indonesia	Matematika	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
09.45 - 10.20	Matematika	Pend. Pancasila	PLBJ	Bahasa Indonesia	Matematika
10.20 - 10.55	Seni Rupa	Pend. Pancasila	PLBJ	Seni Rupa	

Tabel 3. 8 Jadwal Pelajaran Kelas 3

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	<b>Upacara / Pancasila</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Senam Bersama</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Tadarus Bersama</b>
07.05 - 07.40	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	Matematika	Bahasa Inggris
07.40 - 08.15	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	Matematika	Bahasa Inggris
08.15 - 08.50	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	IPAS	Bahasa Indonesia
08.50 - 09.10			Istirahat		
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	PLBJ	IPAS	Seni Rupa	Bahasa Indonesia
09.45 - 10.20	Pend. Pancasila	PLBJ	IPAS	Seni Rupa	Bahasa Indonesia
10.20 - 10.55	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	IPAS	Seni Rupa	
10.55 - 11.05			Istirahat		
11.05 - 11.40	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	IPAS	<b>Seni Rupa</b>	
11.40 - 12.15		Bahasa Indonesia	<b>IPAS</b>		

Tabel 3. 9 Jadwal Pelajaran Kelas 4

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	<b>Upacara / Pancasila</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Senam Bersama</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Tadarus Bersama</b>
07.05 - 07.40	Pend. Pancasila	Matematika	Seni Rupa	IPAS	Matematika
07.40 - 08.15	Pend. Pancasila	Matematika	Seni Rupa	IPAS	Bahasa Indonesia
08.15 - 08.50	Pend. Pancasila	<b>Seni Rupa</b>	Seni Rupa	IPAS	<b>IPAS</b>
08.50 - 09.10	Istirahat				
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Matematika	IPAS
09.45 - 10.20	Pend. Agama dan BP	Bahasa Indonesia	PJOK	Matematika	IPAS
10.20 - 10.55	Pend. Agama dan BP	Bahasa Indonesia	PJOK	Bahasa Indonesia	
10.55 - 11.05	Istirahat				
11.05 - 11.40	Pend. Agama dan BP	PLBJ	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	
11.40 - 12.15		PLBJ	Bahasa Inggris		

Tabel 3. 10 Jadwal Pelajaran Kelas 5

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	PJOK	Matematika	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
07.40 - 08.15	PJOK	Matematika	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.15 - 08.50	PJOK	Pend. Pancasila	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	IPAS	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Matematika	Matematika
09.45 - 10.20	IPAS	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Matematika	
10.20 - 10.55	IPAS	Pend. Pancasila	PLBJ	Bahasa Inggris	
10.55 - 11.05				Istirahat	
11.05 - 11.40	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	PLBJ	Bahasa Inggris	
11.40 - 12.15	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	Seni Rupa		

Tabel 3. 11 Jadwal Pelajaran Kelas 6

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	Matematika	Pend. Agama dan BP	Matematika	PJOK	PLBJ
07.40 - 08.15	Matematika	Pend. Agama dan BP	Matematika	PJOK	PLBJ
08.15 - 08.50	Matematika	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	PJOK	Pend. Pancasila
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	Pend. Pancasila
09.45 - 10.20	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
10.20 - 10.55	Bahasa Indonesia	IPAS	Seni Rupa	IPAS	
10.55 - 11.05				Istirahat	
11.05 - 11.40	Bahasa Indonesia	IPAS	Bahasa Inggris	IPAS	
11.40 - 12.15		IPAS	Bahasa Inggris	IPAS	

## **B. Ko Kurikuler**

### **1. Pengertian Kokurikuler**

Kokurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk penguatan, pendalaman, dan/atau pengayaan kegiatan Intrakurikuler dalam rangka pengembangan kompetensi, terutama penguatan karakter.

Rancangan kegiatan kokurikuler sebaiknya mendorong murid bebas bereksplorasi melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Kokurikuler berisi kegiatan eksperiensial, langsung, berorientasi pada tindakan dan berdasarkan keterampilan. Dari landasan tersebut, kegiatan kokurikuler dalam panduan ini disajikan dalam bentuk pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, gerakan 7 (tujuh) kebiasaan anak Indonesia hebat, dan/atau cara lainnya untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksi materi terhadap isu atau permasalahan nyata yang relevan bagi murid.

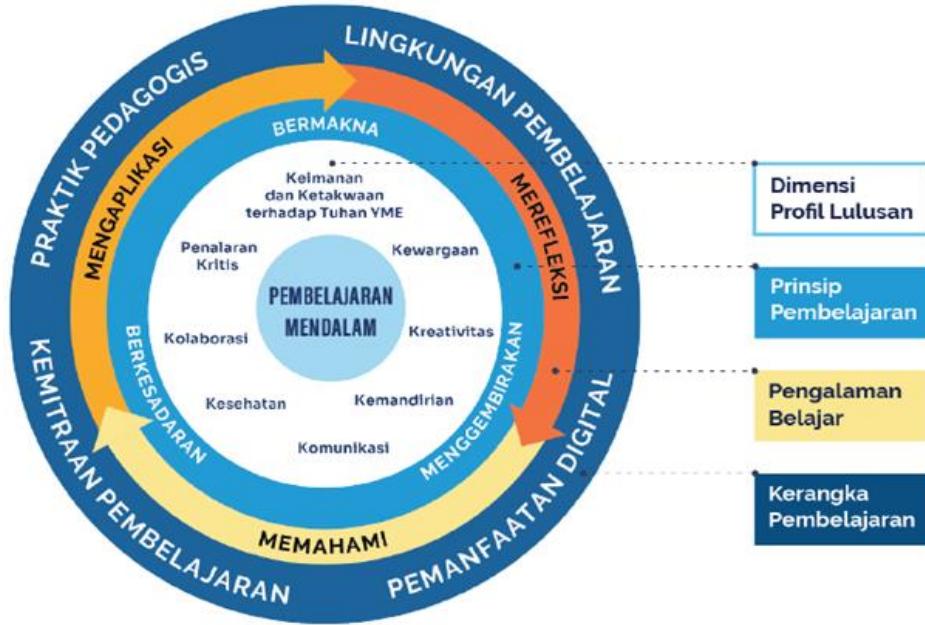
Tema dalam pelaksanaan kegiatan kokurikuler berfungsi menyatukan berbagai gagasan yang mengaitkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan konteks sosial budaya dan karakteristik murid. Satuan pendidikan berperan penting dalam merancang muatan kokurikuler yang tidak hanya memperhatikan kebutuhan kurikulum, tetapi juga berlandaskan pada potensi dan kekuatan murid serta lingkungannya sebagai titik tolak pengembangan kegiatan. Dengan demikian, kegiatan kokurikuler menjadi ruang tumbuh yang otentik bagi murid untuk belajar dengan cara yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Kokurikuler memberi ruang hidup bagi pembelajaran mendalam untuk benar-benar terjadi bukan hanya di kepala murid, tetapi juga di hati, tangan, dan tindakan nyata mereka. Kokurikuler menjadikan satuan pendidikan bukan sekadar tempat belajar, tetapi tempat bertumbuh sebagai manusia seutuhnya.

### **2. Tujuan Kokurikuler**

Kegiatan kokurikuler bertujuan mendukung tercapainya delapan dimensi profil lulusan secara nyata dan kontekstual melalui pengalaman belajar yang bermakna. Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Disamping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif. Berikut ke delapan dimensi profil lulusannya:

Tabel 3. 12 Delapan Dimensi Profil Lulusan

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa mengacu pada individu yang memiliki keyakinan dan mengamalkan ajaran agama/kepercayaannya, berakhlaq mulia, serta menjaga hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, dan lingkungan.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan mengacu pada individu yang bangga akan identitas dan budayanya, menghargai keberagaman, menjaga persatuan bangsa, menaati aturan bernegara dan Bermasyarakat, serta menjaga keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis mengacu pada individu yang memiliki rasa ingin tahu, mampu berpikir logis dan analitis, serta mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan, berargumentasi logis, dan memanfaatkan literasi dan numerasi untuk memecahkan masalah
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas mengacu pada individu yang mampu berperilaku produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi bagi permasalahan di sekitarnya
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi mengacu pada individu yang membiasakan diri untuk peduli dan berbagi, serta membangun kerja sama dengan berbagai kalangan di lingkungan sekitar
6	Kemandirian	Dimensi kemandirian mengacu pada individu yang mampu bertanggung jawab, berinisiatif, dan beradaptasi dalam pembelajaran dan pengembangan diri.
7	Kesehatan	Dimensi kesehatan mengacu pada individu yang menjalankan pola hidup bersih dan sehat berdasarkan pemahaman tentang kebugaran, kesehatan fisik dan mental, dan berkontribusi secara positif terhadap lingkungannya.
8	Komunikasi	Dimensi komunikasi mengacu pada individu yang memiliki kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik dan benar, sesuai etika dalam beragam konteks dan moda.



Gambar 3. 1 Delapan Dimensi Profil Kelulusan

### 3. Karakteristik Kokurikuler

Karakteristik kegiatan kokurikuler bersifat fleksibel dan kontekstual, serta dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan dan kekhasan satuan pendidikan kokurikuler dapat dilaksanakan dalam tiga cara, yaitu:

- 1) pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu;
- 2) Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH); dan/atau
- 3) cara lainnya.

Cara lainnya mengacu pada kurikulum satuan pendidikan dan/atau kebijakan pemerintah. Memiliki tujuan untuk memperkuat satu atau lebih dari delapan dimensi profil lulusan.

### 4. Kerangka Pembelajaran Kokurikuler

Kerangka Pelajaran Kokurikuler terdiri dari :

- (1) Praktek pedagogis,
- (2) Lingkungan Pembelajaran,
- (3) Kemitraan Pembelajaran, dan
- (4) Pemanfaatan Teknologi Digital.

## **1. Praktek pedagogis**

Praktik pedagogis dalam kurikuler mengutamakan pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu melalui pembelajaran aktif seperti model pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan ruang eksplorasi yang memungkinkan murid mengkonstruksi pengetahuan dan membangun makna secara mandiri maupun kolaboratif.

## **2. Lingkungan Pembelajaran**

Kegiatan kurikuler mendorong pemaknaan ruang belajar yang lebih luas, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar ruang formal: area-area di dalam dan sekitar satuan pendidikan, komunitas lokal, bahkan ruang digital. Lingkungan pembelajaran yang mendukung adalah lingkungan yang aman, terbuka, inklusif, dan menghargai keberagaman cara belajar.

## **3. Kemitraan Pembelajaran**

Pelaksanaan kegiatan kurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, dan/atau cara lainnya agar efektif Kemitraan dalam hal ini bisa ditinjau dari catur pusat pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, masyarakat, dan media.

## **4. Pemanfaatan Teknologi Digital**

Dalam kurikuler, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari referensi, mendokumentasikan proses, menyampaikan berbagai pesan ke publik, berkolaborasi jarak jauh, memvisualisasikan ide kreatif murid, mempublikasikan hasil pembelajaran yang telah dikerjakan.

## **5. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Assemen kurikuler**

### **1. Penentuan Tim kerja, dituangkan dalam tabel 3.13 , yaitu terdiri dari:**

Tabel 3. 13 Peran dan Tugas Tim Kerja

No	Peran	Tugas
1	Kepala satuan Pendidikan	Memimpin Penyusunan kesepakatan dan regulasi pendukung
2	Guru (Koordinator dan fasilitator)	Koordinator Pembelajaran berbasis proyek (Koordinator kokurikuler)
3	Guru kelas	Bersama-sama koordinator menyusun perencanaan dan melaksanakan kegiatan kokurikuler
4	Tenaga kependidikan	Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung
5	Warga Sekolah	Sebagai mitra dan ikut menjaga ekosistem yang kondusif

## 2. Analisis satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan melakukan analisis kegiatan kokurikuler berdasarkan kebutuhan belajar murid, sumber daya yang dimiliki oleh satuan pendidikan, kesesuaian dengan kurikulum.

## 3. Perencanaan

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka Satuan Pendidikan menyusun perencanaan kegiatan kokurikuler diantaranya:

- (1) Dimensi Profil lulusan yang dipilih,
- (2) Tema,
- (3) Bentuk Kegiatan,

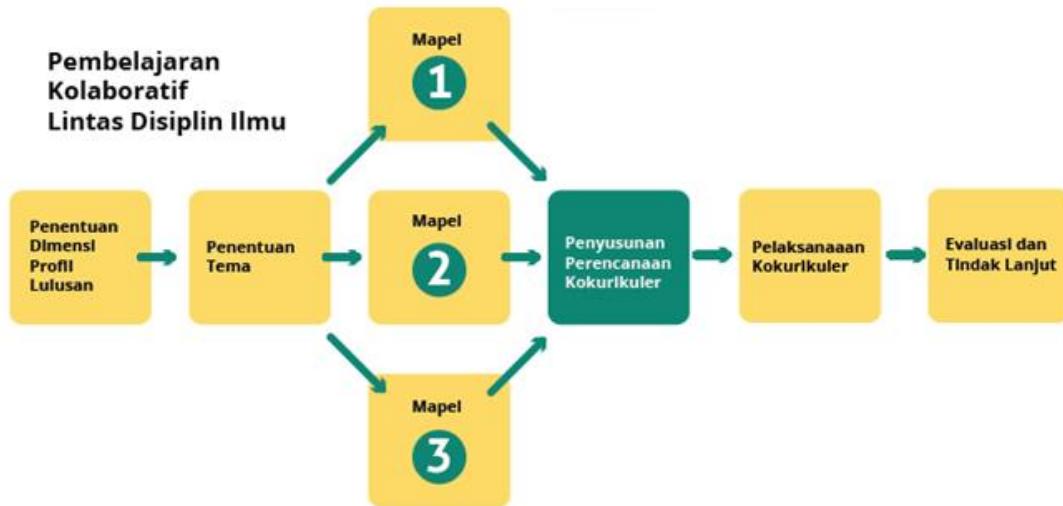
Contoh tema sebagai inspirasi :

- a) Generasi sehat dan bugar
- b) Peduli dan berbagi
- c) Aku cinta Indonesia
- d) Hidup hemat dan produktif
- e) Berkarya untuk sesama dan bangsa
- f) Gaya hidup berkelanjutan
- g) dan tema-tema lainnya

## 6. Bentuk Kegiatan Kokurikuler

Bentuk kegiatan kokurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi

1. Kegiatan kokurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu



Gambar 3. 2 Alur Kokurikuler Pembelajaran Kolaboratif Lintas Disiplin Ilmu

Deskripsi kegiatan kokurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu pada Tabel 3.14 dibawah ini.

Tabel 3. 14 Deskripsi Kegiatan Kokurikuler

Tema	Dimensi Profil kelulusan	Mata Pelajaran	Deskripsi Kegiatan
Lingkungan Sehat Aku Kuat	1.Kesehatan 2.Penalaran Kritis 3. Kolaborasi	1. IPAS 2. Matematika 3. Seni dan Budaya 4. Bahasa Indonesia	v murid diajak untuk mengamati kondisi lingkungan di sekitar rumah atau satuan pendidikan, mengidentifikasi jenis-jenis sampah, serta memahami pengaruh lingkungan terhadap kesehatan ( IPAS ) v murid belajar mengumpulkan dan menyusun data dalam bentuk tabel, grafik batang, atau diagram lingkaran sederhana.( Matematika ) v mereka mengolah hasil pengamatan dan data tersebut menjadi laporan atau narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, serta menuliskan pesan kampanye kebersihan dan kesehatan. v Murid membuat poster, slogan, media sosial lainnya tentang pentingnya kebersihan( seni dan Budaya)

2. Kegiatan Kokurikuler melalui kegiatan Gerakan 7 KAIH (Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)

#### **Gerakan 7KAIH**



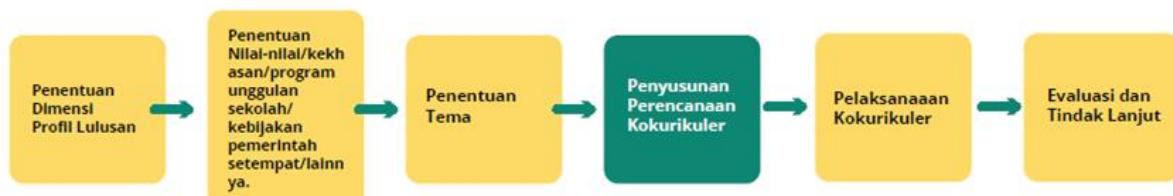
Gambar 3. 3 Alur Kegiatan Kokurikuler Gerakan 7 KAIH

Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (G7KAIH) berbasis kebiasaan dan pembelajaran mendalam yang mengedepankan pembelajaran penuh kesadaran (*meaningful learning*), bermakna (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*).

Kegiatan kokurikuler G7KAIH ini fokus pada pembentukan karakter murid melalui pembangunan pembiasaan positif yang dilakukan secara rutin, konsisten, dan terencana. Ketujuh kebiasaan tersebut meliputi: 1) Bangun pagi; 2) Beribadah; 3) Berolahraga; 4) Makan sehat dan bergizi; 5) Gemar belajar; 6) Bermasyarakat, dan 7) Tidur Cepat.

Implementasi 7KAIH dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas yang menggembirakan, seperti jurnal kebiasaan harian, tantangan kelas mingguan, kampanye kebiasaan baik, turun ke lapangan, wawancara dengan tokoh masyarakat atau tokoh agama, riset, hingga aksi kolaboratif antar kelas atau tingkat.

### 3. Kegiatan kokurikuler dengan cara lain



Gambar 3. 4 Alur kegiatan kokurikuler dengan cara lain

Kegiatan yang dirancang oleh satuan pendidikan berdasarkan keunikan lokal, nilai-nilai khas satuan pendidikan, potensi yang berkembang di masyarakat sekitar, dan kekayaan budaya atau sosial di daerah tersebut

Kegiatan kurikuler dengan cara lain biasanya dilakukan secara rutin, baik harian, mingguan, bulanan dan tahunan, dan teknik pelaksanaannya ada yang terstruktur dan spontan atau berupa direct dan indirect learning, yang bertujuan melatih dan membimbing murid bersikap dan berperilaku dengan menanamkan nilai-nilai dimensi profil kelulusan sehingga menjadi pembiasaan dari murid.

Tabel 3. 15 Kegiatan Kokurikuler dengan cara lain di SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Tahun Ajaran 2025/2026

Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Harian	1. Penyambutan murid	pukul 06.00
	2. Pagi Ceria	pukul 06.30
Kegiatan Mingguan	1. Jumantik	Setiap hari jumat
	2. Membaca Juz Amma atau Yasin	Jumat pk 06.30
	3. Pramuka	Kamis pk 10.00 dan 12.00 Siaga murid kelas 1 - 3 dan penggalang murid kelas 4 - 6
	a. Senam Anak Indonesia Sehat	Rabu pk 06.30
Kegiatan Bulanan	1. Tantangan Mendongeng	
	2. Pidato dan pildacil	
	3. Lomba Literasi	
Kegiatan Tahunan	1. Pentas Seni dan Budaya	
	2. Santunan Yatim dan Dhuafa	
	3. Kegiatan HUT RI	
	4. Pesantren Ramadhan	
Kegiatan insidentil	1. Penggalangan dana musibah	
	2. Penggalangan dana buku	
Kegiatan Life skill	1. Mengambil dan Menyimpan buku	
	2. Menyampaikan salam	
	3. Berbicara santun	

## 7. Alokasi Waktu Kokurikuler

Langkah pertama merancang alokasi waktu kegiatan kokurikuler adalah mengidentifikasi jumlah total jam kokurikuler yang dimiliki setiap kelas. Perancangan alokasi waktu seperti pada Tabel 3.16 berikut.

Tabel 3. 16 Alokasi Waktu Kokurikuler

No.	Kelas	Alokasi waktu (JP/Tahun)	Keterangan
1	Kelas I	216	Semester ganjil = 108 jam Semester genap = 108 jam
2	Kelas II	216	Semester ganjil = 108 jam Semester genap = 108 jam
3	Kelas III	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
4	Kelas IV	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
5	Kelas V	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
6	Kelas VI	224	Semester ganjil = 112 jam Semester genap = 112 jam

Tabel 3. 17 Program Kegiatan Kokurikuler SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Tahun Ajaran 2025/2026

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
1	Kelas I	<b>Keimanan &amp; Ketakwaan, Kewargaan, Komunikasi, Kesehatan</b>	<b>Aku Anak Sopan &amp; Sehat</b>	Pembiasaan karakter & permainan tradisional	Pembiasaan salam, doa, permainan daerah, cerita bergilir	PPKn, B. Indonesia, PLBJ, PJOK	<b>72 JP (72 × 35 menit = 2520 menit = 42 jam).</b> (Perhitungan: $72 \times 35 = 2520$ ; $2520 \div 60 = 42$ )
2	Kelas II	<b>Kesehatan, Kemandirian, Kolaborasi</b>	<b>Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)</b>	Gerakan kebiasaan sehat (kokurikuler)	Senam SAIH, jurnal sehat, kampanye bekal sehat	PJOK, B. Indonesia	<b>48 JP (48×35=1680 menit = 28 jam).</b> (Perhitungan: $48 \times 35 = 1680$ ; $1680 \div 60 = 28$ )

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
3	Kelas III	<b>Kreativitas, Gotong Royong, Penalaran Kritis</b>	<b>Kebun Mini Sekolahku</b>	Projek lingkungan & kreasi daur ulang	Menanam, merawat kebun, membuat pot dari barang bekas	IPAS, Matematika, PLBJ	<b>84 JP</b> ( $84 \times 35 = 2940$ menit = <b>49 jam</b> ). (Perhitungan: $84 \times 35 = 2940$ ; $2940 \div 60 = 49$ )
4	Kelas IV	<b>Penalaran Kritis, Komunikasi, Kolaborasi</b>	<b>Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan</b>	PBL lintas disiplin	Observasi sampah, analisis masalah, presentasi solusi	IPAS, B. Indonesia, PPKn	<b>96 JP</b> ( $96 \times 35 = 3360$ menit = <b>56 jam</b> ). (Perhitungan: $96 \times 35 = 3360$ ; $3360 \div 60 = 56$ )
5	Kelas V	<b>Kreativitas, Kemandirian, Kewargaan</b>	<b>Karya Inovatif dari Barang Bekas</b>	Kewirausahaan & seni	Merancang produk, pameran & penjualan hasil karya	PLBJ, Matematika, B. Indonesia	<b>84 JP</b> ( $\rightarrow$ <b>49 jam</b> seperti perhitungan kelas III)

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
6	Kelas VI	<b>Penalaran Kritis, Kolaborasi, Komunikasi</b>	<b>Peduli Ekosistem</b>	PBL/Projek kolaboratif lintas mapel	Observasi ekosistem, rancang aksi, kampanye	IPAS, B. Indonesia, PLBJ	<b>114 JP</b> $(114 \times 35 = 3990)$ menit = <b>66 jam 30 menit</b> . (Perhitungan: $114 \times 35 = 3990$ ; $3990 \div 60 = 66$ , sisa 30 mnt)

Contoh : Perencanaan kokurikuler Gerakan 7 kebiasaan anak Indonesia Hebat

Kelas 1 — Tema: *Aku Anak Sopan & Sehat* (Alokasi: 72 JP = 42 jam)

- A. Dimensi Profil Lulusan (8 dimensi — hubungan singkat)
  - 1. Keimanan & Ketakwaan — doa pagi, nilai sopan santun dalam cerita religi sederhana.
  - 2. Kewargaan — menghormati teman dari latar berbeda lewat permainan daerah.
  - 3. Penalaran Kritis — menilai pilihan perilaku (contoh: memilih cuci tangan atau tidak).
  - 4. Kreativitas — membuat gambar salam/ucapan terima kasih.

5. Kolaborasi — permainan kelompok, tugas bergilir.
6. Kemandirian — murid bertanggung jawab menyimpan alat permainan.
7. Kesehatan — kebiasaan cuci tangan, makan bergizi.
8. Komunikasi — latihan menyapa, menyampaikan cerita singkat di depan kelompok.

B. Tujuan Pembelajaran

- Menunjukkan kebiasaan salam dan doa sebelum belajar.
- Menjelaskan 2 cara menjaga kebersihan diri.
- Berbagi tugas sederhana dengan teman (kolaborasi).

C. Praktik pedagogis: Pembelajaran aktif, circle time, bermain peran, storytelling.

D. Lingkungan pembelajaran: Ruang kelas, lapangan kecil, sudut baca.

E. Kemitraan: Orang tua (dorongan kebiasaan di rumah), guru kelas, petugas kebersihan sekolah.

F. Kegiatan (contoh urutan)

1. Sambutan & doa singkat.
2. Senam ringan (5–10 menit).
3. Circle time: cerita salam & kebiasaan sehat.
4. Bermain peran (cara menyapa & berbagi) dalam kelompok kecil.
5. Kegiatan seni: membuat poster aturan kebersihan.
6. Pengisian jurnal bergambar (format sederhana).

G. Asesmen

- *Formatif:* Observasi guru (cek kebiasaan salam, cuci tangan) → catatan anekdot.
- *Sumatif:* Penilaian kinerja sederhana (rubrik 4 level) aspek: kebiasaan salam & kebersihan.  
Contoh rubrik (Kesehatan — cuci tangan): Sangat baik = selalu cuci tangan sebelum makan; Baik = sering; Cukup = kadang; Kurang = jarang.

Kelas 2 — Tema: Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)  
(Alokasi: 48 JP = 28 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — syukuran kecil setelah kegiatan sehat (nilai spiritual).
2. Kewargaan — gotong royong dalam menjaga kebersihan.
3. Penalaran Kritis — menganalisis pola makan sederhana.
4. Kreativitas — merancang poster bekal sehat.
5. Kolaborasi — kelompok seni/pengelolaan kantin sehat.
6. Kemandirian — murid mengisi jurnal olahraga sehat.
7. Kesehatan — fokus utama: aktivitas fisik & nutrisi.
8. Komunikasi — presentasi sederhana tentang manfaat olahraga.

B. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan manfaat olahraga ringan.
- Menerapkan kebiasaan olahraga minimal 3 kali/minggu (periode program).
- Mengisi jurnal kebiasaan sehat.

C. Praktik pedagogis: Kontekstual learning, observasi, experiential learning  
(senam  
& kunjungan).

D. Lingkungan: Lapangan sekolah, halaman RT, pusat kebugaran (kunjungan  
opsi).

E. Kemitraan: Orang tua, puskesmas setempat/praktisi, pelatih lokal.

F. Kegiatan

1. Pengantar guru & penetapan kontrak kebiasaan.
2. Sesi senam SAIH tiap pertemuan.
3. Diskusi & investigasi manfaat olahraga (sumber: buku/guru tamu).
4. Kunjungan/praktik ke tempat aktivitas fisik (opsional).
5. Pembuatan rencana kebiasaan olahraga (kelompok).
6. Pengisian jurnal dan refleksi berkala.

G. Asesmen

- *Formatif:* Observasi & jurnal (catatan frekuensi).

- *Sumatif*: Rubrik penilaian kebiasaan (aspek: konsistensi, pemahaman manfaat). Contoh metrik: Konsistensi (SAIH setiap minggu): Sangat Baik = rutin; Baik = sering; dst.

Kelas 3 — Tema: *Kebun Mini Sekolahku* (Alokasi: 84 JP = 49 jam)

#### A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — syukur dan tanggung jawab merawat ciptaan.
2. Kewargaan — merawat kebun bersama warga kelas/sekolah.
3. Penalaran Kritis — mengamati faktor tumbuh tanaman.
4. Kreativitas — mendesain pot/label tanaman.
5. Kolaborasi — pembagian tugas per kelompok kebun.
6. Kemandirian — bertanggung jawab atas petak tanaman.
7. Kesehatan — menanam sayur untuk konsumsi sehat.
8. Komunikasi — membuat laporan & presentasi temuan.

#### B. Tujuan

- Menjelaskan kebutuhan dasar tanaman.
- Menyusun jadwal perawatan kebun.
- Mengomunikasikan hasil menanam.

C. Praktik pedagogis: Projek berbasis pengalaman (PjBL), kerja kelompok.

D. Lingkungan: Kebun sekolah, pekarangan, ruang kelas untuk dokumentasi.

E. Kemitraan: Orang tua, petani lokal, penyuluhan pertanian (kunjungan/wawancara).

#### F. Kegiatan

1. Introduksi & pembagian kelompok.
2. Observasi lokasi & penentuan jenis tanaman.
3. Penanaman & perawatan berkala.
4. Pencatatan pertumbuhan (data sederhana).
5. Pengolahan hasil (contoh: salad/sayur sederhana).
6. Pameran kecil & refleksi.

#### G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan observasi pertumbuhan & keaktifan kelompok.
- *Sumatif*: Rubrik aspek: pengetahuan tanaman (penalaran), partisipasi (kolaborasi), kreatifitas (presentasi media).

Contoh: Pengetahuan tanaman — Sangat Baik = menjelaskan lebih dari 3 kebutuhan; dst.

Kelas 4 — Tema: *Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan* (Alokasi: 96 JP = 56 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — tanggung jawab moral menjaga alam.
2. Kewargaan — aksi kebersihan lingkungan bersama RT/RW.
3. Penalaran Kritis — menganalisis sebab/akibat pencemaran.
4. Kreativitas — membuat solusi/alat sederhana pengelolaan sampah.
5. Kolaborasi — kerja kelompok lintas kelas.
6. Kemandirian — memimpin registrasi aksi lingkungan kecil.
7. Kesehatan — hubungan lingkungan bersih dengan kesehatan.
8. Komunikasi — menyusun kampanye dan presentasi.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi masalah lingkungan di sekitar sekolah.
- Mengusulkan minimal 2 solusi sederhana.
- Menyusun poster/kampanye publik.

C. Praktik pedagogis: PBL, diskusi, observasi lapangan.

D. Lingkungan: Sekitar sekolah, sungai kecil/area publik dekat sekolah.

E. Kemitraan: RT/RW setempat, Dinas Lingkungan (opsional), LSM lokal.

F. Kegiatan

1. Nonton video/introduksi & diskusi.
2. Observasi lapangan & pengumpulan data sederhana.
3. Diskusi kelompok & perancangan solusi.
4. Pembuatan media kampanye (poster, video singkat).
5. Pelaksanaan aksi kecil (bersih-bersih, tanam pohon kecil).
6. Presentasi & refleksi.

G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan observasi dan jurnal kelompok.
- *Sumatif*: Rubrik (Penalaran Kritis: kualitas analisis; Komunikasi: kelancaran presentasi; Kolaborasi: kontribusi anggota).

Contoh aspek Penalaran: Sangat Baik = analisis lengkap + data; Baik =

analisis cukup dengan data; dst.

Kelas 5 — Tema: *Karya Inovatif dari Barang Bekas* (Alokasi: 84 JP = 49 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — etika penggunaan sumber daya & sedekah hasil karya.
2. Kewargaan — kontribusi hasil untuk kegiatan sosial sekolah.
3. Penalaran Kritis — memilih bahan & fungsi produk.
4. Kreativitas — desain produk inovatif.
5. Kolaborasi — kelompok produksi & pemasaran.
6. Kemandirian — merencanakan anggaran sederhana.
7. Kesehatan — menjaga keselamatan kerja saat membuat produk.
8. Komunikasi — membuat brosur & mempresentasikan produk.

B. Tujuan

- Merancang produk fungsional dari barang bekas.
- Menyusun rencana pemasaran sederhana (poster, harga).
- Mengevaluasi dampak penggunaan ulang bahan.

C. Praktik pedagogis: Design thinking, projek mini, simulasi wirausaha.

D. Lingkungan: Ruang kreasi, sudut kerajinan, pasar sekolah.

E. Kemitraan: Komunitas daur ulang, orang tua (mendukung bahan), UKM lokal.

F. Kegiatan

1. Brainstorming ide & seleksi konsep.
2. Prototipe & uji fungsi sederhana.
3. Produksi batch kecil.
4. Pembuatan materi promosi & pameran/mini bazar.
5. Refleksi keuntungan/kerugian & laporan sederhana.

G. Asesmen

- *Formatif*: Observasi proses & jurnal produksi.
- *Sumatif*: Rubrik (Kreativitas, Kemandirian, Kewirausahaan).

Contoh Kreativitas: Sangat Baik = solusi orisinal + fungsi; dst.

Kelas 6 — Tema: *Peduli Ekosistem* (Alokasi: 114 JP = 66 jam 30 menit)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — tanggung jawab moral terhadap ciptaan.
2. Kewargaan — kampanye peduli lingkungan di komunitas.
3. Penalaran Kritis — analisis interaksi ekosistem (contoh kajian sederhana).
4. Kreativitas — media kampanye kreatif (video, poster).
5. Kolaborasi — kerja lintas kelompok & stakeholder.
6. Kemandirian — memimpin proyek jangka pendek.
7. Kesehatan — kaitan lingkungan bersih & kesehatan masyarakat.
8. Komunikasi — presentasi hasil & advokasi ke warga.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi masalah ekosistem lokal dan menganalisis penyebab.
- Merancang dan melaksanakan minimal 1 aksi mitigasi/solusi.
- Menyusun laporan & kampanye hasil.

C. Praktik pedagogis: PBL lengkap (observasi → rancang → aksi → evaluasi).

D. Lingkungan: Lingkungan sekolah & sekitarnya (RT/RW), lokasi observasi.

E. Kemitraan: Dinas Lingkungan/LSM, puskesmas, tokoh masyarakat, orang tua.

F. Kegiatan

1. Pengantar & pembagian kelompok heterogen.
2. Observasi lapangan & pengumpulan data (foto, catatan).
3. Analisis data & pemilihan isu fokus.
4. Perancangan solusi & perencanaan aksi.
5. Implementasi aksi (bersih-bersih, penanaman, kampanye).
6. Dokumentasi, presentasi final & refleksi.

G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan lapangan, jurnal kelompok, keaktifan anggota.
- *Sumatif*: Rubrik kinerja (Penalaran Kritis, Komunikasi, Kolaborasi).  
Contoh ringkas rubrik Penalaran: Sangat Baik = mampu menjelaskan  $\geq 5$  interaksi & solusi beralasan; Baik = 3–4; Cukup = 1–2; Kurang = tidak mampu menjelaskan.

## **8. Pelaporan Hasil Kokurikuler**

Pelaporan hasil kokurikuler dalam rapor murid dicantumkan pada kolom Kokurikuler. Pelaporan berisi deskripsi tentang kegiatan yang dilakukan murid dalam kokurikuler beserta pencapaian dimensi profil lulusan yang sudah ditentukan.

Deskripsi dalam rapor mencakup seluruh kegiatan kokurikuler yang dilakukan dalam tiap semester. Artinya, jika satuan pendidikan membuat dua atau lebih kegiatan kokurikuler dalam satu semester maka pelaporannya cukup satu yang mencakup dimensi profil lulusan yang sudah ditentukan.

## **C. Kegiatan Ekstra Kurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan komitmen untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila dan mewujudkan delapan dimensi standar kelulusan secara utuh. Program ini menjadi ruang pengembangan minat dan bakat siswa, sekaligus sarana untuk mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan di kelas dalam kehidupan nyata.

Satuan pendidikan memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana memfasilitasi pengembangan bakat dan minat murid. Oleh sebab itu, kegiatan ekstrakurikuler harus dikelola secara sistematis dan terpola agar bermuara pada pencapaian tujuan.

- 3.1 Visi Ekstrakurikuler pada Murid adalah berkembangnya potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, dan kemandirian murid secara optimal melalui kegiatan-kegiatan di luar Intrakurikuler.
- 3.2 Misi Ekstrakurikuler pada murid sebagai berikut:
  - a. menyediakan sejumlah kegiatan yang dapat dipilih dan diikuti sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat murid; dan

- b. menyelenggarakan sejumlah kegiatan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk dapat mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri secara optimal melalui kegiatan mandiri dan/atau berkelompok

### 3.3 Tujuan pelaksanaan Ekstrakurikuler pada Murid sebagai berikut.

Ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, Fungsi dan Tujuan.

1. Fungsi Ekstrakurikuler pada Murid sebagai berikut.
  - a. Fungsi pengembangan, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan murid melalui perluasan minat, pengembangan potensi dan bakat, serta pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter dan pelatihan kepemimpinan.
  - b. Fungsi sosial, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial murid. Kompetensi sosial dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk memperluas pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, dan internalisasi nilai moral serta nilai sosial.
  - c. Fungsi rekreatif, yakni bahwa Ekstrakurikuler dilakukan dalam suasana rileks dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan murid. Ekstrakurikuler harus dapat menjadikan kehidupan atau atmosfer sekolah lebih menantang dan lebih menarik bagi murid.
  - d. Fungsi persiapan karir, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir murid melalui pengembangan kapasitas.
2. Ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor murid.
3. Ekstrakurikuler harus dapat mengembangkan bakat, minat, dan potensi serta karakter murid dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dirancang berbasis prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*). Melalui *deep learning*, siswa tidak hanya sekadar melakukan aktivitas rutin, tetapi juga didorong untuk memahami makna di balik setiap kegiatan, mengaitkan dengan pengalaman hidup, dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

Misalnya, dalam kegiatan Pramuka, siswa bukan hanya diajari teknik baris-berbaris atau tali-temali. Mereka juga diajak memahami nilai-nilai keimanan, gotong royong, dan kecintaan pada alam sebagai bagian dari tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Mereka dilatih untuk menemukan solusi praktis saat menghadapi tantangan, seperti menyusun strategi kegiatan perkemahan, yang secara langsung mengasah dimensi penalaran kritis dan kolaborasi.

Kegiatan seni, seperti menari, menyanyi dan sebagainya menjadi media untuk menumbuhkan kreativitas sekaligus memahami nilai-nilai budaya bangsa. Murid diajak menggali makna tari tradisional yang mereka tampilkan, sehingga mereka tidak hanya menampilkan gerakan, tetapi juga memahami filosofi dan nilai kebersamaan yang terkandung di dalamnya.

Di bidang olahraga, siswa tidak sekadar berlatih teknik dasar futsal atau voli. Mereka juga didorong untuk merefleksikan pentingnya pola hidup sehat, kedisiplinan, serta sportivitas. Inilah bentuk pembelajaran mendalam yang menanamkan nilai kesehatan jasmani dan mental sebagai bagian penting dalam kehidupan.

Setiap kegiatan diwarnai oleh aktivitas refleksi, diskusi, dan kolaborasi yang mendalam. Guru pembimbing berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan mengembangkan gagasan mereka. Dengan demikian, pembelajaran mendalam di ekstrakurikuler bukan hanya menambah keterampilan, tetapi juga membangun karakter siswa sebagai individu yang utuh: beriman, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Inilah yang menjadi keunggulan kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi tidak hanya menjadi pelengkap pembelajaran formal, tetapi juga sebagai fondasi penting dalam membangun generasi Pelajar Pancasila yang siap menghadapi tantangan zaman.

Adapun Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SDN Ragunan 14 seperti dalam Tabel 3.18 berikut ini.

Tabel 3. 18 Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Program Ekskul	Nama Pembina	Waktu Pelaksanaan	Penanggung Jawab
1.	Pramuka	· Lia Aprilia · Garda Meru Sabtaka	Kamis	· M. Azis K · Iskantrina Kaeksi
2.	Marawis	· Syahrul Romadon	Senin	Sumardi
3.	Karate	· Arum Kismo Harini	Jumat	Iskantrina Kaeksi
4.	Taekwondo	· Amir Jaya	Sabtu	Ikrima Nur Endah
5.	Tari	· Eko Yuni Endrowati	Selasa	Regiani Fratiwi
6.	Futsal	· Adi Wicaksono	Senin, Selasa	M Hanif J

Sebagai gambaran kegiatan ekstrakurikuler berikut ini kami sajikan rincian kegiatan dari masing-masing ekstrakurikuler pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 19 Uraian Ekstrakurikuler Pramuka

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan karakter murid agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlaq mulia, mandiri, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan mampu bekerja sama.
Materi	PBB, Tali temali, P3K, Sandi, Pengetahuan Kepramukaan, Teknik Kepramukaan.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Kamis, Pukul 10.00 – 11.00 (Siaga) Pukul 12.00 – 13.00 (Penggalang)

Tabel 3. 20 Uraian Ekstrakurikuler Marawis

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan kreatifitas dan seni musik Islami khususnya seni marawis, sebagai sarana dan wadah untuk menggali potensi minat dan bakat seni yang nuansa Agamis
Materi	Pukulan jatin, sara, jeype dan teknik pukulan dasar
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Senin, Pukul 13.00 – 14.30

Tabel 3. 21 Uraian Ekstrakurikuler Karate

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan keterampilan bela diri murid, meningkatkan kebugaran fisik, serta menanamkan nilai-nilai disiplin, kepercayaan diri, dan tanggung jawab
Materi	Dasar-dasar teknik (kihon), formasi gerakan (kata), latihan sparring (kumite), nilai-nilai filosofi dan etika, serta pengembangan kondisi fisik.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Jumat, Pukul 15.00 - 17.00

Tabel 3. 22 Uraian Ekstrakurikuler Taekwondo

Aspek	Uraian
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjadi Wadah terbaik dalam berekspresi dan bereksplorasi ilmu bela diri Taekwondo guna meningkatkan kualitas dan prestasi diri</li> <li>2. Turut serta melaksanakan program pemerintah dibidang olahraga terutama memasyarakatkan olahraga dan pencapaian prestasi</li> <li>3. Sebagai ajang silaturahmi antar, atlet hingga seluruh yang berkecimpung di olahraga taekwondo</li> <li>4. Melalui olahraga tercipta generasi muda yang unggul, kuat dan Berprestasi</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk Adab dan Attitude (utama)</li> <li>2. Melatih kedisiplinan</li> <li>3. Membentuk Mental dan keberanian</li> <li>4. Menambah dan mengasah kemampuan serta ketampilan taekwondo</li> </ol>
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Jumat, Pukul 16.00 - 17.30

Tabel 3. 23 Uraian Ekstrakurikuler Tari

Aspek	Uraian
Tujuan	Pengembangan keterampilan motorik, ekspresi diri, kerja sama dalam kelompok, pemahaman tentang budaya dan seni, serta meningkatkan kepercayaan diri.
Materi	Gerakan dasar tari, teknik tari tertentu (seperti tari tradisional atau kontemporer), pemahaman tentang ritme dan musik, koreografi, pengetahuan tentang sejarah dan makna tari, serta latihan untuk pertunjukan atau kompetisi.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Selasa 13.00 – 15.00

Tabel 3. 24 Uraian Ekstrakurikuler Futsal

Aspek	Uraian
Tujuan	Peningkatan keterampilan sepak bola, kebugaran fisik, kerjasama tim, sportivitas, pengembangan strategi, kedisiplinan, dan kepercayaan diri
Materi	Teknik dasar seperti dribbling, passing, shooting, dan ball control; teknik lanjutan seperti skill individu, taktik, dan kombinasi permainan; latihan fisik untuk kebugaran, kekuatan, dan fleksibilitas; serta strategi dan taktik permainan seperti formasi, strategi serangan, dan pertahanan.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Senin-Selasa, Pukul 15.30 - 17.30

#### D. Budaya Satuan Pendidikan

Kegiatan pembiasaan merupakan budaya sekolah yang dilaksanakan setiap hari sebagai upaya pendidikan pembentukan karakter peserta didik sebagai implementasi delapan dimensi profil lulusan yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Serta tujuh kebiasaan anak Indonesia sehat. Gerakan ini bertujuan untuk membentuk karakter anak Indonesia yang sehat, cerdas, dan berakhhlak mulia, serta siap menyongsong masa depan Indonesia Emas 2045. Adapun kebiasaan tersebut diantaranya , (1). Bangun pagi, (2) beribadah, (3), berolahraga, (4). Makan sehat dan bergizi, (5).bemar belajar, (6) bermasyarakat, (7) tidur cepat.

Kegiatan pembiasaan dilaksanakan secara rutin, baik harian, mingguan, bulanan dan tahunan, dan teknik pelaksanaannya ada yang terstruktur dan spontan atau berupa direct dan indirect learning, yang bertujuan melatih dan

membimbing peserta didik bersikap dan berperilaku dengan menanamkan nilai-nilai karakter baik sehingga menjadi habituasi yang terinternalisasi dalam hati dan jiwa peserta didik.

Tabel 3. 25 Kegiatan Budaya Sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Harian	1. Penyambutan murid	pukul 06.00
	2. Pagi Ceria	pukul 06.30
Kegiatan Mingguan	2. Jumantik	Setiap hari jumat
	3. Membaca Juz Amma atau Yasin	Jumat pk 06.30
	4. Pramuka	Kamis pk 10.00 dan 12.00 Siaga murid kelas 1 - 3 dan penggalang murid kelas 4 - 6
	b. Senam Anak Indonesia Sehat	Rabu pk 06.30
Kegiatan Bulanan	1. Tantangan Mendongeng	
	2. Pidato dan pildacil	
	3. Lomba Literasi	
Kegiatan Tahunan	1. Pentas Seni dan Budaya	
	2. Santunan Yatim dan Dhuafa	
	3. Kegiatan HUT RI	
	4. Pesantren Ramadhan	
Kegiatan insidentil	1. Penggalangan dana musibah	
	2. Penggalangan dana buku	
Kegiatan Life skill	1. Mengambil dan Menyimpan buku	
	2. Menyampaikan salam	
	3. Berbicara santun	

## **E. Mekanisme Kenaikan Kelas dan Kelulusan**

### **1. Kenaikan Kelas**

SD Negeri Ragunan 14 Pagi menyusun kriteria kenaikan kelas dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek. Berikut ini aspek-aspek yang menjadi bahan pertimbangan dalam kenaikan kelas.

- a. Menyelesaikan seluruh program pembelajaran intrakurikuler pada dua semester di kelas yang diikuti;
- b. Menyelesaikan kegiatan kokurikuler
- c. Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan capaian minimal cukup;
- d. Tingkat kehadiran minimal 80% dari total tatap muka pembelajaran dalam satu tahun
- e. Penghargaan baik secara akademik dan non-akademik dapat menjadi variabel penunjang kenaikan kelas.

### **2. Kelulusan Peserta Didik**

Adapun kompetensi lulusan SD Negeri Ragunan 14 Pagi mempertimbangkan dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara berimbang sesuai capaian pembelajaran pada setiap fase di sekolah dasar

Berikut adalah kompetensi lulusan yang ingin dicapai SD Negeri Ragunan 14 Pagi yaitu:

- a. Memiliki perilaku yang menunjukkan akhlak mulia.
- b. Memiliki dan menjunjung nilai harmonisasi keragaman dan gotong royong.
- c. Memiliki pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar mengembangkan kecakapan hidup.
- d. Memiliki kemampuan bernalar kritis dan berkomunikasi efektif.
- e. Membentuk individu sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berpikir global dengan tetap menjunjung nilai budaya bangsa.
- f. Memiliki kemampuan mampu bertanya, mampu menjelaskan dan mampu menyampaikan informasi yang diterima.
- g. Memiliki kemampuan dan kegemaran berliterasi mencari informasi, dan menyampaikan tanggapan atas bacaannya.

h. Memiliki kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri dan lingkungan terdekat sesuai konsep dan prosedur. Adapun kriteria untuk kelulusan peserta didik dari SD Negeri Ragunan 14 Pagi adalah sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan seluruh program yang dilaksanakan pada jenjang SD yang dibuktikan dengan memiliki rapor dari kelas 1 s.d kelas 6;
- b. Mengikuti Penilaian Sumatif Sekolah;
- c. Memiliki kriteria minimal Baik pada kegiatan ekstrakurikuler;
- d. Penghargaan baik secara akademik dan non-akademik dapat menjadi variabel penunjang kelulusan peserta didik;
- e. Dinyatakan lulus pada rapat pleno dewan guru dan kepala sekolah.

## BAB IV

### PERENCANAAN PEMBELAJARAN

#### A. Perencanaan Pembelajaran dalam Lingkup Satuan Pendidikan

Perencanaan Pembelajaran dalam lingkup satuan Pendidikan yang dilakukan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dimulai dengan menelaah capaian pembelajaran mulai dari rasional, tujuan dan karakteristik pada setiap mata pelajaran. Satuan pendidikan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alur tujuan pembelajaran dari tujuan pembelajaran kemudian menyusun rancangan pembelajaran. Proses ini digambar dalam bagan berikut ini:



Gambar 4. 1 Proses Kegiatan Merancang Pembelajaran

Keterangan :

1. Memahami Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase A, Fase B, dan Fase C yang ditetapkan oleh pemerintah. Setiap Pendidikan melakukan kolaborasi pada jenjang satu fase.
2. Menurunkan CP ke dalam Tujuan Pembelajaran Setiap mata Pelajaran pada masing-masing fase.
3. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran Tujuan Pembelajaran
4. Merancang Pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dirancang sebagai dasar yang kuat untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mendalam. Seluruh perencanaan ini disusun dalam kerangka besar Alur Perencanaan Pembelajaran yang terintegrasi, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan refleksi.

Di tahap ini, satuan pendidikan menetapkan visi dan misi pembelajaran yang selaras dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila serta 8 dimensi standar kelulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Pemetaan kebutuhan murid dilakukan melalui observasi, survei minat dan bakat, serta hasil evaluasi sebelumnya. Hal ini menjadi dasar dalam menyusun modul ajar.

Skema yang digunakan dalam rencana pembelajaran pada implementasi kurikulum nasional adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan Pemetaan Kebutuhan murid.

Tahap awal dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan murid. Pemetaan ini meliputi;

Tahap awal dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. Pemetaan ini meliputi:

- Minat, bakat, dan kecenderungan belajar siswa.
- Hasil belajar sebelumnya.
- Lingkungan sosial dan budaya siswa.

Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan adaptif.

2. Perumusan Tujuan Pembelajaran.

Tujuan pembelajaran disusun agar selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Nasional, yang menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dan 8 dimensi standar kelulusan. Tujuan ini bersifat holistik: mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Perancangan Rencana Pembelajaran.

Guru merancang langkah-langkah pembelajaran dalam bentuk Modul Ajar yang memuat:

- Materi pokok.
- Metode pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.
- Strategi asesmen.
- Penguatan pembelajaran mendalam (deep learning).
- Keterkaitan antara pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

#### 4. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, pembelajaran dijalankan sesuai rencana. Murid dilibatkan secara aktif melalui diskusi, kolaborasi, dan aktivitas reflektif. Kegiatan ekstrakurikuler yang direncanakan menjadi pelengkap dan penguatan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

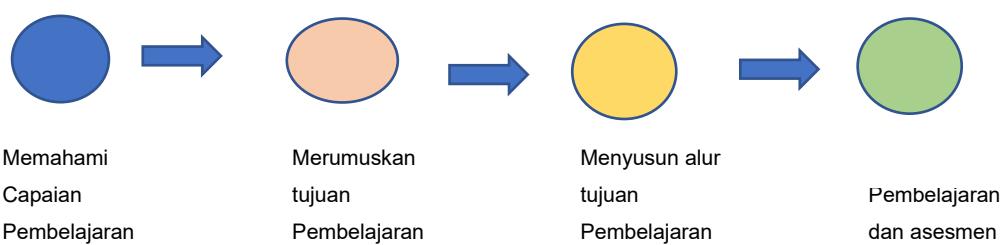
#### 5. Asesmen dan Evaluasi

Guru melakukan asesmen formatif dan sumatif untuk menilai capaian pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan nilai-nilai penting lainnya. Di sini, refleksi murid menjadi bagian penting, mendorong mereka untuk memaknai pengalaman belajar dan menemukan nilai praktisnya.

#### 6. Tindak Lanjut dan Perbaikan

Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun rencana tindak lanjut, baik dalam pembelajaran di kelas maupun pada kegiatan ekstrakurikuler. Ini memastikan bahwa pembelajaran bersifat adaptif, terus berkembang, dan selalu relevan dengan kebutuhan siswa.

Skema yang digunakan dalam rencana pembelajaran pada implementasi kurikulum merdeka tidak jauh berbeda dengan kurikulum nasional, alurnya sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Alur Perencanaan Pembelajaran

Berikut ini salah contoh alur tujuan pembelajaran pada mata matematika fase C kelas 5 Tahun Ajaran 2025/2026.

Nama Satuan Pendidikan : SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Mata Pelajaran : Matematika : Matematika  
Fase/Kelas : C/ 5  
Elemen : Pengukuran

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 4. 1 Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas 5

<b>Elemen</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>
Bilangan	<p>B.1 menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000</p> <p>B.2 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.</p> <p>B.3 Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan</p>	<p>B.1.1 Membaca dan menulis bilangan cacah sd 100.000 dan menentukan nilai tempatnya</p> <p>B.1.2 Membandingkan dan mengurutkan bilangan s,d 100.000</p> <p>B.1.3 Komposisi dan dekomposisi bilangan s.d 100.000</p> <p>B.1.4 Operasi Hitung Bilangan cacah s.d 100.000</p> <p>B.2.1 Kelipatan</p> <p>B.2.2 Kelipatan persekutuan</p> <p>B.2.3 Faktor</p> <p>B.2.4 Faktor Persekutuan</p> <p>B.2.5 Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima</p> <p>B.3.1 membandingkan dan mengurutkan pecahan</p> <p>B.3.2 Penjumlahan Bilangan Pecahan</p>	<p>Tes tertulis, unjuk kerja , produk</p>

		B.3.3 Pengurangan Bilangan pecahan	
Pengukuran	P.1 menentukan Keliling Bangun Datar P.2 Menentukan Luas Bangun Datar P.3 Mengukur besar Sudut	P.1.1 keliling bangun datar segitiga, segiempat, dan Segi banyak P.1.2 Keliling bangun datar gabungan P.2.1 Luas bangun datar P.2.2 Luas bangun datar gabungan P.2.3 Hubungan Keliling dan Luas Bangun Datar P.3.1 Pengertian sudut P.3.2 Sudut siku-siku P.3.3 Mengukur dan membandikan sudut P.3.4 Melukis sudut	Tes tertulis, unjuk kerja , produk
Geometeri	G.1 Membandingkan Karakteristik bangun datar (segitiga dan segi empat)	G.1.1 membandingkan ciri-ciri segitiga G.1.2 membandingkan ciri-ciri segiempat	Tes tertulis, unjuk kerja , produk
Analisa data dan peluang	N.1 mengumpulkan data N..2 menyajikan data dalam bentuk piktogram dan diagram batang	N.1.1 Mengumpulkan data N.2.1 Membuat Piktogram N.2.2 membuat Diagram batang	Tes tertulis, unjuk kerja , produk

## **B. Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas**

Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan panduan yang telah ditetapkan pemerintah. Dalam merancang pembelajaran, satuan pendidikan perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dan asesmen. Prinsip pembelajaran dan asesmen harus digunakan secara terintegrasi sebagai pertimbangan utama dalam merancang struktur kurikulum satuan pendidikan.

Dalam Menyusun perencanaan pembelajaran yang mendalam, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

a. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi profil lulusan merupakan fokus profil lulusan yang akan dicapai yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi

b. Prinsip Pembelajaran

Prinsip Pembelajaran merupakan dasar karakteristik pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan.

c. Pengalaman belajar sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami, mengaplikasi, merefleksi.

d. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital

1. Praktik pedagogis

Praktik pedagogis dalam kurikuler mengutamakan pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu melalui pembelajaran aktif seperti model pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan

ruang eksplorasi yang memungkinkan murid mengkonstruksi pengetahuan dan membangun makna secara mandiri maupun kolaboratif.

## 2. Lingkungan Pembelajaran

Kegiatan yang mendorong pemaknaan ruang belajar yang lebih luas, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar ruang formal: area-area di dalam dan sekitar satuan pendidikan, komunitas lokal, bahkan ruang digital. Lingkungan pembelajaran yang mendukung adalah lingkungan yang aman, terbuka, inklusif, dan menghargai keberagaman cara belajar.

## 3. Kemitraan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, dan/atau cara lainnya agar efektif Kemitraan dalam hal ini bisa ditinjau dari catur pusat pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, masyarakat, dan media.

## 4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari referensi, mendokumentasikan proses, menyampaikan berbagai pesan ke publik, berkolaborasi jarak jauh, memvisualisasikan ide kreatif murid, mempublikasikan hasil pembelajaran yang telah dikerjakan.

Contoh Perencanaan Pembelajaran SD Negeri Ragunan 14 Pagi:

**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
“DETEKTIF CAHAYA”**

INFORMASI UMUM
Satuan Pendidikan : SD Negeri Ragunan 14 Pagi Mata Pelajaran : IPAS Nama Guru : Maulana Azis Kusumadjaya, S.Pd. Kelas/ Semester : V / Ganjil Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan) Tahun Ajaran : 2025/2026 Waktu Pelaksanaan: Senin, 21 Juli 2025
IDENTIFIKASI
<p><b>A. PESERTA DIDIK</b> Siswa kelas 5 SD dengan latar belakang kemampuan beragam. Beberapa siswa telah memiliki pengalaman mengamati fenomena cahaya dan bunyi di kehidupan sehari-hari, seperti bayangan, pelangi, gema, dan pantulan suara. Siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi, suka eksplorasi langsung, dan cenderung menyukai pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Kebutuhan belajar mereka adalah pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan.</p> <p><b>B. MATERI PELAJARAN</b> Sifat-sifat cahaya</p> <p><b>C. DIMENSI PROFIL LULUSAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bernalar kritis</li><li>- Mandiri</li><li>- Bergotong royong</li><li>- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia</li></ul>
DESAIN PEMBELAJARAN
<p><b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b> Peserta didik mampu menjelaskan bahwa cahaya dan bunyi dapat merambat dan mengalami pemantulan, pembiasan, dan penguraian. Siswa menunjukkan sikap ilmiah seperti keingintahuan, kerja sama, dan tanggung jawab melalui eksperimen sederhana.</p>

**B. LINTAS DISIPLIN**

- Bahasa Indonesia: Menulis laporan eksperimen.
- Seni Budaya: Membuat poster hasil proyek.
- PAI: Refleksi keagungan ciptaan Tuhan melalui cahaya & bunyi.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah kegiatan observasi dan eksperimen sederhana dalam kelompok, peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat cahaya secara lisan dan tulisan melalui laporan hasil percobaan dengan tepat.
2. Setelah menyelesaikan eksperimen, peserta didik mampu menyusun dan mempresentasikan laporan proyek eksplorasi sifat cahaya dalam bentuk visual/poster atau demonstrasi singkat dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merefleksikan proses pembelajaran dan kerja kelompok yang dilakukan.

**D. PRAKTIK PEDAGOGIS**

1. Model Pembelajaran : Project Based Learning (PjBL)
2. Pendekatan : Deep Learning
3. Strategi : Inkuiri Ilmiah
4. Metode : Pembelajaran Kontekstual

**E. KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

Orang Tua : Mendampingi anak mengeksplorasi cahaya di rumah  
Teman Sebaya : Kolaborasi dalam kelompok untuk pengamatan, diskusi, dan refleksi bersama.

**F. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN**

1. Fisik : Ruang kelas, ruang terbuka sekolah, area dengan cahaya alami.
2. Virtual : WhatsApp group kelas untuk pengumpulan foto/video eksperimen di rumah.
3. Budaya Belajar : Pembelajaran berbasis eksplorasi, kolaboratif, terbuka terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses berpikir ilmiah.

**G. PEMANFAATAN DIGITAL**

1. YouTube/Video Eksperimen  
Untuk pemicu sebelum eksperimen (contoh: cara cahaya dibiaskan).
2. Canva  
Siswa membuat poster digital dari hasil pengamatan.
3. Quizziz  
Penilaian reflektif atau kuis pemahaman pasca-eksperimen.

## PENGALAMAN BELAJAR

<b>AWAL</b>	<p><b>Prinsip pembelajaran:</b> <i>Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan</i></p> <p><b>Tujuan:</b> Membangun kesiapan belajar siswa secara emosional, kognitif, dan sosial sebelum masuk ke pembelajaran inti.</p> <p><b>Kegiatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar mereka untuk menciptakan suasana nyaman (<i>menggembirakan</i>).</li><li>2. Guru mengajak siswa membuka kelas dengan cerita misteri tentang “bayangan yang bergerak” dan “sendok bengkok di air”, lalu mengajak mereka menjadi Detektif Cahaya.</li><li>3. Guru menghubungkan topik dengan kehidupan nyata siswa, misalnya: “Pernah lihat pelangi? Kenapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?” (<i>berkesadaran</i>).</li><li>4. Guru membagi misi berupa “Lembar Penyelidikan Cahaya” dan menjelaskan bahwa mereka akan menyelesaikan eksperimen mini untuk memecahkan teka-teki cahaya.</li></ol>
-------------	--

INTI	<p><b>1. MEMAHAMI</b></p> <p><b>Sintaks PjBL:</b></p> <p><b>Menentukan Pertanyaan Mendasar (Essential Question)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memicu rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan misteri seperti:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ “Mengapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?”</li> <li>➤ “Kenapa sendok tampak bengkok kalau dimasukkan ke dalam air?”</li> </ul> </li> <li>2. Siswa secara kelompok membuat daftar pertanyaan/investigasi awal sebagai detektif cahaya.</li> </ol> <p><b>Mendesain Perencanaan Proyek</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan proyek "Detektif Cahaya".</li> <li>4. Setiap kelompok memilih satu atau lebih eksperimen mini:           <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Cahaya merambat lurus</b></li> <li>▪ <b>Pemantulan</b></li> <li>▪ <b>Menembus Benda Bening</b></li> <li>▪ <b>Pembiasan</b></li> <li>▪ <b>Penguraian warna</b></li> </ul> </li> <li>5. Siswa menyusun hipotesis dan merancang langkah-langkah eksperimen pada Lembar Kerja.</li> </ol> <p><b><i>“z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran &amp; Bermakna</i></b>  <i>(Siswa menyadari ada fenomena nyata yang bisa dijelaskan secara ilmiah dan perlu dipelajari secara sistematis.)</i></p>
------	--

## 2. MENGAPLIKASI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menyusun Jadwal Proyek dan Menyelesaikan Proyek**

6. Siswa melaksanakan eksperimen sesuai rencana.
7. Dalam kelompok, siswa merekam, mencatat, dan mengamati hasil dari setiap percobaan.

#### **Memonitor Proyek**

8. Guru berkeliling memfasilitasi setiap kelompok, memberikan pertanyaan pemandu, dan memvalidasi proses kerja ilmiah siswa.
9. Siswa berdiskusi di dalam kelompok tentang hasil pengamatan, membandingkan dengan prediksi, dan mulai menyusun kesimpulan awal.

***z' Prinsip pembelajaran: Menggembirakan & Bermakna***  
*(Siswa belajar melalui kegiatan langsung yang menyenangkan dan bermakna karena sesuai dengan dunia nyata mereka.)*

## 3. MEREFLEKSI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menghasilkan dan Menyajikan Hasil Proyek**

- 10 Siswa membuat laporan mini atau media visual (poster/infografis) dari hasil eksperimen.
- 11 Setiap kelompok mempresentasikan temuan mereka kepada kelas.
- 12 Siswa lain memberi tanggapan atau bertanya, dan guru memberi umpan balik.

#### **Evaluasi Pengalaman Belajar**

12. Siswa menuliskan refleksi pribadi dengan panduan pertanyaan seperti:
  - “Apa yang saya pelajari tentang cahaya?”
  - “Apa tantangan dalam eksperimen ini?”
  - “Bagaimana cara kerja kelompok saya?”
13. Guru memfasilitasi diskusi reflektif sebagai penutup pembelajaran proyek.

***“z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran & Menggembirakan***

*(Siswa mengevaluasi bukan hanya hasil, tapi proses dan pengalaman belajarnya, serta merasa bangga atas kontribusinya.)*

14. Guru memberikan soal formatif kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman terkait materi yang telah mereka pelajari menggunakan media Quizziz Paper Mode.

<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik kepada setiap kelompok mengenai cara kerja, hasil, dan kolaborasi.</li> <li>2. Guru dan siswa menyusun kesimpulan utama: "Cahaya bisa dipantulkan, dibiaskan, merambat lurus, dan diuraikan menjadi warna-warna."</li> <li>3. Guru memberi pengantar bahwa pertemuan berikutnya akan membahas bunyi dan akan dilanjutkan proyek "Detektif Bunyi".</li> </ol>
<b>ASESMEN PEMBELAJARAN</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen pada Awal Pembelajaran: Apersepsi, Kuis Diagnostik</li> <li>2. Asesmen pada Proses Pembelajaran: Observasi, Rubrik Kinerja, Self/Peer Assessment</li> <li>3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Produk, Presentasi, Tes Akhir, Refleksi</li> </ol>

# LAMPIRAN

- 1. Rubrik Penilaian Proyek**
- 2. Materi Sifat - Sifat Cahaya**
- 3. LKPD**
- 4. Soal Formatif Quizziz**

## RUBRIK PENILAIAN PROYEK

Topik: Sifat-Sifat Cahaya dan Bunyi

Model: Project-Based Learning (PjBL)

### Rubrik Penilaian Proyek "Detektif Cahaya"

Aspek Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Pemahaman Konsep	Menjelaskan seluruh sifat cahaya/bunyi dengan tepat, lengkap, dan menggunakan istilah ilmiah yang sesuai	Menjelaskan sebagian besar sifat dengan cukup tepat dan menggunakan beberapa istilah ilmiah	Menjelaskan konsep secara umum tapi kurang tepat atau tidak lengkap	Tidak dapat menjelaskan konsep dengan benar
Proses Eksperimen	Melakukan eksperimen dengan sangat sistematis, teliti, dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen cukup sistematis dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen kurang sistematis dan ada kesalahan prosedur	Tidak melakukan eksperimen dengan benar atau tidak terlibat
Kerja Sama Kelompok	Sangat aktif, kooperatif, menghargai pendapat, dan berbagi tugas merata	Aktif dan cukup kooperatif, berbagi tugas dengan baik	Kurang aktif dan kontribusinya tidak merata	Pasif atau tidak bekerja sama
Kreativitas Produk/Presentasi	Menampilkan media kreatif, menarik, dan informatif secara lisan & visual	Menampilkan media cukup menarik dan informatif	Media kurang menarik dan tidak lengkap	Media tidak disiapkan atau tidak ditampilkan
Refleksi dan Sikap Ilmiah	Refleksi mendalam, menunjukkan rasa ingin tahu, jujur, dan bertanggung jawab	Refleksi cukup baik, menunjukkan sikap ilmiah	Refleksi dangkal dan sikap ilmiah kurang tampak	Tidak melakukan refleksi atau menunjukkan sikap tidak ilmiah

Skor Akhir = Jumlah Skor / 5

Kategori:

- 3.6 – 4.0 : Sangat Baik
- 2.6 – 3.5 : Baik
- 1.6 – 2.5 : Cukup
- 1.0 – 1.5 : Perlu Bimbingan

## MATERI PEMBELAJARAN



LINK Materi Pembelajaran :

Power Point :

[https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q\\_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing) Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=oSLraqSMuFQ>

# LKPD

## Ilmu Pengetahuan Alam

Tema : Menganalisa Sifat - Sifat Cahaya



Kelompok :

Nama Anggota :

# Kegiatan 1

## Alat & Bahan

- ▶ Gelas bening berisi air bening.
- ▶ Pensil

## Percobaan

- ▶ Masukan pensil kedalam gelas yang berisi air tersebut.
- ▶ Amati gelas tersebut dari samping.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

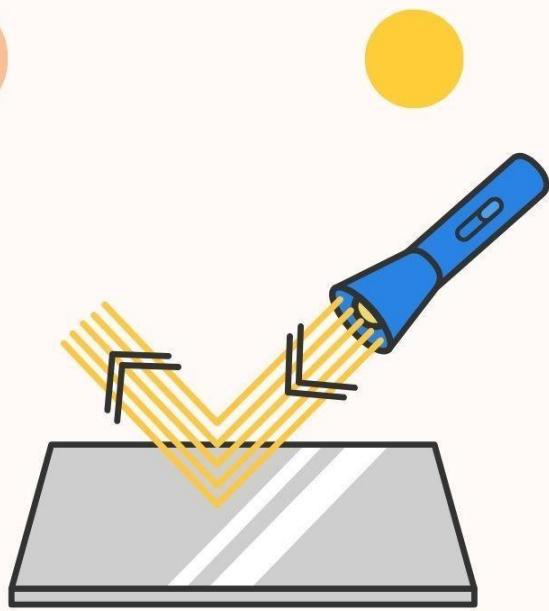
## Kegiatan 2

### Alat & Bahan

- ▶ Cermin
- ▶ Senter

### Percobaan

- ▶ Letakkan cermin di bawah.
- ▶ Arahkan cahaya senter ke cermin dan amati apa yang terjadi.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

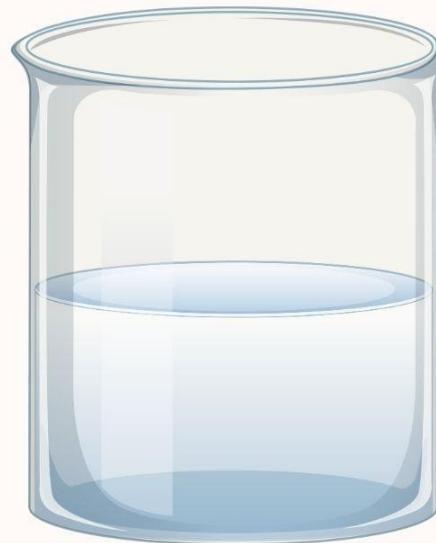
## Kegiatan 3

### Alat & Bahan

- ▶ Buku Putih
- ▶ Senter
- ▶ Gelas Bening

### Percobaan

- ▶ Letakkan buku dipaling belakang dan gelas bening di depan buku.
- ▶ Kemudian arahkan senter tersebut ke gelas sejajar dengan buku, dan amati.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

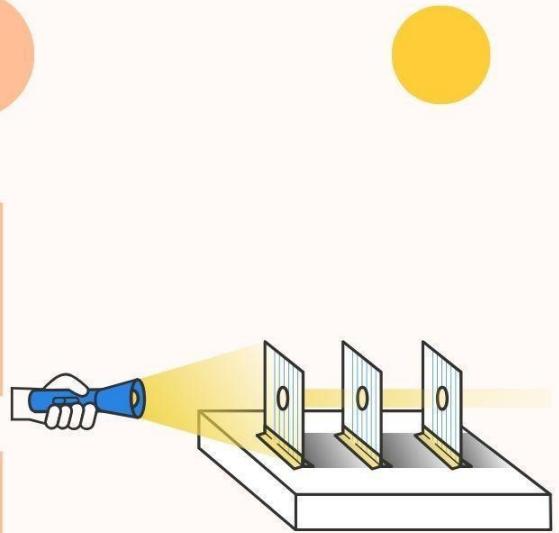
## Kegiatan 4

### Alat & Bahan

- ▶ Kertas Karton 3 (lubang tengah)
- ▶ Senter
- ▶ Meja

### Percobaan

- ▶ Susun tiga karton berlubang secara sejajar.
- ▶ Nyalakan senter di belakang lubang.
- ▶ Amati apakah cahaya melewati semua lubang.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## Kegiatan 5

### Alat & Bahan

- ▶ CD Bekas/ Cermin
- ▶ Baskom Berisi Air
- ▶ Kertas



### Percobaan

1. Isi gelas bening dengan air hampir penuh.
2. Masukkan cermin kecil ke dalam gelas secara miring, sebagian di dalam air.
3. Arahkan cahaya matahari atau senter ke permukaan cermin di dalam gelas.
4. Posisikan kertas putih sebagai layar di depan pantulan cahaya.
5. Amati terbentuknya spektrum warna (seperti pelangi) di layar atau dinding.

Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## **SOAL FORMATIF**

13/07/25, 13.32

Sifat-Sifat Cahaya | Wayground



## Sifat-Sifat Cahaya

Jumlah questions: 10

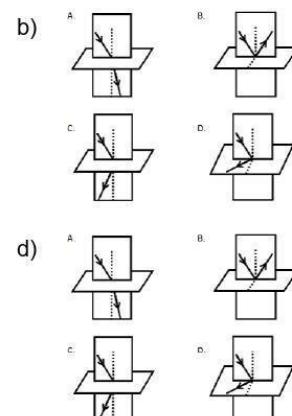
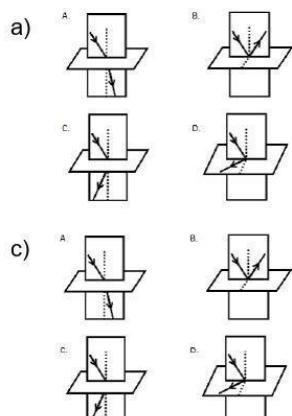
Estimasi pengerjaan: 4menit

Nama instruktur: Hesti Hastuti

Nama

Kelas

Tanggal



5. Apakah sifat cahaya yang ditunjukkan oleh kanta pembesar?

- a) Cahaya boleh dibiasakan
- b) Cahaya boleh dipantulkan
- c) Cahaya bergerak lurus

6. Berikut adalah sumber cahaya, kecuali

- a) Radio
- b) Lampu suluh
- c) Lampu kalimantang
- d) Lilin

7.



Mengapa cahaya kelihatan bengkok?

- a) Cahaya bergerak lurus
- b) Cahaya boleh dibengkok
- c) Cahaya dibiasakan
- d) Cahaya menembusi air

8. Antara yang berikut, yang manakah menggunakan prinsip pantulan cahaya?

a)



b)



c)



d)



9.



sifat bayangan yang ditunjukkan gambar di atas adalah ....

- a) maya, terbalik, diperkecil
- b) maya, terbalik, sama besar
- c) maya, tegak, diperkecil
- d) maya, tegak, sama besar

10.



benda pada gambar di atas menggunakan cermin ....

- a) datar
- b) cembung
- c) cekung
- d) silinder

## PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZIZ PAPER MODE

LINK QUIZZIZ :

<https://wayground.com/admin/quiz/5d653ecca7716d001df3cecc/sifat-sifat-cahaya?page=search-result-page&source=activity-card>

## BAB V

### EVALUASI PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

Evaluasi, pendampingan dan pengembangan profesional guru dilakukan secara berkelanjutan oleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi. Hal ini dilakukan untuk memastikan pembelajaran berjalan sesuai rencana untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Proses ini dikelola oleh Kepala Sekolah dan/atau guru yang dianggap sudah mampu untuk melakukan peran ini. Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen seperti kepala sekoah, tenaga pendidikan, tenaga kependidikan serta komite sekolah, Pengawas sekolah serta stakeholder.

Evaluasi, pendampingan dan pengembangan profesional dilakukan secara bertahap dan mandiri agar terjadi peningkatan kualitas secara berkelanjutan di satuan pendidikan, sesuai dengan kemampuan satuan pendidikan.

Kegiatan Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan dengan melihat rapor pendidikan sekolah, kendala dan prestasi peserta didik dan hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah dan pengawas sekolah.

#### A. Evaluasi

SD Negeri Ragunan 14 Pagi melakukan evaluasi kurikulum secara regular, yaitu jangka pendek satu tahun sekali dan jangka panjang 4 tahun sekali. Kegiatan Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan serta sifatnya kondisional. Evaluasi kurikulum dilakukan berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara reflektif, yaitu:

1. Evaluasi harian, dilakukan oleh guru kelas setelah pembelajaran Tujuan dari evaluasi dipergunakan untuk memperbaiki pembelajaran dan memperbaiki perencanaan pembelajaran.
2. Evaluasi Setiap Unit Pembelajaran, dilakukan setiap satu unit pembelajaran atau satu tema dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksud untuk mengukur ketercapaian dan refleksi satu unit pembelajaran. Evaluasi ini dipergunakan

- untuk memperbaiki proses pembelajaran serta bentuk evaluasi itu sendiri. Kegiatan ini dilaksanakan setiap akhir bulan.
3. Evaluasi dalam satu semester, dilakukan secara kelompok (*team teaching*) setelah satu semester selesai. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan refleksi pembelajaran dan hasil asesmen peserta didik yang telah disampaikan pada laporan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan sebagai bentuk pertanggungjawaban pihak satuan pendidikan kepada orang tua yang diwujudkan dalam bentuk raport murid. Kegiatan ini diperkirakan pada bulan Desember minggu pertama.
  4. Evaluasi tahunan, dilakukan dalam rangka merefleksi hasil pembelajaran , serta ketercapaian dimensi profil kelulusan, serta ketercapaian tujuan satuan pendidikan dalam jangka pendek.Evaluasi tahunan diperkirakan pada bulan juni akhir dari tahun ajaran.

Pelaksanaan kegiatan evaluasi di SD Negeri Ragunan dikerjakan oleh tim pengembang kurikulum dengan kerjasama kepala sekolah. Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang telah dihimpun dari hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah, tim pengembang sera pengawas satuan pendidikan. Dalam penyusunan tim pengembang dapat bekerja sama dengan komunitas belajar satuan pendidikan atau dengan kelompok kerja guru. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dilakukan berdasarkan kalender akademik SD Negeri Ragunan 14 Pagi.

## **B. Pendampingan dan Pengembangan Profesional**

Kegiatan pendampingan dan Pengembangan profesi yang dilakukan oleh Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi antara lain :

- 1.1 Kelompok Kerja Guru ( KKG ) dan kelompok kerja kepala sekolah ( KKKS) Kegiatan yang dilakukan pada wilayah binaan yang ada kecamatan Pasar Minggu. Kegiatan dilakukan sesuai jadwal KKG maupun KKKS. Tujuan pelaksanaan meningkatkan kompetensi Pendidik maupun kompetensi kepala sekolah.
- 1.2 Supervisi yang dilakukan oleh Kepala sekolah maupun oleh pengawas sekolah yang dilakukan satu bulan sekali.

- 1.3 Komunitas belajar yang dilakukan dalam satu sekolah maupun dalam satu kelompok. Bertujuan memberikan pendampingan peningkatan kompetensi pendidik. Dilakukan setiap 2 minggu sekali.
- 1.4 Pelaksanaan in-house training (IHT) atau focus group discussion (FGD), dilakukan minimal enam bulan sekali atau sesuai kebutuhan dengan mengundang narasumber yang berkompeten dan praktisi pendidikan.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI

KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN

NOMOR 27 TAHUN 2025

TENTANG  
PEMBENTUKAN TIM PENYUSUN DAN PENGEMBANG  
KURIKULUM OPERASIONAL SATUAN PENDIDIKAN (KOSP)  
SDN RAGUNAN 14 PAGI  
TAHUN AJARAN 2025/2026

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN

Menimbang : a. Bahwa dalam rangka Penyusunan dan Pengembangan Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026, perlu dibentuk Tim Penyusun dan Pengembang Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan;  
b. Bahwa pembentukan Tim Penyusun dan Pengembang Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan sebagaimana dimaksud huruf a di atas, perlu ditetapkan dengan Keputusan Kepala Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi.

Mengingat : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan;  
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;  
4. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;

5. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

#### MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI KECAMATAN PASAR MINGGU KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN TENTANG PEMBENTUKAN TIM PENYUSUN DAN PENGEMBANG KURIKULUM OPERASIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI TAHUN AJARAN 2025/2026.
- KESATU : Menetapkan Pembentukan Tim Penyusun dan Pengembang Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 seperti tersebut pada lampiran I keputusan ini.
- KEDUA : Dalam melaksanakan tugas agar pelaksana tugas melaporkan tugasnya secara tertulis dan berkala kepada Kepala Sekolah.
- KETIGA : Apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.
- KEEMPAT : Kurikulum ini mulai diberlakukan sejak tanggal di tetapkan.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 14 Juli 2025

Plt. KEPALA SDN RAGUNAN 14 PAGI



Lampiran I: Keputusan Kepala SDN Ragunan 14 Pagi

Kecamatan Pasar Minggu  
Kota Administrasi Jakarta Selatan  
Nomor : 27 TAHUN 2025  
Tanggal : 14 Juli 2025

**TIM PENYUSUN DAN PENGEMBANG  
KURIKULUM OPERASIONAL SATUAN PENDIDIKAN (KOSP)  
SDN RAGUNAN 14 PAGI  
TAHUN AJARAN 2025/2026**

1. Pengarah : GOZALI  
Ketua Satuan Pelaksana Pendidikan Kecamata Pasar Minggu
2. Ketua : NURBAITI  
Kepala Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi
3. Wakil Ketua : ISKANTRINA KAEKSI  
Wakil Kepala Sekolah
4. Sekretaris : NUR ASMAWATI
5. Bendahara : YULIA
6. Anggota :
  1. SITI FAIZAH (Guru Kelas)
  2. IKRIMA NUR Endah (Guru Kelas)
  3. HENNI LESTARI PASARIBU (Guru PJOK)
  4. MAULANA AZIS KUSUMADJAYA (Guru Kelas)
  5. MUJIYATI (Guru Kelas)
  6. NURMIYATI (Guru Kelas)
  7. REGIANI FRATIWI (Guru Kelas)
  8. RUSMIYATI (Guru Pend. Agama Islam)
  9. HUDAN MAULIDIANINGTYAS (Guru Kelas)
  10. MALANURSEHA (Guru Kelas)
  11. NOVIYANTI PANGESTU (Guru Kelas)
  12. SUMARDI (Guru Pend. Agama Islam)
  13. MUHAMAD HANIF JAILANI (Guru PJOK)
  14. HADYAN ABDUL AZIZ (Tenaga Adminstrasi)
  15. IBROHIM (Tenaga Adminstrasi)
7. Nara Sumber :
  - RATIH WAHYU P.  
Pengawas SD Kecamatan Pasar Minggu
  - ELLY TASLIMAH  
Ketua Komite Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi

Jakarta, 14 Juli 2025  
Plt. KEPALA SDN RAGUNAN 14 PAGI





# KURIKULUM SDN RAGUNAN 14 PAGI



**TAHUN AJARAN  
2025/2026**



Jalan Kebagusan Raya RT.001/007  
Kelurahan Ragunan  
Kecamatan Pasar Minggu  
Suku Dinas Pendidikan Wilayah II  
Kota Administrasi Jakarta Selatan  
Telp. 021 – 22701828



## **IDENTITAS SATUAN PENDIDIKAN**

Nama Sekolah : SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
NPSN : 20106176  
Alamat Sekolah : Jalan Kebagusan Raya RT.001/007  
Kelurahan Ragunan  
Kecamatan Pasar Minggu  
Kota Administrasi Jakarta Selatan  
No. Telepon : 021 - 22701828  
Nama Kepala Sekolah : Nurbaiti  
NIP. : 197007071997032007  
Status Sekolah : Negeri

**LEMBAR PENETAPAN**  
**KURIKULUM SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI**

Setelah melalui rapat dewan guru dengan mempertimbangan masukan dari Pengawas Sekolah Bapak Asep Agan Adiwinata dan mendengar masukan dari Komite Sekolah maka Kurikulum SD Negeri Ragunan 14 Pagi diberlakukan dan ditetapkan untuk menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi sejak tanggal diberlakukan pada tahun pelajaran 2025/2026.

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal : 14 Juli 2025  
Kepala SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Nurbaiti  
NIP 197007071997032007

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan Rahmat,taufik, serta hidayah-Nya sehingga kurikulum Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 sudah tersusun. Kurikulum ini dapat dijadikan sebagai panduan serta dapat memberikan informasi secara komprehensif kegiatan penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi.

Kurikulum ini disusun bersama dengan tim pengembangan kurikulum yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru, dan Tenaga Kependidikan serta Komite Sekolah melalui kegiatan pengembangan kurikulum. Dalam penyusunannya Tim pengembang mempelajari analisis kontek yang telah dibuat berdasarkan panduan yang telah diberikan oleh pengawas sekolah.

Kurikulum ini mengacu pada pengembangan murid dalam kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan berkreativitas melalui pendekatan pembelajaran mendalam. Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pendekatan ini mendorong murid untuk belajar secara sadar dan penuh perhatian, menikmati proses pembelajaran dengan antusias dan semangat serta menemukan makna dan relevansi dari apa yang dipelajari terhadap kehidupan mereka.

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yaitu:

- 1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- 2) kewargaan,
- 3) penalaran kritis,
- 4) kreativitas,
- 5) kolaborasi,
- 6) kemandirian,
- 7) kesehatan, dan
- 8) komunikasi.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang membantu berpartisipasi dalam penyusunan kurikulum diantaranya:

1. Kepala Seksi Sekolah Dasar Wilayah 2 Jakarta Selatan
2. Ketua Satuan Pendidikan Kecamatan Pasar Minggu
3. Pengawas sekolah Dasar Kecamatan Pasar Minggu
4. Pengawas Pendidikan Agama Kecamatan Pasar Minggu
5. Komite Sekolah

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Kurikulum Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi masih banyak kekurangan oleh karena itu kami mengharapkan saran serta kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penyusun

## DAFTAR ISI

IDENTITAS SATUAN PENDIDIKAN .....	ii
LEMBAR PENETAPAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN .....	1
A. Analisis Karakteristik SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	1
1. Profil SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	1
2. Karakteristik Lingkungan Satuan Pendidikan .....	6
3. Karakteristik Murid.....	7
4. Karakteristik Orang Tua Murid.....	8
5. Karakteristik Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	9
6. Sarana Prasarana .....	11
7. Sosial Budaya.....	13
8. Kemitraan .....	14
B. Kerangka Dasar Kurikulum.....	16
1. Tujuan .....	16
2. Prinsip Kurikulum.....	16
3. Karakteristik Pembelajaran.....	18
4. Landasan Filosofis.....	19
5. Landasan Yuridis.....	20
6. Landasan Sosiologis .....	20
7. Landasan Psiko Pedagogis .....	21
BAB II VISI, MISI, DAN TUJUAN SEKOLAH .....	22
A. Visi SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	22
B. Misi SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	22
C. Tujuan SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	22
BAB III PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN .....	24
A. Intrakurikuler.....	26
1. Pendekatan Pembelajaran .....	26
2. Struktur Kurikulum .....	27
B. Ko Kurikuler .....	36

1.	Pengertian Kokurikuler .....	36
2.	Tujuan Kokurikuler.....	36
3.	Karakteristik Kokurikuler .....	38
4.	Kerangka Pembelajaran Kokurikuler .....	38
5.	Perencanaan, Pelaksanaan, dan Assemen kokurikuler .....	39
6.	Bentuk Kegiatan Kokurikuler .....	41
7.	Alokasi Waktu Kokurikuler .....	45
8.	Pelaporan Hasil Kokurikuler .....	55
C.	Kegiatan Ekstra Kurikuler .....	55
D.	Budaya Satuan Pendidikan .....	61
E.	Mekanisme Kenaikan Kelas dan Kelulusan.....	63
1.	Kenaikan Kelas.....	63
2.	Kelulusan Peserta Didik .....	63
<b>BAB IV PERENCANCAAN PEMBELAJARAN</b>	.....	<b>65</b>
A.	Perencanaan Pembelajaran dalam Lingkup Satuan Pendidikan .....	65
B.	Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas .....	70
<b>BAB V EVALUASI, PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL</b>	...	<b>90</b>
A.	Evaluasi.....	90
B.	Pendampingan dan Pengembangan Profesional .....	91
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	.....	<b>93</b>
SK Penetapan Kurikulum Satuan Pendidikan		
SK Tim Pengembang Kurikulum		
SK Tim Pengembang Kokurikuler		
Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		
Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam		
Contoh Modul Kokurikuler		
Kalender Akademik Satuan Pendidikan		
Matrik Kegiatan Belajar		

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 Rapor Pendidikan Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	3
Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 .....	8
Gambar 1. 3 Diagram Pekerjaan orang tua murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026.....	9
Gambar 3. 1 Delapan Dimensi Profil Kelulusan .....	38
Gambar 3. 2 Alur Kokurikuler Pembelajaran Kolaboratif Lintas Disiplin Ilmu .....	41
Gambar 3. 3 Alur Kegiatan Kokurikuler Gerakan 7 KAIH .....	43
Gambar 3. 4 Alur kegiatan kokurikuler dengan cara lain.....	43
Gambar 4. 1 Proses Kegiatan Merancang Pembelajaran .....	65
Gambar 4. 2 Alur Perencanaan Pembelajaran.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Profil Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	1
Tabel 1. 2 Capaian Indikator Prioritas Rapor Pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	4
Tabel 1. 3 Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	7
Tabel 1. 4 Tabel Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Ragunan 14 .....	10
Tabel 1. 5 Rekapitulasi Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	11
Tabel 1. 6 Sarana dan Prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pagi .....	12
Tabel 1. 7 Jumlah Murid Berdasarkan Agama di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	14
Tabel 3. 1 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas I .....	27
Tabel 3. 2 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas II .....	28
Tabel 3. 3 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas III - IV .....	29
Tabel 3. 4 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas V .....	30
Tabel 3. 5 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas VI .....	31
Tabel 3. 6 Jadwal Pelajaran Kelas 1 .....	33
Tabel 3. 7 Jadwal Pelajaran Kelas 2 .....	33
Tabel 3. 8 Jadwal Pelajaran Kelas 3 .....	34
Tabel 3. 9 Jadwal Pelajaran Kelas 4 .....	34
Tabel 3. 10 Jadwal Pelajaran Kelas 5 .....	35
Tabel 3. 11 Jadwal Pelajaran Kelas 6 .....	35
Tabel 3. 12 Delapan Dimensi Profil Lulusan .....	37
Tabel 3. 13 Peran dan Tugas Tim Kerja.....	40
Tabel 3. 14 Deskripsi Kegiatan Kokurikuler.....	42
Tabel 3. 15 Kegiatan Kokurikuler dengan cara lain di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 .....	44
Tabel 3. 16 Alokasi Waktu Kokurikuler.....	45
Tabel 3. 17 Program Kegiatan Kokurikuler SD Negeri Ragunan 14 Pagi.....	46

Tabel 3. 18 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	58
Tabel 3. 19 Uraian Ekstrakurikuler Pramuka.....	58
Tabel 3. 20 Uraian Ekstrakurikuler Marawis .....	59
Tabel 3. 21 Uraian Ekstrakurikuler Karate.....	59
Tabel 3. 22 Uraian Ekstrakurikuler Taekwondo.....	60
Tabel 3. 23 Uraian Ekstrakurikuler Tari .....	60
Tabel 3. 24 Uraian Ekstrakurikuler Futsal .....	61
Tabel 3. 25 Kegiatan Budaya Sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026.....	62
Tabel 4. 1 Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas 5 .....	68

## **BAB I**

### **KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN**

#### **A. Analisis Karakteristik SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Penyusunan kurikulum satuan pendidikan berfokus pada pemenuhan kebutuhan murid dalam memberikan layanan dan mengembangkan intelektual, kompetensi, emosional, bakat serta karakter yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan ciri khas satuan pendidikan dan kearifan lokal daerah. Berdasarkan hal tersebut maka kurikulum operasional di satuan pendidikan ini disusun dengan berbagai komponen berdasarkan karakteristik satuan pendidik, diantaranya.

#### **1. Profil SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Profil sekolah memberikan gambaran umum mengenai identitas dan lokasi SD Negeri Ragunan 14 Pagi secara lengkap. Informasi ini memuat data resmi yang tercatat pada sistem administrasi pendidikan, mulai dari nama satuan pendidikan, nomor identitas sekolah, alamat lengkap, hingga kontak yang dapat dihubungi. Rincian profil tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Profil Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Nama Satuan Pendidikan	SD Negeri Ragunan 14 Pagi
Nomor Pokok Sekolah Nasional	20106176
Nomor Statistik Sekolah	101016304039
Alamat	Jalan Kebagusan Raya RT.001/007
Kelurahan	Ragunan
Kecamatan	Pasar Minggu
Kode Pos	12550
Kota	Jakarta Selatan
Provinsi	DKI Jakarta
Email	<a href="mailto:sdnragunan14pagi@gmail.com">sdnragunan14pagi@gmail.com</a>

SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki kelebihan dan kekuatan dalam perkembangan serta perubahan yang terus berlangsung, baik dari segi sarana dan prasarana, lingkungan belajar yang kondusif, maupun kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional. Sekolah ini terletak di Jalan Kebagusan Raya RT.001/007, Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan dan telah terakreditasi B.

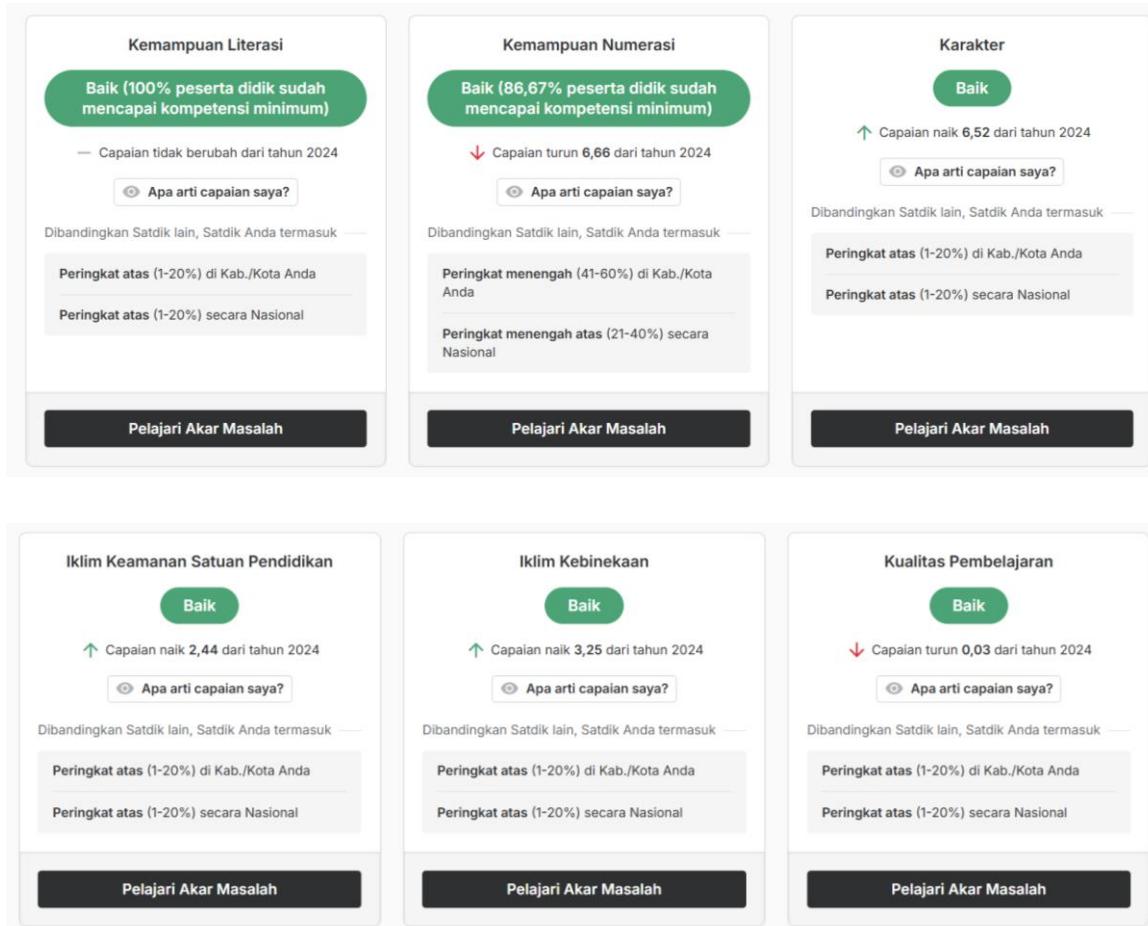
Lokasi SD Negeri Ragunan 14 Pagi tergolong strategis karena berada dekat dengan pusat pemerintahan Kecamatan Pasar Minggu maupun Kelurahan Ragunan. Akses menuju fasilitas pelayanan masyarakat, seperti Puskesmas Ragunan, juga cukup mudah dijangkau. Kerja sama yang terjalin antara sekolah dan pihak puskesmas mencakup berbagai program, antara lain pembinaan dokter kecil, pembinaan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), pengelolaan kantin sehat, pelaksanaan vaksinasi, penyuluhan kesehatan, serta edukasi pola hidup bersih dan sehat. Sinergi ini menjadi modal penting bagi sekolah dalam meningkatkan pelayanan kesehatan dan kesejahteraan murid.

Kedekatan sekolah dengan kantor pemerintahan kecamatan maupun kelurahan juga menjadi keunggulan tersendiri karena memudahkan koordinasi dan kerja sama dalam berbagai kegiatan. Pihak sekolah dapat memanfaatkan keberadaan kantor pemerintahan sebagai sumber informasi untuk pembelajaran, seperti data jumlah penduduk, pertumbuhan ekonomi, maupun informasi sosial lainnya yang relevan dengan berbagai mata pelajaran.

Dari segi akses transportasi, SD Negeri Ragunan 14 Pagi dapat dijangkau dengan mudah menggunakan berbagai moda kendaraan umum maupun pribadi. Lokasinya yang berdekatan dengan pasar tradisional dan pusat perbelanjaan juga memudahkan warga sekolah memperoleh berbagai sumber informasi dan bahan pembelajaran kontekstual. Hal ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan pembelajaran serta inovasi kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi juga dapat dilihat dari hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang tergambar dalam Rapor Pendidikan tahun 2025. Hasil rapor pendidikan ini

menjadi acuan penting dalam menyusun rencana kerja sekolah sekaligus bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan. Adapun hasil rapor pendidikan yang diperoleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi seperti pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1. 1 Rapor Pendidikan Sekolah SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Capaian indikator prioritas rapor pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi tahun 2025 jika dibandingkan dengan tahun lalu dapat dijelaskan dalam Tabel 1.2 berikut.

**Tabel 1. 2 Capaian Indikator Prioritas Rapor Pendidikan SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

<b>Indikator Prioritas</b>	<b>Capaian</b>	<b>Skor Rapor 2025</b>	<b>Perubahan skor tahun lalu</b>	<b>Skor Rapor 2024</b>	<b>Peringkat secara kabupaten</b>	<b>Peringkat secara nasional</b>
A.1 Kemampuan literasi	Baik	100	Tetap	100	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
A.2 Kemampuan numerasi	Baik	86,67	Turun 6,66	93,33	Peringkat menengah (41-60%)	Peringkat menengah atas (21-40%)
A.3 Indeks Karakter	Baik	70	Naik 6,52	63,48	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.1 Kualitas Pembelajaran	Baik	73	Turun 0,03	73,03	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.4 Iklim Keamanan sekolah	Baik	86	Naik 2,44	79,08	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)
D.8 Iklim Kebhinekaan	Baik	81	Naik 3,25	77,75	Peringkat atas (1-20%)	Peringkat atas (1-20%)

Dari sisi hasil belajar murid, kemampuan literasi siswa berada pada

kategori baik, dengan nilai yang stabil dibandingkan tahun sebelumnya. Hal ini menunjukkan konsistensi sekolah dalam menjaga mutu pembelajaran berbasis teks, serta efektivitas program pembiasaan membaca yang telah diterapkan. Sementara itu, kemampuan numerasi juga berada pada kategori baik, namun mengalami penurunan nilai dari tahun 2024. Penurunan ini menjadi perhatian khusus, meskipun capaian masih dalam kategori positif. Ke depan, peningkatan

pembelajaran berbasis pemecahan masalah kontekstual dan pendekatan tematik-integratif diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep matematika dasar siswa.

Dalam dimensi karakter murid, sekolah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Nilai karakter mengalami peningkatan dibanding tahun sebelumnya. Hal ini menjadi indikasi keberhasilan penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dan budaya sekolah. Sikap toleransi, gotong royong, kemandirian, serta sikap kritis dan kreatif terus ditumbuhkan melalui berbagai kegiatan intrakurikuler, kurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pada dimensi iklim belajar, kondisi keamanan dan kebhinekaan sekolah tercatat dalam kategori baik dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Sekolah telah mampu menciptakan suasana belajar yang aman, inklusif, dan menghargai keberagaman. Ini mencerminkan keberhasilan dalam membangun budaya sekolah yang ramah anak dan bebas dari tindak kekerasan. Namun demikian, dalam hal kualitas pembelajaran, rapor menunjukkan adanya penurunan nilai dibandingkan tahun sebelumnya. Meski tetap berada dalam kategori baik, hal ini menjadi peringatan penting bahwa kualitas interaksi pembelajaran, strategi pengajaran, serta perhatian guru terhadap kebutuhan belajar siswa perlu terus ditingkatkan. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan strategi Project-Based Learning (PjBL) menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas tersebut.

Dari sisi kompetensi guru, keterlibatan dalam komunitas belajar dan pelatihan masih perlu dikuatkan terutama dalam konteks refleksi praktik pembelajaran. Guru diharapkan lebih aktif dalam melakukan refleksi mandiri dan kolaboratif, serta menjadikan umpan balik dari murid dan rekan sejawat sebagai landasan untuk perbaikan metode pembelajaran.

Sementara dalam dimensi kepemimpinan sekolah, SDN Ragunan 14 Pagi dinilai cukup baik dalam pengelolaan program, membangun kolaborasi dengan guru, dan menjalin komunikasi efektif dengan orang tua serta masyarakat sekitar. Namun, pengambilan keputusan berbasis data masih menjadi aspek yang perlu diperkuat agar setiap kebijakan yang diambil dapat lebih tepat sasaran dan berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Secara keseluruhan, hasil Rapor Pendidikan tahun 2025 menjadi bahan refleksi penting bagi seluruh warga sekolah. Ini bukan hanya sekadar data, tetapi cermin mutu layanan pendidikan yang perlu terus diperbaiki. SD Negeri Ragunan 14 Pagi berkomitmen untuk terus berbenah, memperkuat budaya belajar yang berpihak pada murid, dan membangun lingkungan belajar yang aman, inklusif, serta mendukung tumbuh kembang anak secara utuh.

## **2. Karakteristik Lingkungan Satuan Pendidikan**

SD Negeri Ragunan 14 Pagi terletak di Jalan Kebagusan Raya RT.001/007, Kelurahan Ragunan, Kecamatan Pasar Minggu, Kota Administrasi Jakarta Selatan. Lokasi ini berada di wilayah yang strategis dan mudah diakses oleh murid, pendidik, dan tenaga kependidikan. Letaknya yang berada di jalur utama serta dekat dengan permukiman warga memudahkan mobilitas dan mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara optimal.

Kondisi fisik SD Negeri Ragunan 14 Pagi tergolong baik dan terawat. SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki bangunan permanen yang layak dan cukup representatif untuk menyelenggarakan proses pendidikan. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang perpustakaan, ruang UKS, toilet siswa dan guru, serta area bermain dan lapangan olahraga. Seluruh fasilitas tersebut secara umum dalam kondisi baik dan mendukung proses pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Sekolah juga telah dilengkapi dengan sarana pendukung pembelajaran berbasis digital untuk menunjang implementasi Kurikulum Merdeka. Lingkungan sekolah juga bersih, rapi, dan nyaman, menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi murid.

SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang memiliki reputasi baik di lingkungan Kecamatan Pasar Minggu. Sekolah ini dikenal aktif dalam mengikuti berbagai program peningkatan mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. murid maupun pendidik kerap meraih prestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik. Komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan, pembentukan karakter, dan penguatan profil pelajar Pancasila menjadi fokus utama dalam pengelolaan satuan pendidikan.

Lingkungan sekitar SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan wilayah pemukiman yang cukup padat, namun terbilang aman, tertib, dan mendukung iklim pendidikan yang positif. Hubungan antara sekolah dan masyarakat terjalin dengan harmonis melalui berbagai kegiatan kemitraan yang melibatkan komite sekolah, orang tua murid, serta tokoh masyarakat setempat. Sinergi ini menjadi kekuatan dalam membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan inklusif, sejalan dengan semangat gotong royong dalam Kurikulum Merdeka.

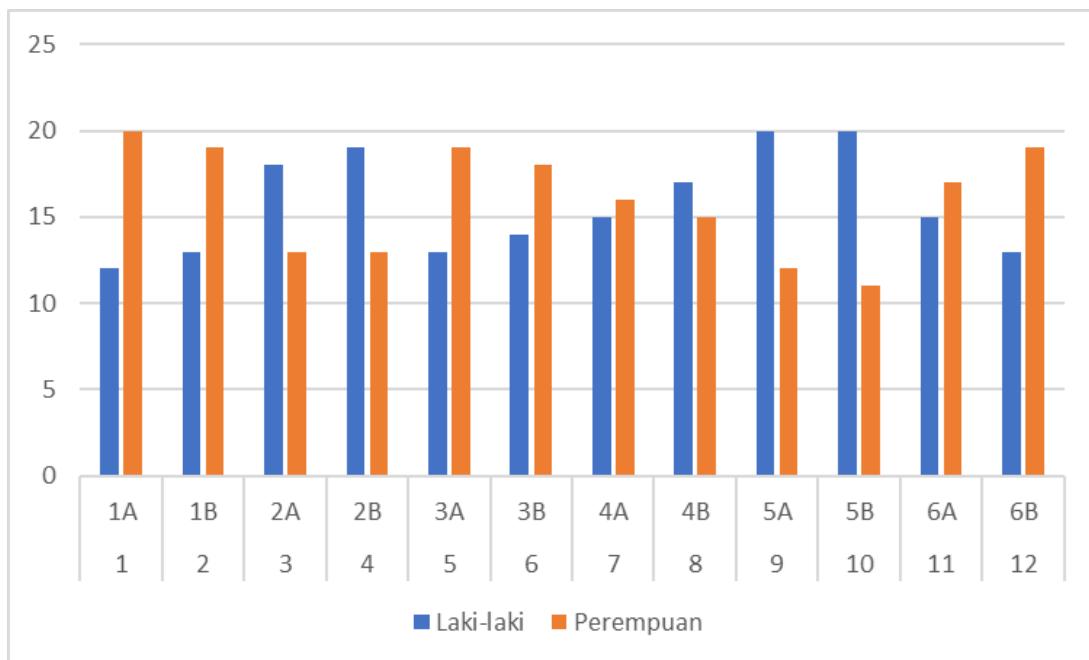
### 3. Karakteristik Murid

Murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki latar belakang yang beragam, mencerminkan pluralitas masyarakat di lingkungan sekitarnya. Dengan jumlah murid 381 siswa terdapat 2 murid inklusi, sekolah ini memberikan pendidikan yang inklusi dan merata. Rincian data murid terdapat pada Tabel 1.3 di bawah ini.

Tabel 1. 3 Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1	1A	12	20	32
2	1B	13	19	32
3	2A	18	13	31
4	2B	19	13	32
5	3A	13	19	32
6	3B	14	18	32
7	4A	15	16	31
8	4B	17	15	32
9	5A	20	12	32
10	5B	20	11	31
11	6A	15	17	32
12	6B	13	19	32
Total		189	192	381

Jumlah murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026 jika digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



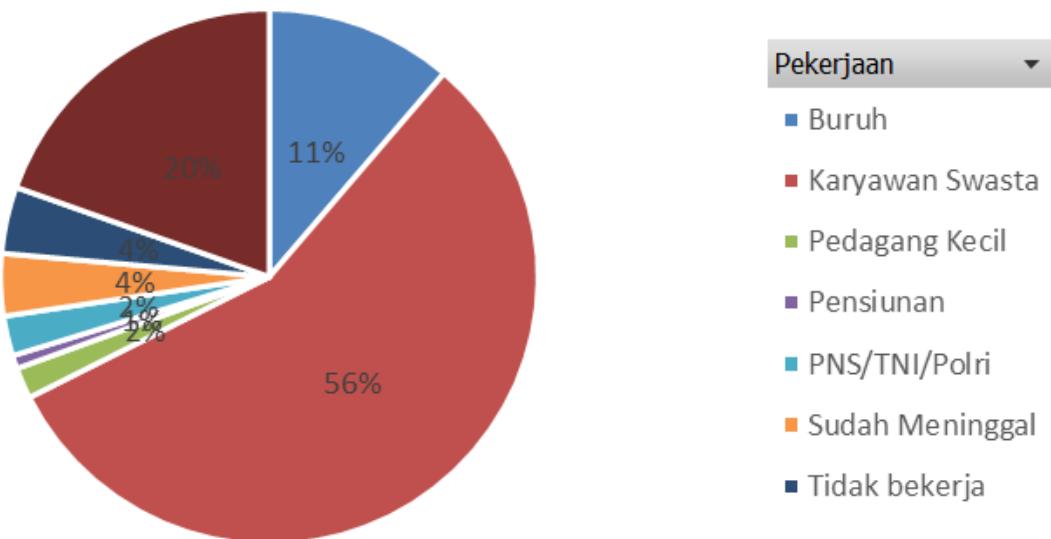
Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Murid SD Negeri Ragunan 14 Pagi pada Tahun Ajaran 2025/2026

#### 4. Karakteristik Orang Tua Murid

Kondisi sosial dan ekonomi yang ada di SD Negeri Ragunan 14 Pagi cukup beragam. Sekitar 90% tergolong ekonomi yang kurang mampu dan 10% berasal dari ekonomi yang mampu. Jumlah murid yang memperoleh KJP dan KJP plus dari Pemerintah Provinsi DKI sebanyak 205 orang. SD Negeri Ragunan 14 Pagi mengakomodasi murid yang memiliki kebutuhan khusus atau ABK. Sebanyak 2 orang yang tersebar di kelas I sampai dengan kelas VI.

Latar belakang tingkat sosial dan ekonomi yang yang beragam pada orang tua murid menjadi salah satu faktor pendukung mendampingi murid dalam proses pembelajaran di Satuan Pendidikan maupun di rumah. Pekerjaan orang tua murid berada pada tingkat ekonomi menengah ke bawah dengan sarana prasarana yang kurang memadai dalam mendukung proses pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Latar belakang keagamaan yang mayoritas bahkan hingga 99,7 % adalah murid yang beragama Islam dan 0,3 % beragama Kristen.

Secara sosial budaya, murid memiliki latar belakang orang tua yang berbeda budaya yang disebabkan dari sebagian orang tua merupakan karyawan swasta dan wiraswasta. Selain itu, minat bakat murid juga yang sangat beragam. Data tersebut dapat dilihat grafik pekerjaan orang tua murid di bawah ini.



Gambar 1. 3 Diagram Pekerjaan orang tua murid di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan diagram tersebut pekerjaan orang tua murid cukup beragama dengan komposisi buruh 11 %, karyawan swasta 56%, pedagang kecil 2%, pensiunan 1%, PNS/TNI/Polri 2%, sudah meninggal 4%, tidak bekerja 4%, dan wiraswasta 20%.

## 5. Karakteristik Pendidik dan Tenaga Kependidikan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas dan berkompeten. Pendidik di sekolah ini memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai atau linier dan terus mengikuti pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kompetensinya. Rasio antara Pendidik dan murid yang ideal memungkinkan proses pembelajaran yang efektif dan personal. Selain itu, tenaga kependidikan seperti staf administrasi, penjaga sekolah dan petugas kebersihan turut berperan penting dalam menunjang operasional sekolah sehari-hari. Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SD Negeri Ragunan

14 Pagi berjumlah 20 orang. Rincian data Pendidik dan Tenaga Kependidikan pada Tabel 1.4 di bawah ini.

Tabel 1. 4 Tabel Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Ragunan 14

No.	Nama	Jenis Kelamin	Status	Jabatan	Latar Belakang Pendidikan
1	Nurbaiti, S.Pd.	P	PNS	Kepala Sekolah	S1
2	Iskantrina Kaeksi, S.Pd.	P	PNS	Wakil Kepala Sekolah / Guru Kelas V A	S1
3	Yulia, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas II	S1
4	Nur Asmawati, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas VI B	S1
5	Siti Faizah, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas I A	S1
6	Ikrima Nur Endah, S.Pd.	P	PNS	Guru Kelas VI A	S1
7	Henni Lestari Pasaribu, S.Pd.	P	PNS	Guru PJOK	S1
8	Maulana Azis Kusumadjaya, S.Pd.	L	PNS	Guru Kelas V B	S1
9	Nurmiyati, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas II B	S1
10	Mujiyati, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas IV A	S1
11	Regiani Fratiwi, S.Pd.	P	P3K	Guru Kelas IV B	S1
12	Hudan Maulidianingtyas, S.Pd.	P	KKI	Guru Kelas I B	S1
13	Rusmiyati, S.Pd.	P	KKI	Guru PAI / Guru Kelas III A	S1

No.	Nama	Jenis Kelamin	Status	Jabatan	Latar Belakang Pendidikan
14	Sumardi, S.Pd.	L	KKI	Guru PAI	S1
15	Muhamad Hanif Jailani, S.Pd.	L	KKI	Guru PJOK	S1
16	Malanurseha, S.Pd.	P	KKI	Guru Kelas III B	S1
17	Hadyan Abdul Aziz, S.Kom.	L	PNS	Penata Kelola Sistem dan Teknologi Informasi	S1
18	Ibrohim	L	KKI	Operator Sekolah	SMA
19	Hendra Kurniawan	L	KKI	Petugas Kebersihan	D3
20	Iwan Sumarwan	L	KKI	Penjaga Sekolah	SMA

Rekapitulasi Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

berdasarkan jenis kelamin pada Tabel 1.5 berikut.

Tabel 1. 5 Rekapitulasi Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jenis Kelamin	Jumlah
Perempuan (P)	13
Laki-laki (L)	7
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>

## 6. Sarana Prasarana

SD Negeri Ragunan 14 Pagi memiliki luas tanah berukuran 2859 m<sup>2</sup> dan bersertifikat. Bentuk gedung terdiri dari 2 gedung induk yang terpisah, struktur

tanahnya yang berundak, memiliki fasilitas fisik yang memadai, rincian sebagai berikut.

Tabel 1. 6 Sarana dan Prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pagi

No	NAMA BARANG	JUMLAH	KONDISI
1	Ruang Kelas	10	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Musholla	1	Baik
5	Ruang Komputer dan UKS	1	Baik
6	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7	Rumah Dinas	1	Rusak Ringan
8	Kantin	1	Baik
9	Gudang	2	Rusak Ringan
10	Toilet Guru	2	Baik
11	Toilet Murid Laki-laki	3	Baik
12	Toilet Murid Perempuan	2	Baik
13	Toilet Ramah Disabilitas	2	Baik
14	Lapangan	1	Baik
15	Komputer	10	Baik
16	Printer	4	Baik
17	Scanner	1	Baik
18	Proyektor/Infocus	10	Baik
19	TV	1	Baik
20	AC	4	Baik
21	Laptop	4	Baik
22	Meja Kursi Guru	30	Baik
23	Meja Kursi Murid	590	Baik

Kondisi sarana dan prasarana yang baik dan terawat memungkinkan terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan lancar. Upaya perbaikan dan pengadaan fasilitas baru terus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang dinamis.

Untuk mendukung beroperasinya sarana dan prasarana SD Negeri Ragunan 14 Pag, pendanaan sekolah bersumber dari anggaran pemerintah yaitu Dana BOS dan BOP yang dikelola secara transparan dan akuntabel. Laporan keuangan yang diaudit secara rutin memastikan penggunaan dana sesuai dengan rencana dan prioritas yang telah ditetapkan.

## 7. Sosial Budaya

SD Negeri Ragunan 14 Pag berlokasi di lingkungan masyarakat yang mayoritas berbudaya Betawi, yang dikenal menjunjung tinggi nilai-nilai budaya lokal seperti disiplin, tanggung jawab, sopan santun, dan kejujuran. Hal ini turut membentuk karakter murid melalui pembiasaan nilai-nilai luhur yang ditanamkan sejak dini di sekolah. Kegiatan rutin seperti upacara bendera, peringatan hari-hari besar nasional, serta perayaan keagamaan dilaksanakan secara berkala dan menjadi wahana penanaman nilai karakter.

Kondisi sosial ekonomi orang tua murid cukup beragam, dengan mayoritas berada pada kelas ekonomi menengah ke bawah. Secara umum, tingkat pendidikan orang tua berkisar pada jenjang SMA atau setara, dengan sebagian kecil yang telah menempuh pendidikan tinggi. Meski demikian, tingkat kepedulian dan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak tergolong tinggi, yang tercermin dari aktifnya mereka dalam mengikuti kegiatan sekolah, seperti pertemuan wali murid, rapat komite, dan forum komunikasi sekolah dan orang tua.

Dari sisi keberagaman, SD Negeri Ragunan 14 Pag mencerminkan miniatur masyarakat Indonesia dengan murid yang berasal dari berbagai latar belakang agama, seperti Islam dan Kristen. Sekolah menjunjung tinggi nilai toleransi dan kebhinekaan, serta membiasakan murid untuk saling menghargai dan hidup rukun dalam perbedaan. Hal ini didukung dengan kegiatan-kegiatan

keagamaan rutin, pembiasaan sikap saling menghormati, serta pelaksanaan pendidikan agama sesuai keyakinan masing-masing murid. Jumlah murid berdasarkan agamanya dapat dilihat pada tabel 1.7 berikut.

Tabel 1. 7 Jumlah Murid Berdasarkan Agama di SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Tahun Ajaran 2025/2026

No	Agama	Kelas						Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	
1	Islam	64	63	64	63	63	63	380
2	Kristen						1	1
Jumlah		64	63	64	63	63	64	381

Lingkungan sekitar sekolah relatif padat penduduk, namun tetap aman dan kondusif untuk proses pembelajaran. Interaksi sosial yang positif antara sekolah dan masyarakat membentuk ekosistem pendidikan yang sehat. Sekolah berada di tengah kawasan pemukiman warga yang didominasi oleh keluarga pekerja, wiraswasta, dan pegawai. Akses menuju sekolah cukup mudah, berada di jalur strategis dengan lalu lintas yang ramai namun terkelola baik.

Kebijakan daerah yang berlaku sangat sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional, serta disesuaikan dengan kondisi lokal. Program-program seperti sekolah inklusi, penguatan pendidikan karakter, dan profil pelajar Pancasila telah diimplementasikan dengan baik di SD Negeri Ragunan 14 Pagi. Pemerintah daerah juga memberikan dukungan dalam bentuk anggaran operasional, pembinaan tenaga pendidik, serta pengawasan berkala, yang secara signifikan berdampak pada peningkatan mutu layanan pendidikan.

## 8. Kemitraan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi menjalin kemitraan dengan berbagai pihak eksternal sebagai bentuk sinergi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Kerja sama ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi murid, tetapi juga memperkuat ekosistem pendidikan yang inklusif, sehat, dan berkelanjutan.

Kemitraan yang telah berjalan antara lain:

1. Puskesmas Kelurahan Ragunan (Dinas Kesehatan)  
Kegiatan yang dilakukan bersama Puskesmas meliputi:
  - Pemberian imunisasi berkala bagi murid.
  - Pemberian obat cacing untuk mencegah penyakit menular.
  - Pelatihan Dokter Kecil guna menumbuhkan kesadaran hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah.
2. Dinas Perpustakaan Nasional (Perpusnas) Dinas ini mendukung penguatan literasi melalui kegiatan:
  - Layanan Perpustakaan Keliling, yang secara rutin hadir di sekolah untuk memberikan akses bacaan yang lebih luas kepada murid.
3. Dinas Sosial Tingkat Kelurahan / Dasa Wisma Kegiatan kemitraan mencakup:
  - PSN (Pemberantasan Sarang Nyamuk) sebagai upaya preventif terhadap penyakit DBD.
  - Program Jumantik, di mana petugas dari Dasa Wisma melakukan pemantauan dan edukasi tentang kebersihan dan pemberantasan jentik nyamuk.
4. Komite Sekolah dan Orang Tua murid keterlibatan orang tua sangat signifikan dalam mendukung kegiatan sekolah, baik melalui:
  - Forum pertemuan komite dan wali murid
  - Kontribusi dalam kegiatan sekolah, seperti class meeting, pentas seni, dan peringatan hari besar
  - Dukungan materiil dan non-materiil untuk menunjang sarana prasarana serta kegiatan pembelajaran

Peranan kemitraan tersebut sangat penting dalam memperluas jangkauan layanan pendidikan di luar aspek akademik semata. Dukungan dari pihak eksternal memungkinkan sekolah untuk:

- Meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan murid
- Menumbuhkan budaya literasi dan karakter
- Mewujudkan lingkungan belajar yang sehat, bersih, dan aman
- Menguatkan peran serta masyarakat dalam proses pendidikan

SD Negeri Ragunan 14 Pagi, dengan segala keunikan dan potensi yang dimilikinya, berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Penulisan Kurikulum Satuan Pendidikan ini merupakan langkah strategis untuk mengakomodasi kebutuhan murid, memanfaatkan potensi yang ada, serta merespon berbagai tantangan yang dihadapi. Dengan dukungan seluruh pemangku kepentingan, sekolah ini siap mewujudkan visi dan misinya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk generasi yang berkarakter, kompeten, serta berdaya saing tinggi.

## **B. Kerangka Dasar Kurikulum**

Kurikulum Nasional yang dicanangkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Prof. Abdul Mu'ti Nomor 7607/B.B1/HK.03/2024, menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran, dengan pendekatan diferensiasi, adaptif, dan kontekstual.

Kurikulum ini dirancang untuk menjawab tantangan zaman, mempersiapkan generasi yang mampu bersaing ditingkat global, serta tetap berakar pada nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Untuk itu Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tetap menjadi ciri khas utama, dalam mendorong penguatan karakter dan kompetensi abad 21, demi terwujudnya Indonesia Emas 2045.

### **1. Tujuan**

- a. Mengembangkan kompetensi murid secara menyeluruh (pengetahuan, keterampilan, sikap).
- b. Mengokohkan karakter Profil Pelajar Pancasila.
- c. Meningkatkan fleksibilitas dan otonomi pembelajaran.
- d. Menjawab kebutuhan abad 21: kreatif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif.

### **2. Prinsip Kurikulum**

Kurikulum Nasional 2025/2026 disusun dan dilaksanakan dengan berlandaskan beberapa prinsip utama yang menjadi pondasi agar pembelajaran berjalan sesuai arah dan tujuan pendidikan nasional. Prinsipnya adalah sebagai berikut:

a. Berpusat pada murid

Pembelajaran yang dirancang untuk memberikan ruang bagi murid agar aktif terlibat, mengembangkan rasa ingin tahu, serta berkontribusi dalam proses pembelajaran.

b. Berdiferensiasi dan adaptif.

Pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajar murid.

c. Kontekstual dan relevan

Materi dan kegiatan pembelajaran disusun agar berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, budaya lokal, serta tantangan masa depan. Hal ini bertujuan untuk membantu murid memaknai pembelajaran dan mengembangkan kompetensi abad 21.

d. Kolaboratif dan partisipatif

Kurikulum mendorong terciptanya suasana kolaborasi antar murid, guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan

e. Penguatan karakter

Melalui integrasi Profil Pelajar Pancasila, pembelajaran diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, gotong royong, kebhinekaan global, dan kepedulian terhadap lingkungan.

f. Keseimbangan pengetahuan, keterampilan dan sikap

Kurikulum menekankan keseimbangan antara ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hal ini penting agar murid menjadi manusia utuh yang memiliki kemampuan akademik sekaligus karakter mulia.

g. Berorientasi pada masa depan.

Kurikulum ini disusun untuk mempersiapkan generasi Indonesia menghadapi tantangan global, dengan penekanan pada kreativitas, berpikir kritis, kemampuan komunikasi, dan pemecahan masalah.

### **3. Karakteristik Pembelajaran**

Karakteristik pembelajaran berdasarkan Kurikulum Nasional yang akan diberlakukan pada Tahun Ajaran 2025/2026 yaitu:

- 1. Berorientasi pada murid (Student-Centered Learning)**

Menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping, membantu siswa mengembangkan potensi dan minat mereka secara maksimal.

- 2. Pembelajaran Kontekstual dan Relevan**

Materi pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan, konteks lokal, dan relevansi dengan kehidupan nyata. Hal ini bertujuan untuk memastikan pembelajaran tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

- 3. Berbasis Kompetensi dan Capaian Pembelajaran**

Pembelajaran diarahkan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam capaian pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap kegiatan pembelajaran berkontribusi langsung pada penguasaan kompetensi tersebut.

- 4. Mendorong Kolaborasi dan Keterampilan Abad 21**

Kurikulum ini menekankan pentingnya keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Aktivitas pembelajaran didesain untuk mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswa.

- 5. Pembelajaran Berdiferensiasi**

Guru diharapkan mampu merespons kebutuhan dan karakteristik belajar setiap murid. Ini termasuk memperhatikan gaya belajar, minat, dan kemampuan individu.

- 6. Penguatan Nilai-Nilai Kebangsaan dan Karakter**

Kurikulum Nasional 2025/2026 terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan budaya bangsa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menanamkan karakter dan kebanggaan nasional dalam diri siswa.

- 7. Keterpaduan Proyek Profil Pelajar Pancasila**

Kurikulum Nasional 2025/2026 menekankan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini menjadi wahana untuk

menanamkan nilai-nilai Pancasila dan membangun karakter siswa melalui kegiatan praktis yang kontekstual.

8. Mengutamakan Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan

Kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk melakukan refleksi atas pengalaman belajar mereka. Guru pun didorong untuk terus mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Landasan Filosofis**

Landasan filosofis pada kurikulum 2025/2026 ini mengacu pada tujuan pendidikan nasional, yang berlandaskan sebagai berikut:

1. Pancasila sebagai Dasar Filosofis

Pancasila menjadi sumber nilai utama yang menjiwai seluruh aspek pembelajaran. Setiap aktivitas belajar diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial.

2. Falsafah Pendidikan Ki Hadjar Dewantara

Filosofi “Ing Ngarso Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani” yang digaungkan oleh Ki Hajar Dewantara merupakan pola pembelajaran yang memerdekaan dan memberdayakan murid. Hal ini sangat relevan untuk tetap diterapkan di sekolah untuk pembentukan karakter murid.

3. Teori Konstruktivisme

Kurikulum ini meyakini bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan dan mengembangkan makna pembelajaran.

4. Pendidikan Holistik

Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi murid secara utuh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

5. Relevansi dan Kontekstualisasi

Landasan ini menegaskan bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata murid dan konteks sosial-budaya tempat mereka berada.

Dengan demikian, murid tidak hanya menjadi “penghafal materi” tetapi juga agen perubahan di lingkungannya.

## **5. Landasan Yuridis**

Untuk menguatkan kurikulum yang akan diterapkan di sekolah, maka perlu adanya landasan yuridis. Berikut adalah landasan yuridis dari kurikulum yang akan diberlakukan di sekolah kami yaitu:

- a. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbud Ristek) No. 12 Tahun 2024.  
Menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional yang berlaku untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga pendidikan menengah, efektif mulai tahun ajaran 2025/2026.
- b. Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 14/M/2025.  
Mencabut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 371/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak, menandai penyesuaian kebijakan dalam upaya peningkatan layanan pendidikan bermutu.
- c. Peraturan Presiden No. 188 Tahun 2024.  
Mengatur pembentukan dan struktur organisasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, yang bertanggung jawab atas implementasi Kurikulum Nasional 2025/2026.
- d. Instruksi Presiden (Inpres) No. 8 Tahun 2025.  
Menjadi pedoman pelaksanaan Sekolah Rakyat, termasuk ketentuan rekrutmen guru dan murid, serta penentuan kurikulum yang akan digunakan.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 Tahun 2024.  
Mengatur organisasi dan tata kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, mendukung struktur kelembagaan yang diperlukan untuk pelaksanaan Kurikulum Nasional 2025/2026.

## **6. Landasan Sosiologis**

Sebuah kurikulum dalam pelaksanaan, idealnya juga mencakup penerapan sosiologis, karena keberhasilan sebuah proses pembelajaran salah satunya

dapat ditentukan oleh keragaman sosial budaya yang berkembang di masyarakat. Paradigma landasan sosiologis dapat terlihat pada:

1. Tuntutan Perubahan Sosial dan Globalisasi  
Kurikulum ini dirancang agar siswa mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan global, serta menjadi warga negara yang aktif dan produktif..
2. Keberagaman Sosial Budaya Indonesia  
Sebagai negara dengan keragaman budaya, agama, etnis, dan bahasa, kurikulum ini menekankan pentingnya menghargai dan merawat nilai-nilai kebhinekaan. Hal ini sejalan dengan upaya memperkuat rasa persatuan dan identitas nasional.
3. Kebutuhan dan Aspirasi Masyarakat  
Materi pembelajaran diharapkan tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga keterampilan hidup, etika, dan pemecahan masalah.
4. Peran Sekolah sebagai Agen Sosialisasi  
Sekolah bukan hanya tempat mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi agen pembentukan nilai-nilai sosial dan budaya. Kurikulum Nasional 2025/2026 memandang penting peran sekolah dalam membentuk karakter, etika, dan perilaku sosial murid.
5. Keadilan Sosial dan Kesetaraan  
Kurikulum ini dirancang agar inklusif dan adil, memperhatikan kebutuhan semua kelompok masyarakat, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan atau kebutuhan khusus. Prinsip kesetaraan dan nondiskriminasi menjadi dasar dalam penyusunan dan implementasi pembelajaran.

## 7. Landasan Psiko Pedagogis

Landasan psikopedagogis Kurikulum Nasional 2025/2026 menekankan pentingnya memahami karakteristik psikologis dan cara belajar murid. Kurikulum ini dirancang agar pembelajaran sesuai dengan perkembangan mental, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, inklusif, dan mendorong pertumbuhan pribadi murid.

## **BAB II**

### **VISI MISI DAN TUJUAN SEKOLAH**

Visi dan misi adalah panduan yang memberi arah dan tujuan bagi sekolah.

#### **A. Visi SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

“Terwujudnya murid yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, mandiri, bernalar kritis, serta mampu berkolaborasi.

#### **B. Misi SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

1. Membiasakan murid untuk melaksanakan ajaran agama sesuai keyakinannya;
2. Mewujudkan sikap toleransi antar umat beragama;
3. Membiasakan pola hidup sehat melalui kegiatan senam bersama, makan makanan bergizi, dan sanitasi lingkungan melalui PSN, Jumantik, Operasi Semut;
4. Membentuk karakter murid yang mandiri melalui keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran dan kegiatan sekolah serta pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran;
5. Mewujudkan murid yang bernalar kritis melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, menggembirakan dan bermakna;
6. Mewujudkan lingkungan belajar yang mendorong murid untuk bekerja sama dan saling menghargai;
7. Mengembangkan sikap aktif murid dalam kolaborasi melalui tugas kelompok, proyek kolaboratif, maupun kegiatan ekstrakurikuler.

#### **C. Tujuan SD Negeri Ragunan 14 Pagi**

Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, serta mendukung tercapainya visi dan misi sekolah, maka tujuan pendidikan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan keagamaan secara rutin dan pembiasaan sikap religious dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam keberagaman agama, budaya, dan latar belakang sosial murid.
3. Mewujudkan pola hidup sehat melalui kegiatan fisik seperti senam pagi, makan makanan bergizi, serta menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah.
4. Mengembangkan karakter mandiri murid melalui pelibatan aktif dalam proses pembelajaran, pengambilan keputusan sederhana, serta pengelolaan waktu secara bertanggung jawab.
5. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan bernalar logis melalui pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan eksplorasi yang bermakna bagi murid.
6. Menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan agar murid mampu bekerja sama, saling menghargai, dan menyelesaikan tugas bersama.
7. Mendorong partisipasi aktif murid dalam kegiatan kelompok, proyek bersama, dan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan kompetensi sosial dan kolaboratif.
8. Menyediakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan karakter serta potensi setiap murid secara optimal.

### **BAB III**

### **PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN**

Pengorganisasian pembelajaran adalah cara Murid mengatur pembelajaran dalam muatan kurikulum di satu rentang waktu. Pelaksanaan kegiatan pengorganisasian pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah . Pada Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 ini diberikan penekanan pada pendekatan pembelajaran mendalam.

Pembelajaran Mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pendekatan ini mendorong murid untuk belajar secara sadar dan penuh perhatian, menikmati proses pembelajaran dengan antusias dan semangat serta menemukan makna dan relevansi dari apa yang dipelajari terhadap kehidupan mereka. Hal ini memungkinkan murid untuk terlibat aktif, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, dan membangun pemahaman yang berdampak jangka panjang.

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Dimensi profil lulusan merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap Murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Di samping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif. Profil lulusan dicapai melalui prinsip pembelajaran sebagai berikut

1. Pembelajaran yang berkesadaran terjadi ketika Murid menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika Murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.
2. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika Murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar Murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan Murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan Murid dengan isu nyata dalam konteks personal, lokal, nasional, global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.
3. Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu Murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika Murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap Murid merasa nyaman, Murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa

memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Prinsip tersebut diwujudkan melalui pengalaman belajar Murid, yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pembelajaran mendalam didukung dengan praktik pedagogis oleh Pendidik, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada Murid, pemanfaatan digital serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.

Pengaturan pengorganisasian pembelajaran yang dilakukan oleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi dalam empat kegiatan diantaranya; (1). Intrakurikuler, (2) kokurikuler, (3) ekstrakurikuler, dan (4) aktualisasi budaya murid.

## A. Intrakurikuler

### 1. Pendekatan Pembelajaran

Kurikulum SD Negeri Ragunan 14 Pagi disusun mulai dengan menganalisis mata pelajaran yang akan dimuat dalam kegiatan intrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler ini dikemas sebagai pembelajaran rutin lima hari efektif setiap minggunya. Hasil analisis mata pelajaran akan dilanjutkan dengan mengemas pilihan pembelajaran dalam bentuk Pembelajaran berbasis mata Pelajaran, mata pelajaran Bahasa Inggris dan mata muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta merupakan mata pelajaran wajib dengan durasi waktu 2 jam dalam satu minggu.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah mengatur struktur kurikulum sekolah dasar madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat.

## 2. Struktur Kurikulum

Struktur Kelas 1 SD Negeri Ragunan 14 Pagi (Fase A)

Tabel 3. 1 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat kelas I

**(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)**

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36 (1)	144
Pancasila	144 (4)	36 (1) = upacara	180
Bahasa Indonesia	252 (7)	36 (1)	288
Matematika	144 (4)	36 (1)	180
PJOK	108 (3)	36 (1)	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36 (1)	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
Total JP Mata Pelajaran Wajib	864	216	10.80
<b>Muatan Lokal (c)</b>	<b>72 (2)</b>		<b>72</b>
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	936	216	1.152

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 2 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas II

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	288 (8)	36	324
Matematika	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
Total JP Mata Pelajaran Wajib	936	216	1.152
<b>Muatan Lokal (c)</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.008	216	1.224

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 3 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas III - IV

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	216 (6)	36	252
Matematika	180 (5)	36	216
IPAS	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
<b>Seni Budaya (b)</b>	108 (3)	36	144
Seni Musik			
Seni Rupa			
Seni Teather			
Seni Tari			
<b>Bahasa Inggris</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368
<b>Muatan Lokal (c)</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.188	252	1.440

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 4 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas V

(Asumsi 1 Tahun = 36 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	108 (3)	36	144
Pancasila	144 (4)	36	180
Bahasa Indonesia	216 (6)	36	252
Matematika	180 (5)	36	216
IPAS	180 (5)	36	216
PJOK	108 (3)	36	144
Seni Budaya (b) Seni Musik Seni Rupa Seni Teather Seni Tari	108 (3)	36	144
<b>Bahasa Inggris</b>	72 (2)		72
Total JP Mata Pelajaran Wajib	1.116	252	1.368
<b>Muatan Lokal (d)</b>	72(2)		72
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.188	252	1440
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Mata Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.260	252	1.512

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Tabel 3. 5 Alokasi waktu mata pelajaran sekolah dasar kelas VI

(Asumsi 1 Tahun = 32 minggu dan 1 JP = 35 menit)

Mata Pelajaran	Alokasi Intrakurikuler Per Tahun	Alokasi Kokurikuler Per Tahun	Total JP Per Tahun
<b>Mata Pelajaran Wajib</b>			
Pendidikan agama dan budi pekerti (a)	96 (3)	32	128
Pancasila	128 (4)	32	160
Bahasa Indonesia	192 (6)	32	224
Matematika	160 (5)	32	192
IPAS	160 (5)	32	192
PJOK	96 (3)	32	128
Seni Budaya (b) Seni Musik Seni Rupa Seni Teather Seni Tari	96 (3)	32	129
<b>Bahasa Inggris</b>	64 (2)		64
Total JP Mata Pelajaran Wajib	992	252	1.216
<b>Muatan Lokal (c)</b>	64 (2)		64
Total JP Mata Pelajaran Umum + Muatan Lokal	1.056	252	1.280
Total JP Mata Pelajaran Wajib + Mata Pelajaran Pilihan + Muatan Lokal	1.120	252	1.344

Keterangan:

- a) Diikuti oleh murid sesuai dengan agama masing-masing.
- b) Satuan Pendidikan menyediakan minimal 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari).
- c) Paling banyak 2 (dua) JP per minggu atau 72 (tujuh puluh dua) JP per tahun.

Berikut merupakan penjelasan dari struktur Kurikulum sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat secara umum.

1. Muatan pembelajaran kepercayaan untuk penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai layanan pendidikan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai bimbingan dan konseling.
3. Muatan Lokal merupakan muatan pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Sesuai Pergub 89 tahun 2018 dan Kepdis no e-0103 SD Negeri Ragunan 14 Pagi melaksanakan Pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ).
4. Kurikulum di Murid penyelenggara pendidikan inklusif di sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah, atau bentuk lain yang sederajat menambahkan mata pelajaran Program Kebutuhan Khusus sesuai dengan kondisi Murid.
5. Murid yang memiliki potensi kecerdasan istimewa dapat diberikan percepatan pemenuhan beban belajar, dan/atau pendalaman dan pengayaan Capaian Pembelajaran sebagai layanan individual dan bukan dalam bentuk rombongan belajar.

### Jadwal Pelajaran SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Tabel 3. 6 Jadwal Pelajaran Kelas 1

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama / PJOK	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika
07.40 - 08.15	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika
08.15 - 08.50	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
09.45 - 10.20	PLBJ	Matematika	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
10.20 - 10.55	PLBJ	Matematika	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	

Tabel 3. 7 Jadwal Pelajaran Kelas 2

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia
07.40 - 08.15	PJOK	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia
08.15 - 08.50	PJOK	Pend. Agama dan BP	Matematika	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Matematika	Bahasa Indonesia	Matematika	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
09.45 - 10.20	Matematika	Pend. Pancasila	PLBJ	Bahasa Indonesia	Matematika
10.20 - 10.55	Seni Rupa	Pend. Pancasila	PLBJ	Seni Rupa	

Tabel 3. 8 Jadwal Pelajaran Kelas 3

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	<b>Upacara / Pancasila</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Senam Bersama</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Tadarus Bersama</b>
07.05 - 07.40	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	Matematika	Bahasa Inggris
07.40 - 08.15	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	Matematika	Bahasa Inggris
08.15 - 08.50	Pend. Agama dan BP	PJOK	Matematika	IPAS	Bahasa Indonesia
08.50 - 09.10			Istirahat		
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	PLBJ	IPAS	Seni Rupa	Bahasa Indonesia
09.45 - 10.20	Pend. Pancasila	PLBJ	IPAS	Seni Rupa	Bahasa Indonesia
10.20 - 10.55	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	IPAS	Seni Rupa	
10.55 - 11.05			Istirahat		
11.05 - 11.40	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	IPAS	<b>Seni Rupa</b>	
11.40 - 12.15		Bahasa Indonesia	<b>IPAS</b>		

Tabel 3. 9 Jadwal Pelajaran Kelas 4

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	<b>Upacara / Pancasila</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Senam Bersama</b>	<b>Literasi Numerasi</b>	<b>Tadarus Bersama</b>
07.05 - 07.40	Pend. Pancasila	Matematika	Seni Rupa	IPAS	Matematika
07.40 - 08.15	Pend. Pancasila	Matematika	Seni Rupa	IPAS	Bahasa Indonesia
08.15 - 08.50	Pend. Pancasila	<b>Seni Rupa</b>	Seni Rupa	IPAS	<b>IPAS</b>
08.50 - 09.10	Istirahat				
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	PJOK	Matematika	IPAS
09.45 - 10.20	Pend. Agama dan BP	Bahasa Indonesia	PJOK	Matematika	IPAS
10.20 - 10.55	Pend. Agama dan BP	Bahasa Indonesia	PJOK	Bahasa Indonesia	
10.55 - 11.05	Istirahat				
11.05 - 11.40	Pend. Agama dan BP	PLBJ	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	
11.40 - 12.15		PLBJ	Bahasa Inggris		

Tabel 3. 10 Jadwal Pelajaran Kelas 5

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	PJOK	Matematika	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
07.40 - 08.15	PJOK	Matematika	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.15 - 08.50	PJOK	Pend. Pancasila	IPAS	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	IPAS	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Matematika	Matematika
09.45 - 10.20	IPAS	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Matematika	
10.20 - 10.55	IPAS	Pend. Pancasila	PLBJ	Bahasa Inggris	
10.55 - 11.05				Istirahat	
11.05 - 11.40	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	PLBJ	Bahasa Inggris	
11.40 - 12.15	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	Seni Rupa		

Tabel 3. 11 Jadwal Pelajaran Kelas 6

Waktu/Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
06.30 - 07.05	Upacara / Pancasila	Literasi Numerasi	Senam Bersama	Literasi Numerasi	Tadarus Bersama
07.05 - 07.40	Matematika	Pend. Agama dan BP	Matematika	PJOK	PLBJ
07.40 - 08.15	Matematika	Pend. Agama dan BP	Matematika	PJOK	PLBJ
08.15 - 08.50	Matematika	Pend. Agama dan BP	Seni Rupa	PJOK	Pend. Pancasila
08.50 - 09.10				Istirahat	
09.10 - 09.45	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	Pend. Pancasila
09.45 - 10.20	Pend. Pancasila	Bahasa Indonesia	Seni Rupa	Bahasa Indonesia	
10.20 - 10.55	Bahasa Indonesia	IPAS	Seni Rupa	IPAS	
10.55 - 11.05				Istirahat	
11.05 - 11.40	Bahasa Indonesia	IPAS	Bahasa Inggris	IPAS	
11.40 - 12.15		IPAS	Bahasa Inggris	IPAS	

## **B. Ko Kurikuler**

### **1. Pengertian Kokurikuler**

Kokurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk penguatan, pendalaman, dan/atau pengayaan kegiatan Intrakurikuler dalam rangka pengembangan kompetensi, terutama penguatan karakter.

Rancangan kegiatan kokurikuler sebaiknya mendorong murid bebas bereksplorasi melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Kokurikuler berisi kegiatan eksperiensial, langsung, berorientasi pada tindakan dan berdasarkan keterampilan. Dari landasan tersebut, kegiatan kokurikuler dalam panduan ini disajikan dalam bentuk pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, gerakan 7 (tujuh) kebiasaan anak Indonesia hebat, dan/atau cara lainnya untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksi materi terhadap isu atau permasalahan nyata yang relevan bagi murid.

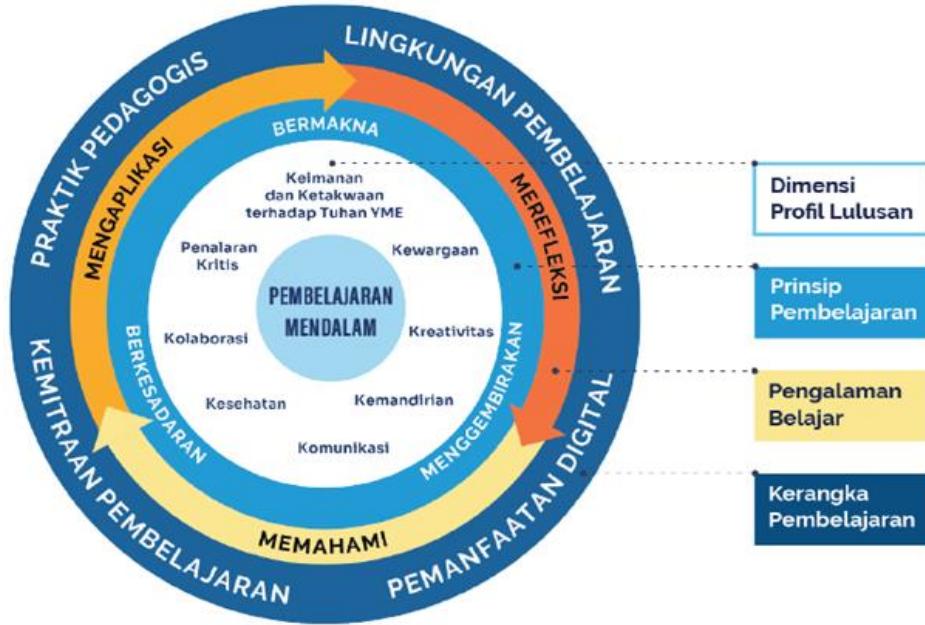
Tema dalam pelaksanaan kegiatan kokurikuler berfungsi menyatukan berbagai gagasan yang mengaitkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan konteks sosial budaya dan karakteristik murid. Satuan pendidikan berperan penting dalam merancang muatan kokurikuler yang tidak hanya memperhatikan kebutuhan kurikulum, tetapi juga berlandaskan pada potensi dan kekuatan murid serta lingkungannya sebagai titik tolak pengembangan kegiatan. Dengan demikian, kegiatan kokurikuler menjadi ruang tumbuh yang otentik bagi murid untuk belajar dengan cara yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Kokurikuler memberi ruang hidup bagi pembelajaran mendalam untuk benar-benar terjadi bukan hanya di kepala murid, tetapi juga di hati, tangan, dan tindakan nyata mereka. Kokurikuler menjadikan satuan pendidikan bukan sekadar tempat belajar, tetapi tempat bertumbuh sebagai manusia seutuhnya.

### **2. Tujuan Kokurikuler**

Kegiatan kokurikuler bertujuan mendukung tercapainya delapan dimensi profil lulusan secara nyata dan kontekstual melalui pengalaman belajar yang bermakna. Delapan dimensi profil lulusan merupakan hasil dari capaian pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Disamping itu, delapan dimensi profil lulusan menumbuhkembangkan lulusan yang memiliki kepemimpinan efektif yang berintegritas, profesional, dan transformatif. Berikut ke delapan dimensi profil lulusannya:

Tabel 3. 12 Delapan Dimensi Profil Lulusan

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa mengacu pada individu yang memiliki keyakinan dan mengamalkan ajaran agama/kepercayaannya, berakhlaq mulia, serta menjaga hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, dan lingkungan.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan mengacu pada individu yang bangga akan identitas dan budayanya, menghargai keberagaman, menjaga persatuan bangsa, menaati aturan bernegara dan Bermasyarakat, serta menjaga keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis mengacu pada individu yang memiliki rasa ingin tahu, mampu berpikir logis dan analitis, serta mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan, berargumentasi logis, dan memanfaatkan literasi dan numerasi untuk memecahkan masalah
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas mengacu pada individu yang mampu berperilaku produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi bagi permasalahan di sekitarnya
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi mengacu pada individu yang membiasakan diri untuk peduli dan berbagi, serta membangun kerja sama dengan berbagai kalangan di lingkungan sekitar
6	Kemandirian	Dimensi kemandirian mengacu pada individu yang mampu bertanggung jawab, berinisiatif, dan beradaptasi dalam pembelajaran dan pengembangan diri.
7	Kesehatan	Dimensi kesehatan mengacu pada individu yang menjalankan pola hidup bersih dan sehat berdasarkan pemahaman tentang kebugaran, kesehatan fisik dan mental, dan berkontribusi secara positif terhadap lingkungannya.
8	Komunikasi	Dimensi komunikasi mengacu pada individu yang memiliki kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik dan benar, sesuai etika dalam beragam konteks dan moda.



Gambar 3. 1 Delapan Dimensi Profil Kelulusan

### 3. Karakteristik Kokurikuler

Karakteristik kegiatan kokurikuler bersifat fleksibel dan kontekstual, serta dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan dan kekhasan satuan pendidikan kokurikuler dapat dilaksanakan dalam tiga cara, yaitu:

- 1) pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu;
- 2) Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH); dan/atau
- 3) cara lainnya.

Cara lainnya mengacu pada kurikulum satuan pendidikan dan/atau kebijakan pemerintah. Memiliki tujuan untuk memperkuat satu atau lebih dari delapan dimensi profil lulusan.

### 4. Kerangka Pembelajaran Kokurikuler

Kerangka Pelajaran Kokurikuler terdiri dari :

- (1) Praktek pedagogis,
- (2) Lingkungan Pembelajaran,
- (3) Kemitraan Pembelajaran, dan
- (4) Pemanfaatan Teknologi Digital.

## **1. Praktek pedagogis**

Praktik pedagogis dalam kurikuler mengutamakan pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu melalui pembelajaran aktif seperti model pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan ruang eksplorasi yang memungkinkan murid mengkonstruksi pengetahuan dan membangun makna secara mandiri maupun kolaboratif.

## **2. Lingkungan Pembelajaran**

Kegiatan kurikuler mendorong pemaknaan ruang belajar yang lebih luas, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar ruang formal: area-area di dalam dan sekitar satuan pendidikan, komunitas lokal, bahkan ruang digital. Lingkungan pembelajaran yang mendukung adalah lingkungan yang aman, terbuka, inklusif, dan menghargai keberagaman cara belajar.

## **3. Kemitraan Pembelajaran**

Pelaksanaan kegiatan kurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, dan/atau cara lainnya agar efektif Kemitraan dalam hal ini bisa ditinjau dari catur pusat pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, masyarakat, dan media.

## **4. Pemanfaatan Teknologi Digital**

Dalam kurikuler, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari referensi, mendokumentasikan proses, menyampaikan berbagai pesan ke publik, berkolaborasi jarak jauh, memvisualisasikan ide kreatif murid, mempublikasikan hasil pembelajaran yang telah dikerjakan.

## **5. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Assemen kurikuler**

### **1. Penentuan Tim kerja, dituangkan dalam tabel 3.13 , yaitu terdiri dari:**

Tabel 3. 13 Peran dan Tugas Tim Kerja

No	Peran	Tugas
1	Kepala satuan Pendidikan	Memimpin Penyusunan kesepakatan dan regulasi pendukung
2	Guru (Koordinator dan fasilitator)	Koordinator Pembelajaran berbasis proyek (Koordinator kokurikuler)
3	Guru kelas	Bersama-sama koordinator menyusun perencanaan dan melaksanakan kegiatan kokurikuler
4	Tenaga kependidikan	Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung
5	Warga Sekolah	Sebagai mitra dan ikut menjaga ekosistem yang kondusif

## 2. Analisis satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan melakukan analisis kegiatan kokurikuler berdasarkan kebutuhan belajar murid, sumber daya yang dimiliki oleh satuan pendidikan, kesesuaian dengan kurikulum.

## 3. Perencanaan

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka Satuan Pendidikan menyusun perencanaan kegiatan kokurikuler diantaranya:

- (1) Dimensi Profil lulusan yang dipilih,
- (2) Tema,
- (3) Bentuk Kegiatan,

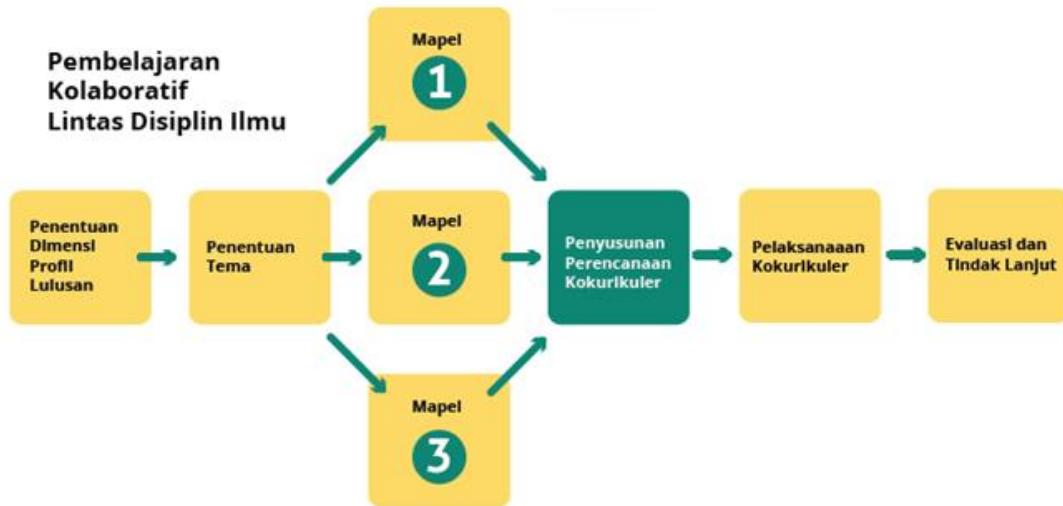
Contoh tema sebagai inspirasi :

- a) Generasi sehat dan bugar
- b) Peduli dan berbagi
- c) Aku cinta Indonesia
- d) Hidup hemat dan produktif
- e) Berkarya untuk sesama dan bangsa
- f) Gaya hidup berkelanjutan
- g) dan tema-tema lainnya

## 6. Bentuk Kegiatan Kokurikuler

Bentuk kegiatan kokurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi

1. Kegiatan kokurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu



Gambar 3. 2 Alur Kokurikuler Pembelajaran Kolaboratif Lintas Disiplin Ilmu

Deskripsi kegiatan kokurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu pada Tabel 3.14 dibawah ini.

Tabel 3. 14 Deskripsi Kegiatan Kokurikuler

Tema	Dimensi Profil kelulusan	Mata Pelajaran	Deskripsi Kegiatan
Lingkungan Sehat Aku Kuat	1.Kesehatan 2.Penalaran Kritis 3. Kolaborasi	1. IPAS 2. Matematika 3. Seni dan Budaya 4. Bahasa Indonesia	v murid diajak untuk mengamati kondisi lingkungan di sekitar rumah atau satuan pendidikan, mengidentifikasi jenis-jenis sampah, serta memahami pengaruh lingkungan terhadap kesehatan ( IPAS ) v murid belajar mengumpulkan dan menyusun data dalam bentuk tabel, grafik batang, atau diagram lingkaran sederhana.( Matematika ) v mereka mengolah hasil pengamatan dan data tersebut menjadi laporan atau narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, serta menuliskan pesan kampanye kebersihan dan kesehatan. v Murid membuat poster, slogan, media sosial lainnya tentang pentingnya kebersihan( seni dan Budaya)

2. Kegiatan Kokurikuler melalui kegiatan Gerakan 7 KAIH (Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)

#### **Gerakan 7KAIH**



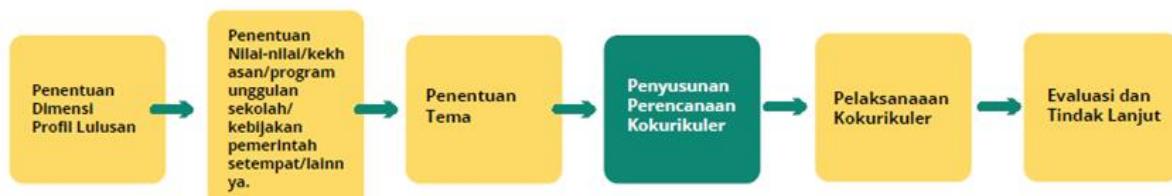
Gambar 3. 3 Alur Kegiatan Kokurikuler Gerakan 7 KAIH

Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (G7KAIH) berbasis kebiasaan dan pembelajaran mendalam yang mengedepankan pembelajaran penuh kesadaran (*meaningful learning*), bermakna (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*).

Kegiatan kokurikuler G7KAIH ini fokus pada pembentukan karakter murid melalui pembangunan pembiasaan positif yang dilakukan secara rutin, konsisten, dan terencana. Ketujuh kebiasaan tersebut meliputi: 1) Bangun pagi; 2) Beribadah; 3) Berolahraga; 4) Makan sehat dan bergizi; 5) Gemar belajar; 6) Bermasyarakat, dan 7) Tidur Cepat.

Implementasi 7KAIH dapat dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas yang menggembirakan, seperti jurnal kebiasaan harian, tantangan kelas mingguan, kampanye kebiasaan baik, turun ke lapangan, wawancara dengan tokoh masyarakat atau tokoh agama, riset, hingga aksi kolaboratif antar kelas atau tingkat.

#### 3. Kegiatan kokurikuler dengan cara lain



Gambar 3. 4 Alur kegiatan kokurikuler dengan cara lain

Kegiatan yang dirancang oleh satuan pendidikan berdasarkan keunikan lokal, nilai-nilai khas satuan pendidikan, potensi yang berkembang di masyarakat sekitar, dan kekayaan budaya atau sosial di daerah tersebut

Kegiatan kurikuler dengan cara lain biasanya dilakukan secara rutin, baik harian, mingguan, bulanan dan tahunan, dan teknik pelaksanaannya ada yang terstruktur dan spontan atau berupa direct dan indirect learning, yang bertujuan melatih dan membimbing murid bersikap dan berperilaku dengan menanamkan nilai-nilai dimensi profil kelulusan sehingga menjadi pembiasaan dari murid.

Tabel 3. 15 Kegiatan Kokurikuler dengan cara lain di SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Tahun Ajaran 2025/2026

Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Harian	1. Penyambutan murid	pukul 06.00
	2. Pagi Ceria	pukul 06.30
Kegiatan Mingguan	1. Jumantik	Setiap hari jumat
	2. Membaca Juz Amma atau Yasin	Jumat pk 06.30
	3. Pramuka	Kamis pk 10.00 dan 12.00 Siaga murid kelas 1 - 3 dan penggalang murid kelas 4 - 6
	a. Senam Anak Indonesia Sehat	Rabu pk 06.30
Kegiatan Bulanan	1. Tantangan Mendongeng	
	2. Pidato dan pildacil	
	3. Lomba Literasi	
Kegiatan Tahunan	1. Pentas Seni dan Budaya	
	2. Santunan Yatim dan Dhuafa	
	3. Kegiatan HUT RI	
	4. Pesantren Ramadhan	
Kegiatan insidentil	1. Penggalangan dana musibah	
	2. Penggalangan dana buku	
Kegiatan Life skill	1. Mengambil dan Menyimpan buku	
	2. Menyampaikan salam	
	3. Berbicara santun	

## 7. Alokasi Waktu Kokurikuler

Langkah pertama merancang alokasi waktu kegiatan kokurikuler adalah mengidentifikasi jumlah total jam kokurikuler yang dimiliki setiap kelas. Perancangan alokasi waktu seperti pada Tabel 3.16 berikut.

Tabel 3. 16 Alokasi Waktu Kokurikuler

No.	Kelas	Alokasi waktu (JP/Tahun)	Keterangan
1	Kelas I	216	Semester ganjil = 108 jam Semester genap = 108 jam
2	Kelas II	216	Semester ganjil = 108 jam Semester genap = 108 jam
3	Kelas III	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
4	Kelas IV	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
5	Kelas V	252	Semester ganjil = 126 jam Semester genap = 126 jam
6	Kelas VI	224	Semester ganjil = 112 jam Semester genap = 112 jam

Tabel 3. 17 Program Kegiatan Kokurikuler SD Negeri Ragunan 14 Pagi

Tahun Ajaran 2025/2026

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
1	Kelas I	<b>Keimanan &amp; Ketakwaan, Kewargaan, Komunikasi, Kesehatan</b>	<b>Aku Anak Sopan &amp; Sehat</b>	Pembiasaan karakter & permainan tradisional	Pembiasaan salam, doa, permainan daerah, cerita bergilir	PPKn, B. Indonesia, PLBJ, PJOK	<b>72 JP (72 × 35 menit = 2520 menit = 42 jam).</b> (Perhitungan: $72 \times 35 = 2520$ ; $2520 \div 60 = 42$ )
2	Kelas II	<b>Kesehatan, Kemandirian, Kolaborasi</b>	<b>Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)</b>	Gerakan kebiasaan sehat (kokurikuler)	Senam SAIH, jurnal sehat, kampanye bekal sehat	PJOK, B. Indonesia	<b>48 JP (48×35=1680 menit = 28 jam).</b> (Perhitungan: $48 \times 35 = 1680$ ; $1680 \div 60 = 28$ )

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
3	Kelas III	<b>Kreativitas, Gotong Royong, Penalaran Kritis</b>	<b>Kebun Mini Sekolahku</b>	Projek lingkungan & kreasi daur ulang	Menanam, merawat kebun, membuat pot dari barang bekas	IPAS, Matematika, PLBJ	<b>84 JP</b> ( $84 \times 35 = 2940$ menit = <b>49 jam</b> ). (Perhitungan: $84 \times 35 = 2940$ ; $2940 \div 60 = 49$ )
4	Kelas IV	<b>Penalaran Kritis, Komunikasi, Kolaborasi</b>	<b>Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan</b>	PBL lintas disiplin	Observasi sampah, analisis masalah, presentasi solusi	IPAS, B. Indonesia, PPKn	<b>96 JP</b> ( $96 \times 35 = 3360$ menit = <b>56 jam</b> ). (Perhitungan: $96 \times 35 = 3360$ ; $3360 \div 60 = 56$ )
5	Kelas V	<b>Kreativitas, Kemandirian, Kewargaan</b>	<b>Karya Inovatif dari Barang Bekas</b>	Kewirausahaan & seni	Merancang produk, pameran & penjualan hasil karya	PLBJ, Matematika, B. Indonesia	<b>84 JP</b> ( $\rightarrow$ <b>49 jam</b> seperti perhitungan kelas III)

No	Kelas	Dimensi Profil Lulusan	Tema	Jenis Kokurikuler	Bentuk Kegiatan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
6	Kelas VI	<b>Penalaran Kritis, Kolaborasi, Komunikasi</b>	<b>Peduli Ekosistem</b>	PBL/Projek kolaboratif lintas mapel	Observasi ekosistem, rancang aksi, kampanye	IPAS, B. Indonesia, PLBJ	<b>114 JP</b> $(114 \times 35 = 3990)$ menit = <b>66 jam 30 menit</b> . (Perhitungan: $114 \times 35 = 3990$ ; $3990 \div 60 = 66$ , sisa 30 mnt)

Contoh : Perencanaan kokurikuler Gerakan 7 kebiasaan anak Indonesia Hebat

Kelas 1 — Tema: *Aku Anak Sopan & Sehat* (Alokasi: 72 JP = 42 jam)

- A. Dimensi Profil Lulusan (8 dimensi — hubungan singkat)
  - 1. Keimanan & Ketakwaan — doa pagi, nilai sopan santun dalam cerita religi sederhana.
  - 2. Kewargaan — menghormati teman dari latar berbeda lewat permainan daerah.
  - 3. Penalaran Kritis — menilai pilihan perilaku (contoh: memilih cuci tangan atau tidak).
  - 4. Kreativitas — membuat gambar salam/ucapan terima kasih.

5. Kolaborasi — permainan kelompok, tugas bergilir.
6. Kemandirian — murid bertanggung jawab menyimpan alat permainan.
7. Kesehatan — kebiasaan cuci tangan, makan bergizi.
8. Komunikasi — latihan menyapa, menyampaikan cerita singkat di depan kelompok.

B. Tujuan Pembelajaran

- Menunjukkan kebiasaan salam dan doa sebelum belajar.
- Menjelaskan 2 cara menjaga kebersihan diri.
- Berbagi tugas sederhana dengan teman (kolaborasi).

C. Praktik pedagogis: Pembelajaran aktif, circle time, bermain peran, storytelling.

D. Lingkungan pembelajaran: Ruang kelas, lapangan kecil, sudut baca.

E. Kemitraan: Orang tua (dorongan kebiasaan di rumah), guru kelas, petugas kebersihan sekolah.

F. Kegiatan (contoh urutan)

1. Sambutan & doa singkat.
2. Senam ringan (5–10 menit).
3. Circle time: cerita salam & kebiasaan sehat.
4. Bermain peran (cara menyapa & berbagi) dalam kelompok kecil.
5. Kegiatan seni: membuat poster aturan kebersihan.
6. Pengisian jurnal bergambar (format sederhana).

G. Asesmen

- *Formatif:* Observasi guru (cek kebiasaan salam, cuci tangan) → catatan anekdot.
- *Sumatif:* Penilaian kinerja sederhana (rubrik 4 level) aspek: kebiasaan salam & kebersihan.  
Contoh rubrik (Kesehatan — cuci tangan): Sangat baik = selalu cuci tangan sebelum makan; Baik = sering; Cukup = kadang; Kurang = jarang.

Kelas 2 — Tema: Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)  
(Alokasi: 48 JP = 28 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — syukuran kecil setelah kegiatan sehat (nilai spiritual).
2. Kewargaan — gotong royong dalam menjaga kebersihan.
3. Penalaran Kritis — menganalisis pola makan sederhana.
4. Kreativitas — merancang poster bekal sehat.
5. Kolaborasi — kelompok seni/pengelolaan kantin sehat.
6. Kemandirian — murid mengisi jurnal olahraga sehat.
7. Kesehatan — fokus utama: aktivitas fisik & nutrisi.
8. Komunikasi — presentasi sederhana tentang manfaat olahraga.

B. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan manfaat olahraga ringan.
- Menerapkan kebiasaan olahraga minimal 3 kali/minggu (periode program).
- Mengisi jurnal kebiasaan sehat.

C. Praktik pedagogis: Kontekstual learning, observasi, experiential learning  
(senam  
& kunjungan).

D. Lingkungan: Lapangan sekolah, halaman RT, pusat kebugaran (kunjungan  
opsi).

E. Kemitraan: Orang tua, puskesmas setempat/praktisi, pelatih lokal.

F. Kegiatan

1. Pengantar guru & penetapan kontrak kebiasaan.
2. Sesi senam SAIH tiap pertemuan.
3. Diskusi & investigasi manfaat olahraga (sumber: buku/guru tamu).
4. Kunjungan/praktik ke tempat aktivitas fisik (opsional).
5. Pembuatan rencana kebiasaan olahraga (kelompok).
6. Pengisian jurnal dan refleksi berkala.

G. Asesmen

- *Formatif:* Observasi & jurnal (catatan frekuensi).

- *Sumatif*: Rubrik penilaian kebiasaan (aspek: konsistensi, pemahaman manfaat). Contoh metrik: Konsistensi (SAIH setiap minggu): Sangat Baik = rutin; Baik = sering; dst.

Kelas 3 — Tema: *Kebun Mini Sekolahku* (Alokasi: 84 JP = 49 jam)

#### A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — syukur dan tanggung jawab merawat ciptaan.
2. Kewargaan — merawat kebun bersama warga kelas/sekolah.
3. Penalaran Kritis — mengamati faktor tumbuh tanaman.
4. Kreativitas — mendesain pot/label tanaman.
5. Kolaborasi — pembagian tugas per kelompok kebun.
6. Kemandirian — bertanggung jawab atas petak tanaman.
7. Kesehatan — menanam sayur untuk konsumsi sehat.
8. Komunikasi — membuat laporan & presentasi temuan.

#### B. Tujuan

- Menjelaskan kebutuhan dasar tanaman.
- Menyusun jadwal perawatan kebun.
- Mengomunikasikan hasil menanam.

C. Praktik pedagogis: Projek berbasis pengalaman (PjBL), kerja kelompok.

D. Lingkungan: Kebun sekolah, pekarangan, ruang kelas untuk dokumentasi.

E. Kemitraan: Orang tua, petani lokal, penyuluhan pertanian (kunjungan/wawancara).

#### F. Kegiatan

1. Introduksi & pembagian kelompok.
2. Observasi lokasi & penentuan jenis tanaman.
3. Penanaman & perawatan berkala.
4. Pencatatan pertumbuhan (data sederhana).
5. Pengolahan hasil (contoh: salad/sayur sederhana).
6. Pameran kecil & refleksi.

#### G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan observasi pertumbuhan & keaktifan kelompok.
- *Sumatif*: Rubrik aspek: pengetahuan tanaman (penalaran), partisipasi (kolaborasi), kreatifitas (presentasi media).

Contoh: Pengetahuan tanaman — Sangat Baik = menjelaskan lebih dari 3 kebutuhan; dst.

Kelas 4 — Tema: *Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan* (Alokasi: 96 JP = 56 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — tanggung jawab moral menjaga alam.
2. Kewargaan — aksi kebersihan lingkungan bersama RT/RW.
3. Penalaran Kritis — menganalisis sebab/akibat pencemaran.
4. Kreativitas — membuat solusi/alat sederhana pengelolaan sampah.
5. Kolaborasi — kerja kelompok lintas kelas.
6. Kemandirian — memimpin registrasi aksi lingkungan kecil.
7. Kesehatan — hubungan lingkungan bersih dengan kesehatan.
8. Komunikasi — menyusun kampanye dan presentasi.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi masalah lingkungan di sekitar sekolah.
- Mengusulkan minimal 2 solusi sederhana.
- Menyusun poster/kampanye publik.

C. Praktik pedagogis: PBL, diskusi, observasi lapangan.

D. Lingkungan: Sekitar sekolah, sungai kecil/area publik dekat sekolah.

E. Kemitraan: RT/RW setempat, Dinas Lingkungan (opsional), LSM lokal.

F. Kegiatan

1. Nonton video/introduksi & diskusi.
2. Observasi lapangan & pengumpulan data sederhana.
3. Diskusi kelompok & perancangan solusi.
4. Pembuatan media kampanye (poster, video singkat).
5. Pelaksanaan aksi kecil (bersih-bersih, tanam pohon kecil).
6. Presentasi & refleksi.

G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan observasi dan jurnal kelompok.
- *Sumatif*: Rubrik (Penalaran Kritis: kualitas analisis; Komunikasi: kelancaran presentasi; Kolaborasi: kontribusi anggota).

Contoh aspek Penalaran: Sangat Baik = analisis lengkap + data; Baik =

analisis cukup dengan data; dst.

Kelas 5 — Tema: *Karya Inovatif dari Barang Bekas* (Alokasi: 84 JP = 49 jam)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — etika penggunaan sumber daya & sedekah hasil karya.
2. Kewargaan — kontribusi hasil untuk kegiatan sosial sekolah.
3. Penalaran Kritis — memilih bahan & fungsi produk.
4. Kreativitas — desain produk inovatif.
5. Kolaborasi — kelompok produksi & pemasaran.
6. Kemandirian — merencanakan anggaran sederhana.
7. Kesehatan — menjaga keselamatan kerja saat membuat produk.
8. Komunikasi — membuat brosur & mempresentasikan produk.

B. Tujuan

- Merancang produk fungsional dari barang bekas.
- Menyusun rencana pemasaran sederhana (poster, harga).
- Mengevaluasi dampak penggunaan ulang bahan.

C. Praktik pedagogis: Design thinking, projek mini, simulasi wirausaha.

D. Lingkungan: Ruang kreasi, sudut kerajinan, pasar sekolah.

E. Kemitraan: Komunitas daur ulang, orang tua (mendukung bahan), UKM lokal.

F. Kegiatan

1. Brainstorming ide & seleksi konsep.
2. Prototipe & uji fungsi sederhana.
3. Produksi batch kecil.
4. Pembuatan materi promosi & pameran/mini bazar.
5. Refleksi keuntungan/kerugian & laporan sederhana.

G. Asesmen

- *Formatif*: Observasi proses & jurnal produksi.
- *Sumatif*: Rubrik (Kreativitas, Kemandirian, Kewirausahaan).

Contoh Kreativitas: Sangat Baik = solusi orisinal + fungsi; dst.

Kelas 6 — Tema: *Peduli Ekosistem* (Alokasi: 114 JP = 66 jam 30 menit)

A. Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan & Ketakwaan — tanggung jawab moral terhadap ciptaan.
2. Kewargaan — kampanye peduli lingkungan di komunitas.
3. Penalaran Kritis — analisis interaksi ekosistem (contoh kajian sederhana).
4. Kreativitas — media kampanye kreatif (video, poster).
5. Kolaborasi — kerja lintas kelompok & stakeholder.
6. Kemandirian — memimpin proyek jangka pendek.
7. Kesehatan — kaitan lingkungan bersih & kesehatan masyarakat.
8. Komunikasi — presentasi hasil & advokasi ke warga.

B. Tujuan

- Mengidentifikasi masalah ekosistem lokal dan menganalisis penyebab.
- Merancang dan melaksanakan minimal 1 aksi mitigasi/solusi.
- Menyusun laporan & kampanye hasil.

C. Praktik pedagogis: PBL lengkap (observasi → rancang → aksi → evaluasi).

D. Lingkungan: Lingkungan sekolah & sekitarnya (RT/RW), lokasi observasi.

E. Kemitraan: Dinas Lingkungan/LSM, puskesmas, tokoh masyarakat, orang tua.

F. Kegiatan

1. Pengantar & pembagian kelompok heterogen.
2. Observasi lapangan & pengumpulan data (foto, catatan).
3. Analisis data & pemilihan isu fokus.
4. Perancangan solusi & perencanaan aksi.
5. Implementasi aksi (bersih-bersih, penanaman, kampanye).
6. Dokumentasi, presentasi final & refleksi.

G. Asesmen

- *Formatif*: Catatan lapangan, jurnal kelompok, keaktifan anggota.
- *Sumatif*: Rubrik kinerja (Penalaran Kritis, Komunikasi, Kolaborasi).  
Contoh ringkas rubrik Penalaran: Sangat Baik = mampu menjelaskan  $\geq 5$  interaksi & solusi beralasan; Baik = 3–4; Cukup = 1–2; Kurang = tidak mampu menjelaskan.

## **8. Pelaporan Hasil Kokurikuler**

Pelaporan hasil kokurikuler dalam rapor murid dicantumkan pada kolom Kokurikuler. Pelaporan berisi deskripsi tentang kegiatan yang dilakukan murid dalam kokurikuler beserta pencapaian dimensi profil lulusan yang sudah ditentukan.

Deskripsi dalam rapor mencakup seluruh kegiatan kokurikuler yang dilakukan dalam tiap semester. Artinya, jika satuan pendidikan membuat dua atau lebih kegiatan kokurikuler dalam satu semester maka pelaporannya cukup satu yang mencakup dimensi profil lulusan yang sudah ditentukan.

## **C. Kegiatan Ekstra Kurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi merupakan komitmen untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila dan mewujudkan delapan dimensi standar kelulusan secara utuh. Program ini menjadi ruang pengembangan minat dan bakat siswa, sekaligus sarana untuk mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan di kelas dalam kehidupan nyata.

Satuan pendidikan memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana memfasilitasi pengembangan bakat dan minat murid. Oleh sebab itu, kegiatan ekstrakurikuler harus dikelola secara sistematis dan terpola agar bermuara pada pencapaian tujuan.

- 3.1 Visi Ekstrakurikuler pada Murid adalah berkembangnya potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, dan kemandirian murid secara optimal melalui kegiatan-kegiatan di luar Intrakurikuler.
- 3.2 Misi Ekstrakurikuler pada murid sebagai berikut:
  - a. menyediakan sejumlah kegiatan yang dapat dipilih dan diikuti sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat murid; dan

- b. menyelenggarakan sejumlah kegiatan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk dapat mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri secara optimal melalui kegiatan mandiri dan/atau berkelompok

3.3 Tujuan pelaksanaan Ekstrakurikuler pada Murid sebagai berikut.

Ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, Fungsi dan Tujuan.

1. Fungsi Ekstrakurikuler pada Murid sebagai berikut.

- a. Fungsi pengembangan, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan murid melalui perluasan minat, pengembangan potensi dan bakat, serta pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter dan pelatihan kepemimpinan.
  - b. Fungsi sosial, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial murid. Kompetensi sosial dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk memperluas pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, dan internalisasi nilai moral serta nilai sosial.
  - c. Fungsi rekreatif, yakni bahwa Ekstrakurikuler dilakukan dalam suasana rileks dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan murid. Ekstrakurikuler harus dapat menjadikan kehidupan atau atmosfer sekolah lebih menantang dan lebih menarik bagi murid.
  - d. Fungsi persiapan karir, yakni bahwa Ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir murid melalui pengembangan kapasitas.
2. Ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor murid.
  3. Ekstrakurikuler harus dapat mengembangkan bakat, minat, dan potensi serta karakter murid dalam upaya pembinaan pribadi menuju manusia seutuhnya.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dirancang berbasis prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*). Melalui *deep learning*, siswa tidak hanya sekadar melakukan aktivitas rutin, tetapi juga didorong untuk memahami makna di balik setiap kegiatan, mengaitkan dengan pengalaman hidup, dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

Misalnya, dalam kegiatan Pramuka, siswa bukan hanya diajari teknik baris-berbaris atau tali-temali. Mereka juga diajak memahami nilai-nilai keimanan, gotong royong, dan kecintaan pada alam sebagai bagian dari tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Mereka dilatih untuk menemukan solusi praktis saat menghadapi tantangan, seperti menyusun strategi kegiatan perkemahan, yang secara langsung mengasah dimensi penalaran kritis dan kolaborasi.

Kegiatan seni, seperti menari, menyanyi dan sebagainya menjadi media untuk menumbuhkan kreativitas sekaligus memahami nilai-nilai budaya bangsa. Murid diajak menggali makna tari tradisional yang mereka tampilkan, sehingga mereka tidak hanya menampilkan gerakan, tetapi juga memahami filosofi dan nilai kebersamaan yang terkandung di dalamnya.

Di bidang olahraga, siswa tidak sekadar berlatih teknik dasar futsal atau voli. Mereka juga didorong untuk merefleksikan pentingnya pola hidup sehat, kedisiplinan, serta sportivitas. Inilah bentuk pembelajaran mendalam yang menanamkan nilai kesehatan jasmani dan mental sebagai bagian penting dalam kehidupan.

Setiap kegiatan diwarnai oleh aktivitas refleksi, diskusi, dan kolaborasi yang mendalam. Guru pembimbing berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan mengembangkan gagasan mereka. Dengan demikian, pembelajaran mendalam di ekstrakurikuler bukan hanya menambah keterampilan, tetapi juga membangun karakter siswa sebagai individu yang utuh: beriman, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Inilah yang menjadi keunggulan kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Ragunan 14 Pagi tidak hanya menjadi pelengkap pembelajaran formal, tetapi juga sebagai fondasi penting dalam membangun generasi Pelajar Pancasila yang siap menghadapi tantangan zaman.

Adapun Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SDN Ragunan 14 seperti dalam Tabel 3.18 berikut ini.

Tabel 3. 18 Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Program Ekskul	Nama Pembina	Waktu Pelaksanaan	Penanggung Jawab
1.	Pramuka	· Lia Aprilia · Garda Meru Sabtaka	Kamis	· M. Azis K · Iskantrina Kaeksi
2.	Marawis	· Syahrul Romadon	Senin	Sumardi
3.	Karate	· Arum Kismo Harini	Jumat	Iskantrina Kaeksi
4.	Taekwondo	· Amir Jaya	Sabtu	Ikrima Nur Endah
5.	Tari	· Eko Yuni Endrowati	Selasa	Regiani Fratiwi
6.	Futsal	· Adi Wicaksono	Senin, Selasa	M Hanif J

Sebagai gambaran kegiatan ekstrakurikuler berikut ini kami sajikan rincian kegiatan dari masing-masing ekstrakurikuler pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 19 Uraian Ekstrakurikuler Pramuka

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan karakter murid agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlaq mulia, mandiri, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan mampu bekerja sama.
Materi	PBB, Tali temali, P3K, Sandi, Pengetahuan Kepramukaan, Teknik Kepramukaan.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Kamis, Pukul 10.00 – 11.00 (Siaga) Pukul 12.00 – 13.00 (Penggalang)

Tabel 3. 20 Uraian Ekstrakurikuler Marawis

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan kreatifitas dan seni musik Islami khususnya seni marawis, sebagai sarana dan wadah untuk menggali potensi minat dan bakat seni yang nuansa Agamis
Materi	Pukulan jatin, sara, jeype dan teknik pukulan dasar
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Senin, Pukul 13.00 – 14.30

Tabel 3. 21 Uraian Ekstrakurikuler Karate

Aspek	Uraian
Tujuan	Mengembangkan keterampilan bela diri murid, meningkatkan kebugaran fisik, serta menanamkan nilai-nilai disiplin, kepercayaan diri, dan tanggung jawab
Materi	Dasar-dasar teknik (kihon), formasi gerakan (kata), latihan sparring (kumite), nilai-nilai filosofi dan etika, serta pengembangan kondisi fisik.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Jumat, Pukul 15.00 - 17.00

Tabel 3. 22 Uraian Ekstrakurikuler Taekwondo

Aspek	Uraian
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjadi Wadah terbaik dalam berekspresi dan bereksplorasi ilmu bela diri Taekwondo guna meningkatkan kualitas dan prestasi diri</li> <li>2. Turut serta melaksanakan program pemerintah dibidang olahraga terutama memasyarakatkan olahraga dan pencapaian prestasi</li> <li>3. Sebagai ajang silaturahmi antar, atlet hingga seluruh yang berkecimpung di olahraga taekwondo</li> <li>4. Melalui olahraga tercipta generasi muda yang unggul, kuat dan Berprestasi</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk Adab dan Attitude (utama)</li> <li>2. Melatih kedisiplinan</li> <li>3. Membentuk Mental dan keberanian</li> <li>4. Menambah dan mengasah kemampuan serta ketampilan taekwondo</li> </ol>
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Jumat, Pukul 16.00 - 17.30

Tabel 3. 23 Uraian Ekstrakurikuler Tari

Aspek	Uraian
Tujuan	Pengembangan keterampilan motorik, ekspresi diri, kerja sama dalam kelompok, pemahaman tentang budaya dan seni, serta meningkatkan kepercayaan diri.
Materi	Gerakan dasar tari, teknik tari tertentu (seperti tari tradisional atau kontemporer), pemahaman tentang ritme dan musik, koreografi, pengetahuan tentang sejarah dan makna tari, serta latihan untuk pertunjukan atau kompetisi.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Selasa 13.00 – 15.00

Tabel 3. 24 Uraian Ekstrakurikuler Futsal

Aspek	Uraian
Tujuan	Peningkatan keterampilan sepak bola, kebugaran fisik, kerjasama tim, sportivitas, pengembangan strategi, kedisiplinan, dan kepercayaan diri
Materi	Teknik dasar seperti dribbling, passing, shooting, dan ball control; teknik lanjutan seperti skill individu, taktik, dan kombinasi permainan; latihan fisik untuk kebugaran, kekuatan, dan fleksibilitas; serta strategi dan taktik permainan seperti formasi, strategi serangan, dan pertahanan.
Sifat	Pilihan
Peserta	Kelas 1-6
Pelaksanaan	Senin-Selasa, Pukul 15.30 - 17.30

#### D. Budaya Satuan Pendidikan

Kegiatan pembiasaan merupakan budaya sekolah yang dilaksanakan setiap hari sebagai upaya pendidikan pembentukan karakter peserta didik sebagai implementasi delapan dimensi profil lulusan yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Serta tujuh kebiasaan anak Indonesia sehat. Gerakan ini bertujuan untuk membentuk karakter anak Indonesia yang sehat, cerdas, dan berakhhlak mulia, serta siap menyongsong masa depan Indonesia Emas 2045. Adapun kebiasaan tersebut diantaranya , (1). Bangun pagi, (2) beribadah, (3), berolahraga, (4). Makan sehat dan bergizi, (5).bemar belajar, (6) bermasyarakat, (7) tidur cepat.

Kegiatan pembiasaan dilaksanakan secara rutin, baik harian, mingguan, bulanan dan tahunan, dan teknik pelaksanaannya ada yang terstruktur dan spontan atau berupa direct dan indirect learning, yang bertujuan melatih dan

membimbing peserta didik bersikap dan berperilaku dengan menanamkan nilai-nilai karakter baik sehingga menjadi habituasi yang terinternalisasi dalam hati dan jiwa peserta didik.

Tabel 3. 25 Kegiatan Budaya Sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026

Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Harian	1. Penyambutan murid	pukul 06.00
	2. Pagi Ceria	pukul 06.30
Kegiatan Mingguan	2. Jumantik	Setiap hari jumat
	3. Membaca Juz Amma atau Yasin	Jumat pk 06.30
	4. Pramuka	Kamis pk 10.00 dan 12.00 Siaga murid kelas 1 - 3 dan penggalang murid kelas 4 - 6
	b. Senam Anak Indonesia Sehat	Rabu pk 06.30
Kegiatan Bulanan	1. Tantangan Mendongeng	
	2. Pidato dan pildacil	
	3. Lomba Literasi	
Kegiatan Tahunan	1. Pentas Seni dan Budaya	
	2. Santunan Yatim dan Dhuafa	
	3. Kegiatan HUT RI	
	4. Pesantren Ramadhan	
Kegiatan insidentil	1. Penggalangan dana musibah	
	2. Penggalangan dana buku	
Kegiatan Life skill	1. Mengambil dan Menyimpan buku	
	2. Menyampaikan salam	
	3. Berbicara santun	

## **E. Mekanisme Kenaikan Kelas dan Kelulusan**

### **1. Kenaikan Kelas**

SD Negeri Ragunan 14 Pagi menyusun kriteria kenaikan kelas dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek. Berikut ini aspek-aspek yang menjadi bahan pertimbangan dalam kenaikan kelas.

- a. Menyelesaikan seluruh program pembelajaran intrakurikuler pada dua semester di kelas yang diikuti;
- b. Menyelesaikan kegiatan kokurikuler
- c. Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan capaian minimal cukup;
- d. Tingkat kehadiran minimal 80% dari total tatap muka pembelajaran dalam satu tahun
- e. Penghargaan baik secara akademik dan non-akademik dapat menjadi variabel penunjang kenaikan kelas.

### **2. Kelulusan Peserta Didik**

Adapun kompetensi lulusan SD Negeri Ragunan 14 Pagi mempertimbangkan dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara berimbang sesuai capaian pembelajaran pada setiap fase di sekolah dasar

Berikut adalah kompetensi lulusan yang ingin dicapai SD Negeri Ragunan 14 Pagi yaitu:

- a. Memiliki perilaku yang menunjukkan akhlak mulia.
- b. Memiliki dan menjunjung nilai harmonisasi keragaman dan gotong royong.
- c. Memiliki pengetahuan dan keterampilan sebagai dasar mengembangkan kecakapan hidup.
- d. Memiliki kemampuan bernalar kritis dan berkomunikasi efektif.
- e. Membentuk individu sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berpikir global dengan tetap menjunjung nilai budaya bangsa.
- f. Memiliki kemampuan mampu bertanya, mampu menjelaskan dan mampu menyampaikan informasi yang diterima.
- g. Memiliki kemampuan dan kegemaran berliterasi mencari informasi, dan menyampaikan tanggapan atas bacaannya.

h. Memiliki kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri dan lingkungan terdekat sesuai konsep dan prosedur. Adapun kriteria untuk kelulusan peserta didik dari SD Negeri Ragunan 14 Pagi adalah sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan seluruh program yang dilaksanakan pada jenjang SD yang dibuktikan dengan memiliki rapor dari kelas 1 s.d kelas 6;
- b. Mengikuti Penilaian Sumatif Sekolah;
- c. Memiliki kriteria minimal Baik pada kegiatan ekstrakurikuler;
- d. Penghargaan baik secara akademik dan non-akademik dapat menjadi variabel penunjang kelulusan peserta didik;
- e. Dinyatakan lulus pada rapat pleno dewan guru dan kepala sekolah.

## BAB IV

### PERENCANAAN PEMBELAJARAN

#### A. Perencanaan Pembelajaran dalam Lingkup Satuan Pendidikan

Perencanaan Pembelajaran dalam lingkup satuan Pendidikan yang dilakukan di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dimulai dengan menelaah capaian pembelajaran mulai dari rasional, tujuan dan karakteristik pada setiap mata pelajaran. Satuan pendidikan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alur tujuan pembelajaran dari tujuan pembelajaran kemudian menyusun rancangan pembelajaran. Proses ini digambar dalam bagan berikut ini:



Gambar 4. 1 Proses Kegiatan Merancang Pembelajaran

Keterangan :

1. Memahami Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase A, Fase B, dan Fase C yang ditetapkan oleh pemerintah. Setiap Pendidikan melakukan kolaborasi pada jenjang satu fase.
2. Menurunkan CP ke dalam Tujuan Pembelajaran Setiap mata Pelajaran pada masing-masing fase.
3. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran Tujuan Pembelajaran
4. Merancang Pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran di SD Negeri Ragunan 14 Pagi dirancang sebagai dasar yang kuat untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mendalam. Seluruh perencanaan ini disusun dalam kerangka besar Alur Perencanaan Pembelajaran yang terintegrasi, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan refleksi.

Di tahap ini, satuan pendidikan menetapkan visi dan misi pembelajaran yang selaras dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila serta 8 dimensi standar kelulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Pemetaan kebutuhan murid dilakukan melalui observasi, survei minat dan bakat, serta hasil evaluasi sebelumnya. Hal ini menjadi dasar dalam menyusun modul ajar.

Skema yang digunakan dalam rencana pembelajaran pada implementasi kurikulum nasional adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan Pemetaan Kebutuhan murid.

Tahap awal dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan murid. Pemetaan ini meliputi;

Tahap awal dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. Pemetaan ini meliputi:

- Minat, bakat, dan kecenderungan belajar siswa.
- Hasil belajar sebelumnya.
- Lingkungan sosial dan budaya siswa.

Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan adaptif.

2. Perumusan Tujuan Pembelajaran.

Tujuan pembelajaran disusun agar selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Nasional, yang menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dan 8 dimensi standar kelulusan. Tujuan ini bersifat holistik: mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Perancangan Rencana Pembelajaran.

Guru merancang langkah-langkah pembelajaran dalam bentuk Modul Ajar yang memuat:

- Materi pokok.
- Metode pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.
- Strategi asesmen.
- Penguatan pembelajaran mendalam (deep learning).
- Keterkaitan antara pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

#### 4. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, pembelajaran dijalankan sesuai rencana. Murid dilibatkan secara aktif melalui diskusi, kolaborasi, dan aktivitas reflektif. Kegiatan ekstrakurikuler yang direncanakan menjadi pelengkap dan penguatan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

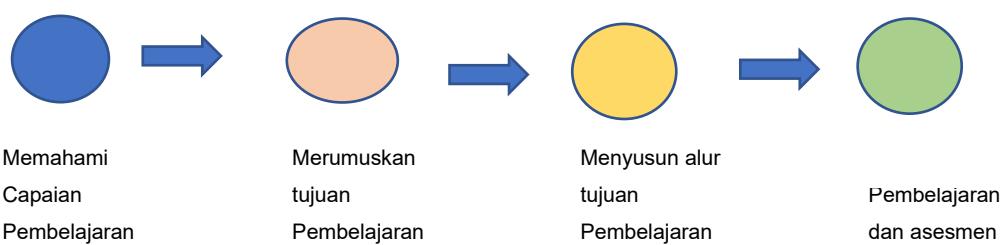
#### 5. Asesmen dan Evaluasi

Guru melakukan asesmen formatif dan sumatif untuk menilai capaian pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan nilai-nilai penting lainnya. Di sini, refleksi murid menjadi bagian penting, mendorong mereka untuk memaknai pengalaman belajar dan menemukan nilai praktisnya.

#### 6. Tindak Lanjut dan Perbaikan

Hasil evaluasi digunakan untuk menyusun rencana tindak lanjut, baik dalam pembelajaran di kelas maupun pada kegiatan ekstrakurikuler. Ini memastikan bahwa pembelajaran bersifat adaptif, terus berkembang, dan selalu relevan dengan kebutuhan siswa.

Skema yang digunakan dalam rencana pembelajaran pada implementasi kurikulum merdeka tidak jauh berbeda dengan kurikulum nasional, alurnya sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Alur Perencanaan Pembelajaran

Berikut ini salah contoh alur tujuan pembelajaran pada mata matematika fase C kelas 5 Tahun Ajaran 2025/2026.

Nama Satuan Pendidikan : SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Mata Pelajaran : Matematika : Matematika  
Fase/Kelas : C/ 5  
Elemen : Pengukuran

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 4. 1 Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas 5

<b>Elemen</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>
Bilangan	<p>B.1 menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000</p> <p>B.2 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.</p> <p>B.3 Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan</p>	<p>B.1.1 Membaca dan menulis bilangan cacah sd 100.000 dan menentukan nilai tempatnya</p> <p>B.1.2 Membandingkan dan mengurutkan bilangan s,d 100.000</p> <p>B.1.3 Komposisi dan dekomposisi bilangan s.d 100.000</p> <p>B.1.4 Operasi Hitung Bilangan cacah s.d 100.000</p> <p>B.2.1 Kelipatan</p> <p>B.2.2 Kelipatan persekutuan</p> <p>B.2.3 Faktor</p> <p>B.2.4 Faktor Persekutuan</p> <p>B.2.5 Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima</p> <p>B.3.1 membandingkan dan mengurutkan pecahan</p> <p>B.3.2 Penjumlahan Bilangan Pecahan</p>	<p>Tes tertulis, unjuk kerja , produk</p>

		B.3.3 Pengurangan Bilangan pecahan	
Pengukuran	P.1 menentukan Keliling Bangun Datar P.2 Menentukan Luas Bangun Datar P.3 Mengukur besar Sudut	P.1.1 keliling bangun datar segitiga, segiempat, dan Segi banyak P.1.2 Keliling bangun datar gabungan P.2.1 Luas bangun datar P.2.2 Luas bangun datar gabungan P.2.3 Hubungan Keliling dan Luas Bangun Datar P.3.1 Pengertian sudut P.3.2 Sudut siku-siku P.3.3 Mengukur dan membandikan sudut P.3.4 Melukis sudut	Tes tertulis, unjuk kerja , produk
Geometeri	G.1 Membandingkan Karakteristik bangun datar (segitiga dan segi empat)	G.1.1 membandingkan ciri-ciri segitiga G.1.2 membandingkan ciri-ciri segiempat	Tes tertulis, unjuk kerja , produk
Analisa data dan peluang	N.1 mengumpulkan data N..2 menyajikan data dalam bentuk piktogram dan diagram batang	N.1.1 Mengumpulkan data N.2.1 Membuat Piktogram N.2.2 membuat Diagram batang	Tes tertulis, unjuk kerja , produk

## **B. Perencanaan Pembelajaran untuk Ruang Lingkup Kelas**

Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan panduan yang telah ditetapkan pemerintah. Dalam merancang pembelajaran, satuan pendidikan perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dan asesmen. Prinsip pembelajaran dan asesmen harus digunakan secara terintegrasi sebagai pertimbangan utama dalam merancang struktur kurikulum satuan pendidikan.

Dalam Menyusun perencanaan pembelajaran yang mendalam, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

a. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi profil lulusan merupakan fokus profil lulusan yang akan dicapai yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi

b. Prinsip Pembelajaran

Prinsip Pembelajaran merupakan dasar karakteristik pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, menggembirakan.

c. Pengalaman belajar sebagai proses yang dialami peserta didik dalam pembelajaran yaitu memahami, mengaplikasi, merefleksi.

d. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital

1. Praktik pedagogis

Praktik pedagogis dalam kurikuler mengutamakan pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu melalui pembelajaran aktif seperti model pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan

ruang eksplorasi yang memungkinkan murid mengkonstruksi pengetahuan dan membangun makna secara mandiri maupun kolaboratif.

## 2. Lingkungan Pembelajaran

Kegiatan yang mendorong pemaknaan ruang belajar yang lebih luas, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar ruang formal: area-area di dalam dan sekitar satuan pendidikan, komunitas lokal, bahkan ruang digital. Lingkungan pembelajaran yang mendukung adalah lingkungan yang aman, terbuka, inklusif, dan menghargai keberagaman cara belajar.

## 3. Kemitraan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, dan/atau cara lainnya agar efektif Kemitraan dalam hal ini bisa ditinjau dari catur pusat pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, masyarakat, dan media.

## 4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari referensi, mendokumentasikan proses, menyampaikan berbagai pesan ke publik, berkolaborasi jarak jauh, memvisualisasikan ide kreatif murid, mempublikasikan hasil pembelajaran yang telah dikerjakan.

Contoh Perencanaan Pembelajaran SD Negeri Ragunan 14 Pagi:

**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
“DETEKTIF CAHAYA”**

INFORMASI UMUM
Satuan Pendidikan : SD Negeri Ragunan 14 Pagi Mata Pelajaran : IPAS Nama Guru : Maulana Azis Kusumadjaya, S.Pd. Kelas/ Semester : V / Ganjil Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan) Tahun Ajaran : 2025/2026 Waktu Pelaksanaan: Senin, 21 Juli 2025
IDENTIFIKASI
<p><b>A. PESERTA DIDIK</b> Siswa kelas 5 SD dengan latar belakang kemampuan beragam. Beberapa siswa telah memiliki pengalaman mengamati fenomena cahaya dan bunyi di kehidupan sehari-hari, seperti bayangan, pelangi, gema, dan pantulan suara. Siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi, suka eksplorasi langsung, dan cenderung menyukai pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Kebutuhan belajar mereka adalah pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan.</p> <p><b>B. MATERI PELAJARAN</b> Sifat-sifat cahaya</p> <p><b>C. DIMENSI PROFIL LULUSAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bernalar kritis</li><li>- Mandiri</li><li>- Bergotong royong</li><li>- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia</li></ul>
DESAIN PEMBELAJARAN
<p><b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b> Peserta didik mampu menjelaskan bahwa cahaya dan bunyi dapat merambat dan mengalami pemantulan, pembiasan, dan penguraian. Siswa menunjukkan sikap ilmiah seperti keingintahuan, kerja sama, dan tanggung jawab melalui eksperimen sederhana.</p>

**B. LINTAS DISIPLIN**

- Bahasa Indonesia: Menulis laporan eksperimen.
- Seni Budaya: Membuat poster hasil proyek.
- PAI: Refleksi keagungan ciptaan Tuhan melalui cahaya & bunyi.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah kegiatan observasi dan eksperimen sederhana dalam kelompok, peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat cahaya secara lisan dan tulisan melalui laporan hasil percobaan dengan tepat.
2. Setelah menyelesaikan eksperimen, peserta didik mampu menyusun dan mempresentasikan laporan proyek eksplorasi sifat cahaya dalam bentuk visual/poster atau demonstrasi singkat dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merefleksikan proses pembelajaran dan kerja kelompok yang dilakukan.

**D. PRAKTIK PEDAGOGIS**

1. Model Pembelajaran : Project Based Learning (PjBL)
2. Pendekatan : Deep Learning
3. Strategi : Inkuiri Ilmiah
4. Metode : Pembelajaran Kontekstual

**E. KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

Orang Tua : Mendampingi anak mengeksplorasi cahaya di rumah  
Teman Sebaya : Kolaborasi dalam kelompok untuk pengamatan, diskusi, dan refleksi bersama.

**F. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN**

1. Fisik : Ruang kelas, ruang terbuka sekolah, area dengan cahaya alami.
2. Virtual : WhatsApp group kelas untuk pengumpulan foto/video eksperimen di rumah.
3. Budaya Belajar : Pembelajaran berbasis eksplorasi, kolaboratif, terbuka terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses berpikir ilmiah.

**G. PEMANFAATAN DIGITAL**

1. YouTube/Video Eksperimen  
Untuk pemicu sebelum eksperimen (contoh: cara cahaya dibiaskan).
2. Canva  
Siswa membuat poster digital dari hasil pengamatan.
3. Quizziz  
Penilaian reflektif atau kuis pemahaman pasca-eksperimen.

## PENGALAMAN BELAJAR

<b>AWAL</b>	<p><b>Prinsip pembelajaran:</b> <i>Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan</i></p> <p><b>Tujuan:</b> Membangun kesiapan belajar siswa secara emosional, kognitif, dan sosial sebelum masuk ke pembelajaran inti.</p> <p><b>Kegiatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar mereka untuk menciptakan suasana nyaman (<i>menggembirakan</i>).</li><li>2. Guru mengajak siswa membuka kelas dengan cerita misteri tentang “bayangan yang bergerak” dan “sendok bengkok di air”, lalu mengajak mereka menjadi Detektif Cahaya.</li><li>3. Guru menghubungkan topik dengan kehidupan nyata siswa, misalnya: “Pernah lihat pelangi? Kenapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?” (<i>berkesadaran</i>).</li><li>4. Guru membagi misi berupa “Lembar Penyelidikan Cahaya” dan menjelaskan bahwa mereka akan menyelesaikan eksperimen mini untuk memecahkan teka-teki cahaya.</li></ol>
-------------	--

INTI	<p><b>1. MEMAHAMI</b></p> <p><b>Sintaks PjBL:</b></p> <p><b>Menentukan Pertanyaan Mendasar (Essential Question)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memicu rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan misteri seperti:           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ “Mengapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?”</li> <li>➤ “Kenapa sendok tampak bengkok kalau dimasukkan ke dalam air?”</li> </ul> </li> <li>2. Siswa secara kelompok membuat daftar pertanyaan/investigasi awal sebagai detektif cahaya.</li> </ol> <p><b>Mendesain Perencanaan Proyek</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan proyek "Detektif Cahaya".</li> <li>4. Setiap kelompok memilih satu atau lebih eksperimen mini:           <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Cahaya merambat lurus</b></li> <li>▪ <b>Pemantulan</b></li> <li>▪ <b>Menembus Benda Bening</b></li> <li>▪ <b>Pembiasan</b></li> <li>▪ <b>Penguraian warna</b></li> </ul> </li> <li>5. Siswa menyusun hipotesis dan merancang langkah-langkah eksperimen pada Lembar Kerja.</li> </ol> <p><b><i>“z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran &amp; Bermakna</i></b>  <i>(Siswa menyadari ada fenomena nyata yang bisa dijelaskan secara ilmiah dan perlu dipelajari secara sistematis.)</i></p>
------	--

## 2. MENGAPLIKASI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menyusun Jadwal Proyek dan Menyelesaikan Proyek**

6. Siswa melaksanakan eksperimen sesuai rencana.
7. Dalam kelompok, siswa merekam, mencatat, dan mengamati hasil dari setiap percobaan.

#### **Memonitor Proyek**

8. Guru berkeliling memfasilitasi setiap kelompok, memberikan pertanyaan pemandu, dan memvalidasi proses kerja ilmiah siswa.
9. Siswa berdiskusi di dalam kelompok tentang hasil pengamatan, membandingkan dengan prediksi, dan mulai menyusun kesimpulan awal.

***z' Prinsip pembelajaran: Menggembirakan & Bermakna***  
*(Siswa belajar melalui kegiatan langsung yang menyenangkan dan bermakna karena sesuai dengan dunia nyata mereka.)*

## 3. MEREFLEKSI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menghasilkan dan Menyajikan Hasil Proyek**

- 10 Siswa membuat laporan mini atau media visual (poster/infografis) dari hasil eksperimen.
- 11 Setiap kelompok mempresentasikan temuan mereka kepada kelas.
- 12 Siswa lain memberi tanggapan atau bertanya, dan guru memberi umpan balik.

#### **Evaluasi Pengalaman Belajar**

12. Siswa menuliskan refleksi pribadi dengan panduan pertanyaan seperti:
  - “Apa yang saya pelajari tentang cahaya?”
  - “Apa tantangan dalam eksperimen ini?”
  - “Bagaimana cara kerja kelompok saya?”
13. Guru memfasilitasi diskusi reflektif sebagai penutup pembelajaran proyek.

***“z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran & Menggembirakan***

*(Siswa mengevaluasi bukan hanya hasil, tapi proses dan pengalaman belajarnya, serta merasa bangga atas kontribusinya.)*

14. Guru memberikan soal formatif kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman terkait materi yang telah mereka pelajari menggunakan media Quizziz Paper Mode.

<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik kepada setiap kelompok mengenai cara kerja, hasil, dan kolaborasi.</li> <li>2. Guru dan siswa menyusun kesimpulan utama: "Cahaya bisa dipantulkan, dibiaskan, merambat lurus, dan diuraikan menjadi warna-warna."</li> <li>3. Guru memberi pengantar bahwa pertemuan berikutnya akan membahas bunyi dan akan dilanjutkan proyek "Detektif Bunyi".</li> </ol>
<b>ASESMEN PEMBELAJARAN</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen pada Awal Pembelajaran: Apersepsi, Kuis Diagnostik</li> <li>2. Asesmen pada Proses Pembelajaran: Observasi, Rubrik Kinerja, Self/Peer Assessment</li> <li>3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Produk, Presentasi, Tes Akhir, Refleksi</li> </ol>

# LAMPIRAN

- 1. Rubrik Penilaian Proyek**
- 2. Materi Sifat - Sifat Cahaya**
- 3. LKPD**
- 4. Soal Formatif Quizziz**

## RUBRIK PENILAIAN PROYEK

Topik: Sifat-Sifat Cahaya dan Bunyi

Model: Project-Based Learning (PjBL)

### Rubrik Penilaian Proyek "Detektif Cahaya"

Aspek Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Pemahaman Konsep	Menjelaskan seluruh sifat cahaya/bunyi dengan tepat, lengkap, dan menggunakan istilah ilmiah yang sesuai	Menjelaskan sebagian besar sifat dengan cukup tepat dan menggunakan beberapa istilah ilmiah	Menjelaskan konsep secara umum tapi kurang tepat atau tidak lengkap	Tidak dapat menjelaskan konsep dengan benar
Proses Eksperimen	Melakukan eksperimen dengan sangat sistematis, teliti, dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen cukup sistematis dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen kurang sistematis dan ada kesalahan prosedur	Tidak melakukan eksperimen dengan benar atau tidak terlibat
Kerja Sama Kelompok	Sangat aktif, kooperatif, menghargai pendapat, dan berbagi tugas merata	Aktif dan cukup kooperatif, berbagi tugas dengan baik	Kurang aktif dan kontribusinya tidak merata	Pasif atau tidak bekerja sama
Kreativitas Produk/Presentasi	Menampilkan media kreatif, menarik, dan informatif secara lisan & visual	Menampilkan media cukup menarik dan informatif	Media kurang menarik dan tidak lengkap	Media tidak disiapkan atau tidak ditampilkan
Refleksi dan Sikap Ilmiah	Refleksi mendalam, menunjukkan rasa ingin tahu, jujur, dan bertanggung jawab	Refleksi cukup baik, menunjukkan sikap ilmiah	Refleksi dangkal dan sikap ilmiah kurang tampak	Tidak melakukan refleksi atau menunjukkan sikap tidak ilmiah

Skor Akhir = Jumlah Skor / 5

Kategori:

- 3.6 – 4.0 : Sangat Baik
- 2.6 – 3.5 : Baik
- 1.6 – 2.5 : Cukup
- 1.0 – 1.5 : Perlu Bimbingan

## MATERI PEMBELAJARAN



LINK Materi Pembelajaran :

Power Point :

[https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q\\_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing) Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=oSLraqSMuFQ>

# LKPD

## Ilmu Pengetahuan Alam

Tema : Menganalisa Sifat - Sifat Cahaya



Kelompok :

Nama Anggota :

# Kegiatan 1

## Alat & Bahan

- ▶ Gelas bening berisi air bening.
- ▶ Pensil

## Percobaan

- ▶ Masukan pensil kedalam gelas yang berisi air tersebut.
- ▶ Amati gelas tersebut dari samping.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

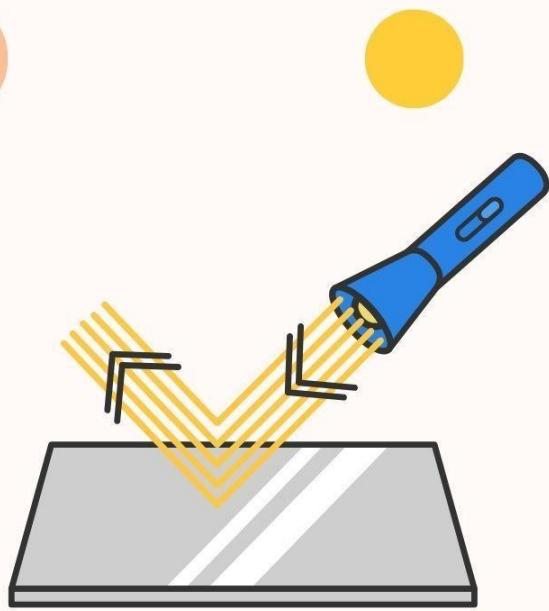
## Kegiatan 2

### Alat & Bahan

- ▶ Cermin
- ▶ Senter

### Percobaan

- ▶ Letakkan cermin di bawah.
- ▶ Arahkan cahaya senter ke cermin dan amati apa yang terjadi.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

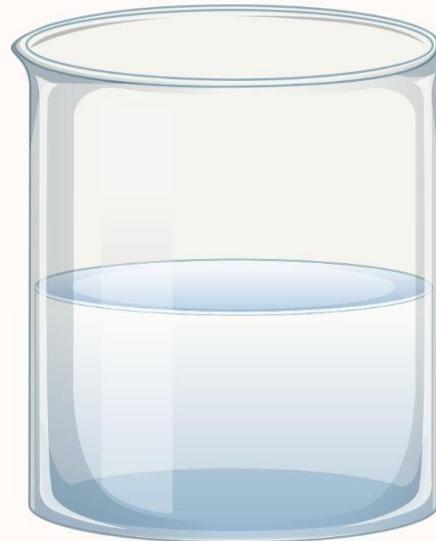
## Kegiatan 3

### Alat & Bahan

- ▶ Buku Putih
- ▶ Senter
- ▶ Gelas Bening

### Percobaan

- ▶ Letakkan buku dipaling belakang dan gelas bening di depan buku.
- ▶ Kemudian arahkan senter tersebut ke gelas sejajar dengan buku, dan amati.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

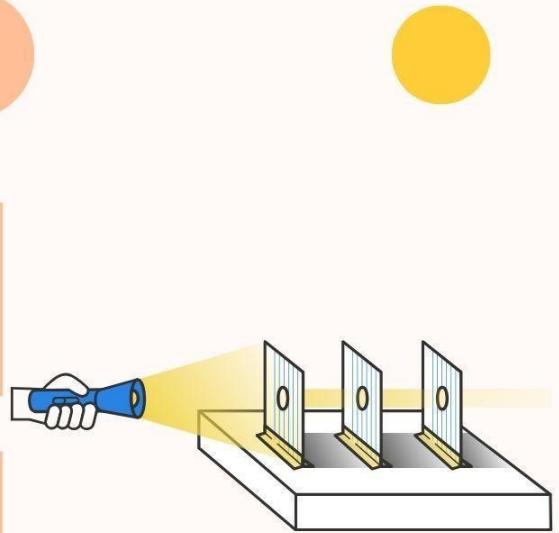
## Kegiatan 4

### Alat & Bahan

- ▶ Kertas Karton 3 (lubang tengah)
- ▶ Senter
- ▶ Meja

### Percobaan

- ▶ Susun tiga karton berlubang secara sejajar.
- ▶ Nyalakan senter di belakang lubang.
- ▶ Amati apakah cahaya melewati semua lubang.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## Kegiatan 5

### Alat & Bahan

- ▶ CD Bekas/ Cermin
- ▶ Baskom Berisi Air
- ▶ Kertas



### Percobaan

1. Isi gelas bening dengan air hampir penuh.
2. Masukkan cermin kecil ke dalam gelas secara miring, sebagian di dalam air.
3. Arahkan cahaya matahari atau senter ke permukaan cermin di dalam gelas.
4. Posisikan kertas putih sebagai layar di depan pantulan cahaya.
5. Amati terbentuknya spektrum warna (seperti pelangi) di layar atau dinding.

Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## **SOAL FORMATIF**

13/07/25, 13.32

Sifat-Sifat Cahaya | Wayground



Sifat-Sifat Cahaya

Jumlah questions: 10

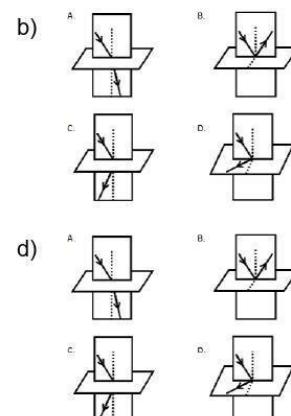
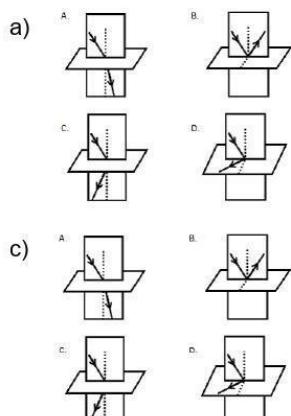
Estimasi pengerjaan: 4menit

Nama instruktur: Hesti Hastuti

Nama

Kelas

Tanggal



5. Apakah sifat cahaya yang ditunjukkan oleh kanta pembesar?

- a) Cahaya boleh dibiasakan
- b) Cahaya boleh dipantulkan
- c) Cahaya bergerak lurus

6. Berikut adalah sumber cahaya, kecuali

- a) Radio
- b) Lampu suluh
- c) Lampu kalimantang
- d) Lilin

7.



Mengapa cahaya kelihatan bengkok?

- a) Cahaya bergerak lurus
- b) Cahaya boleh dibengkok
- c) Cahaya dibiasakan
- d) Cahaya menembusi air

8. Antara yang berikut, yang manakah menggunakan prinsip pantulan cahaya?

a)



b)



c)



d)



9.



sifat bayangan yang ditunjukkan gambar di atas adalah ....

- a) maya, terbalik, diperkecil
- b) maya, terbalik, sama besar
- c) maya, tegak, diperkecil
- d) maya, tegak, sama besar

10.



benda pada gambar di atas menggunakan cermin ....

- a) datar
- b) cembung
- c) cekung
- d) silinder

## PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZIZ PAPER MODE

LINK QUIZZIZ :

<https://wayground.com/admin/quiz/5d653ecca7716d001df3cecc/sifat-sifat-cahaya?page=search-result-page&source=activity-card>

## BAB V

### EVALUASI PENDAMPINGAN DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

Evaluasi, pendampingan dan pengembangan profesional guru dilakukan secara berkelanjutan oleh SD Negeri Ragunan 14 Pagi. Hal ini dilakukan untuk memastikan pembelajaran berjalan sesuai rencana untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Proses ini dikelola oleh Kepala Sekolah dan/atau guru yang dianggap sudah mampu untuk melakukan peran ini. Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen seperti kepala sekoah, tenaga pendidikan, tenaga kependidikan serta komite sekolah, Pengawas sekolah serta stakeholder.

Evaluasi, pendampingan dan pengembangan profesional dilakukan secara bertahap dan mandiri agar terjadi peningkatan kualitas secara berkelanjutan di satuan pendidikan, sesuai dengan kemampuan satuan pendidikan.

Kegiatan Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan dengan melihat rapor pendidikan sekolah, kendala dan prestasi peserta didik dan hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah dan pengawas sekolah.

#### A. Evaluasi

SD Negeri Ragunan 14 Pagi melakukan evaluasi kurikulum secara regular, yaitu jangka pendek satu tahun sekali dan jangka panjang 4 tahun sekali. Kegiatan Evaluasi, pendampingan, dan pengembangan profesi dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan serta sifatnya kondisional. Evaluasi kurikulum dilakukan berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara reflektif, yaitu:

1. Evaluasi harian, dilakukan oleh guru kelas setelah pembelajaran Tujuan dari evaluasi dipergunakan untuk memperbaiki pembelajaran dan memperbaiki perencanaan pembelajaran.
2. Evaluasi Setiap Unit Pembelajaran, dilakukan setiap satu unit pembelajaran atau satu tema dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksud untuk mengukur ketercapaian dan refleksi satu unit pembelajaran. Evaluasi ini dipergunakan

- untuk memperbaiki proses pembelajaran serta bentuk evaluasi itu sendiri. Kegiatan ini dilaksanakan setiap akhir bulan.
3. Evaluasi dalam satu semester, dilakukan secara kelompok (*team teaching*) setelah satu semester selesai. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan refleksi pembelajaran dan hasil asesmen peserta didik yang telah disampaikan pada laporan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan sebagai bentuk pertanggungjawaban pihak satuan pendidikan kepada orang tua yang diwujudkan dalam bentuk raport murid. Kegiatan ini diperkirakan pada bulan Desember minggu pertama.
  4. Evaluasi tahunan, dilakukan dalam rangka merefleksi hasil pembelajaran , serta ketercapaian dimensi profil kelulusan, serta ketercapaian tujuan satuan pendidikan dalam jangka pendek.Evaluasi tahunan diperkirakan pada bulan juni akhir dari tahun ajaran.

Pelaksanaan kegiatan evaluasi di SD Negeri Ragunan dikerjakan oleh tim pengembang kurikulum dengan kerjasama kepala sekolah. Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang telah dihimpun dari hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah, tim pengembang sera pengawas satuan pendidikan. Dalam penyusunan tim pengembang dapat bekerja sama dengan komunitas belajar satuan pendidikan atau dengan kelompok kerja guru. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dilakukan berdasarkan kalender akademik SD Negeri Ragunan 14 Pagi.

## **B. Pendampingan dan Pengembangan Profesional**

Kegiatan pendampingan dan Pengembangan profesi yang dilakukan oleh Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi antara lain :

- 1.1 Kelompok Kerja Guru ( KKG ) dan kelompok kerja kepala sekolah ( KKKS) Kegiatan yang dilakukan pada wilayah binaan yang ada kecamatan Pasar Minggu. Kegiatan dilakukan sesuai jadwal KKG maupun KKKS. Tujuan pelaksanaan meningkatkan kompetensi Pendidik maupun kompetensi kepala sekolah.
- 1.2 Supervisi yang dilakukan oleh Kepala sekolah maupun oleh pengawas sekolah yang dilakukan satu bulan sekali.

- 1.3 Komunitas belajar yang dilakukan dalam satu sekolah maupun dalam satu kelompok. Bertujuan memberikan pendampingan peningkatan kompetensi pendidik. Dilakukan setiap 2 minggu sekali.
- 1.4 Pelaksanaan in-house training (IHT) atau focus group discussion (FGD), dilakukan minimal enam bulan sekali atau sesuai kebutuhan dengan mengundang narasumber yang berkompeten dan praktisi pendidikan.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI

KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN

NOMOR 28 TAHUN 2025

TENTANG  
KURIKULUM OPERASIONAL SATUAN PENDIDIKAN (KOSP)  
SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI  
TAHUN AJARAN 2025/2026

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN

Menimbang : a. Bahwa dalam rangka pencapaian 8 Standar Nasional Pendidikan, perlu disusun dan diberlakukan Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026;  
b. Bahwa pemberlakuan Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026, perlu ditetapkan dengan Keputusan Kepala Sekolah.

Mengingat : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan;  
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;  
4. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;  
5. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

6. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

#### MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI KECAMATAN PASAR MINGGU KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN TENTANG PENETAPAN KURIKULUM OPERASIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI RAGUNAN 14 PAGI TAHUN AJARAN 2025/2026.
- KESATU : Menetapkan Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026.
- KEDUA : Kurikulum Operasional Sekolah Dasar Negeri Ragunan 14 Pagi Tahun Ajaran 2025/2026 berlaku terhitung mulai tanggal 14 Juli 2025.
- KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.
- KEEMPAT : Penetapan Kurikulum ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 14 Juli 2025



4. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

**CAPAIAN PEMBELAJARAN PER MATA PELAJARAN  
PADA FASE A (KELAS 1 DAN 2)**

*(Sesuai Keputusan Kepala BSKAP No.046 tahun 2025)*

**A. Capaian Pembelajaran (CP) PAI pada FASE A**

1.1 Alqur'an Hadist

Memahami huruf hijaiyah berharakat, huruf hijaiyah bersambung, Surah al-Fātiḥah, beberapa surah pendek Al-Qur'an, dan hadis tentang kebersihan.

1.2 Akidah

Memahami rukun iman, iman kepada Allah Swt., beberapa asmaul husna, dan iman kepada malaikat.

1.3 Akhlak

Memahami akhlak terhadap Allah Swt. dengan menyucikan dan memuji-Nya dan akhlak terhadap diri sendiri.

1.4 Fikih

Memahami rukun Islam, syahadatain, tata cara bersuci, salat fardu, azan, iqamah, zikir, dan berdoa setelah shalat.

1.5 Sejarah Peradaban Islam

Memahami kisah beberapa nabi dan rasul.

**B. Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila pada Fase A**

1.1 Pancasila

Mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dan simbol Pancasila beserta sila-sila Pancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.

1.2 UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Mengenal aturan di lingkungan keluarga; menunjukkan dan menceritakan mematuhi aturan di lingkungan keluarga.

1.3 Bhinneka Tunggal Ika

Mengenal semboyan Bhinneka Tunggal Ika; mengidentifikasi dan menghargai identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, hobi, bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan sekitar.

#### 1.4 Negara Kesatuan Republik Indonesia

Mengenal karakteristik lingkungan tempat tinggal dan sekolah, sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menceritakan dan mempraktikkan bekerja sama menjaga lingkungan sekitar dalam keberagaman.

### C. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada Fase A

#### 1.1 Menyimak

Memahami informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan) berupa percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan/atau lingkungan sekitar; dan memahami pesan teks sastra berbentuk teks aural.

#### 1.2 Membaca dan Memirsing

Membaca kata-kata sederhana dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar; dan memahami isi bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar.

#### 1.3 Berbicara dan Mempresentasikan

Meresppons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, pendidik, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar; mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar; dan menceritakan kembali isi berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar.

#### 1.4 Menulis

Menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan/atau melalui media digital; mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik; dan menulis berbagai tipe teks sederhana tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan sekitar dengan beberapa kalimat sederhana.

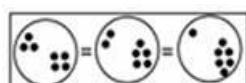
### D. Capaian Pembelajaran (CP) Matematika pada Fase A

#### 1.1 Bilangan

Menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100; membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan; melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20; dan menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).

### 1.2 Aljabar

Menunjukkan pemahaman makna simbol matematika " $=$ " dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:



Murid dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, bunyi/suara).

### 1.3 Pengukuran

Membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan membandingkan durasi waktu; mengukur dan mengestimasi panjang dan berat benda menggunakan satuan tidak baku.

### 1.4 Geometri

Mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segi banyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola); melakukan komposisi (penyusunan) dan dekomposisi (penguraian) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak); dan menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang, bawah, atas).

### 1.5 Analisis Data dan Peluang

Mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data dari banyak benda dengan menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori.

## E. Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa pada Fase A

### 1.1 Mengalami (*Experiencing*)

Mengenali dan menyebutkan unsur-unsur rupa dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

1.2 Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri.

1.3 Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang dimiliki.

1.4 Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

1.5 Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan dirinya.

## **F. Capaian Pembelajaran (CP) PJOK pada FASE A**

### **1.1 Terampil Bergerak**

Mempraktikkan keterampilan gerak fundamental dan menerapkannya dalam berbagai situasi gerak yang berbeda; mengeksplorasi berbagai strategi gerak; dan mengeksplorasi berbagai konsep gerak serta menyimpulkan efektivitasnya.

### **1.2 Belajar Melalui Gerak**

Menaati peraturan untuk menumbuhkan fair play di dalam berbagai aktivitas jasmani; menerapkan strategi kolaborasi ketika berpartisipasi dalam aktivitas jasmani.

### **1.3 Bergaya Hidup Aktif**

Berpartisipasi di dalam berbagai aktivitas jasmani dan mengidentifikasi manfaatnya.

### **1.4 Memilih Hidup yang menyehatkan**

Mengenali gaya hidup aktif dan sehat; mengenali manfaat komponen makanan bergizi seimbang; serta mengenali situasi dan potensi yang berisiko terhadap kesehatan dan keselamatan serta strategi mencari bantuan kepada orang dewasa terpercaya.

**CAPAIAN PEMBELAJARAN PER MATA PELAJARAN  
PADA FASE B (KELAS 3 DAN 4)**

(Sesuai Keputusan Kepala BSKAP No.046 tahun 2025)

**A. Capaian Pembelajaran (CP) PAI pada FASE B**

**2.1 Alqur'an Hadist**

Memahami beberapa surah pendek, ayat Al-Qur'an dan hadis tentang kewajiban shalat dan menjaga hubungan baik dengan sesama.

**2.2 Akidah**

Memahami sifat-sifat Allah Swt., beberapa asmaul husna, iman kepada kitab-kitab Allah Swt. dan rasul-rasul Allah Swt.

**2.3 Akhlak**

Memahami akhlak terhadap Allah Swt. dengan berbaik sangka kepada-Nya, akhlak terhadap orang tua, keluarga, dan pendidik.

**2.4 Fikih**

Memahami puasa, salat jumat dan salat sunah, baligh dan tanggung jawab yang menyertainya (taklīf).

**2.5 Sejarah Peradaban Islam**

Memahami kisah Nabi Muhammad saw. sebelum dan sesudah menjadi rasul periode Makkah.

**B. Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila pada Fase B**

**2.1 Pancasila**

Mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan sekitar.

**2.2 UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945**

Mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapat dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

**2.3 Bhinneka Tunggal Ika**

Membedakan dan menghargai identitas, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan sekitar.

**2.4 Negara Kesatuan Republik Indonesia**

Mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal (RT, RW, desa atau kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku bekerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan sekitar.

### C. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada Fase B

#### 2.1 Menyimak

Memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.

#### 2.2 Membaca dan Memirsing

Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.

#### 2.3 Berbicara dan Mempresentasikan

Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; menanggapi diskusi sesuai tata cara; dan menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.

#### 2.4 Menulis

Menulis berbagai tipe teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.

### D. Capaian Pembelajaran (CP) Matematika pada Fase B

#### 2.1 Bilangan

Memiliki pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000; membaca, menulis, membandingkan, dan mengurutkan bilangan; menentukan dan menggunakan nilai tempat; melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 10.000. Murid dapat melakukan dan menyelesaikan masalah operasi bilangan

penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000; melakukan dan menyelesaikan masalah operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 dengan bantuan benda konkret, gambar dan simbol; mengenal kelipatan dan faktor. Murid dapat melakukan perbandingan dan pengurutan pecahan dengan pembilang satu dan antar pecahan dengan penyebut yang sama; mengenal dan dapat menerapkan pecahan senilai, memiliki intuisi pecahan dan desimal, serta dapat menentukan pecahan sebagai desimal dan persen.

### 2.2 Aljabar

Menemukan nilai yang tidak diketahui dalam kalimat matematika yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100, dengan menggunakan sifat-sifat bilangan dan operasinya. Murid dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau objek sederhana dan pola bilangan membesar dan mengecil yang dapat melibatkan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100.

### 2.3 Pengukuran

Mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku; menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m) dan antar-satuan berat (g, kg); serta mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.

### 2.4 Geometri

Mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak); menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.

### 2.5 Analisis Data dan Peluang

Mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).

## E. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS pada Fase B

### 1.1 Pemahaman IPAS

Menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; menghasilkan solusi untuk

masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menyimpulkan proses perubahan wujud zat; menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital; mengklasifikasikan ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat, ragam budaya melestarikannya; serta upaya menganalisis untuk sejarah masyarakat di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.

## 1.2 Keterampilan Proses

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

- Mengamati Murid mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dan dapat mencatat hasil pengamatannya.
- Mempertanyakan dan Memprediksi Secara mandiri, murid mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.
- Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Dengan panduan pendidik, murid membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana.
- Memproses, Menganalisis Data dan Informasi Dengan panduan pendidik, murid mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Murid membandingkan antara hasil pengamatan dengan memberikan penjelasan.
- Mengevaluasi dan Refleksi Murid prediksi dan melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan.

- Mengomunikasikan Hasil Murid mengkomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai media.

## F. Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa pada Fase B

### 2.1 Mengalami (*Experiencing*)

Mengidentifikasi unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

### 2.2 Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

### 2.3 Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenali dan menguji coba alat dan/atau bahan yang penggunaannya.

### 2.4 Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

### 2.5 Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa yang berdampak pada perasaan atau mewakili harapannya.

## G. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Inggris pada Fase B

### 1.1 Menyimak - berbicara (*Listening - Speaking*)

Memahami dan merespon teks lisan atau teks multimodal sederhana tentang kehidupan sehari-hari baik secara verbal atau nonverbal sesuai konteks.

(*understand and respond to simple oral or multimodal texts about everyday life verbally or non-verbally in line with its context*)

### 1.2 Membaca – Memirsing (*Reading – Viewing*)

Memahami teks tulis pendek sederhana atau teks multimodal tentang kehidupan sehari-hari dan meresponsnya secara verbal atau nonverbal sesuai konteks. (*Understand simple short texts or multimodal texts about everyday life and respond to them verbally or nonverbally in line with its context*)

### 1.3 Menulis – Mempresentasikan (*Writing – Presenting*)

Mengomunikasikan gagasan tentang topik sehari-hari dalam teks tulis pendek atau teks multimodal sesuai konteks. (*Communicate their ideas on everyday life topics in simple written or multimodal texts in line with its context*)

## H. Capaian Pembelajaran (CP) PJOK pada Fase B

### 2.1 Terampil Bergerak

Menghaluskan keterampilan gerak fundamental dan menerapkannya dalam situasi gerak yang baru; menyesuaikan strategi gerak untuk mendapatkan capaian keterampilan gerak; dan memperagakan berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan dalam rangkaian gerak.

### 2.2 Belajar Melalui Gerak

Menerapkan strategi gerak sederhana dan memecahkan masalah gerak; menerapkan peraturan untuk menumbuhkan fair play di dalam berbagai aktivitas jasmani; dan berpartisipasi secara positif dalam kelompok atau tim di dalam berbagai aktivitas jasmani.

### 2.3 Bergaya Hidup Aktif

Berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani dan mengenali faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan.

### 2.4 Memilih Hidup yang menyehatkan

Mengenali risiko kesehatan akibat gaya hidup dan berbagai aktivitas jasmani untuk pencegahannya; mengidentifikasi pola makan sehat dan bergizi seimbang sesuai rekomendasi kesehatan untuk menunjang aktivitas sehari-hari; dan mempraktikkan penanganan cedera ringan sesuai pemahaman tentang prinsip pertolongan pertama.

## CAPAIAN PEMBELAJARAN PER MATA PELAJARAN

### PADA FASE C (KELAS 5 DAN 6)

(Sesuai Keputusan Kepala BSKAP No.046 tahun 2025)

#### A. Capaian Pembelajaran (CP) PAI pada FASE C

##### 3.1 Alqur'an Hadist

Memahami beberapa surah pendek dan ayat Al-Qur'an serta hadis tentang keragaman.

##### 3.2 Akidah

Memahami beberapa asmaul husna, iman kepada hari akhir, qadā' dan qadar.

##### 3.3 Akhlak

Memahami akhlak terhadap Allah Swt. dengan berdoa dan bertawakal kepada-Nya, akhlak terhadap teman, tetangga, non muslim, hewan, dan tumbuhan.

##### 3.4 Fikih

Memahami puasa sunah, zakat, infak, sedekah, hadiah, makanan dan minuman yang halal dan haram.

##### 3.5 Sejarah Peradaban Islam

Memahami kisah Nabi Muhammad saw. periode Madinah dan khulafaur rasyidin.

#### B. Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila pada Fase C

##### 3.1 Pancasila

Memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila; meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkan di lingkungan masyarakat; menghubungkan sila-sila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh; menguraikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, dan pandangan hidup bangsa.

##### 3.2 UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Mengimplementasikan bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai warga negara; mengenal Pembukaan Undang-Undang Indonesia tahun Dasar 1945; Negara Republik mempraktikkan musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

##### 3.3 Bhinneka Tunggal Ika

Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya sesuai semboyan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitar.

### 3.4 Negara Kesatuan Republik Indonesia

Mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela Negara

## C. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada Fase C

### 3.1 Menyimak

Menganalisis informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan; dan menganalisis isi teks sastra berbentuk teks aural).

### 3.2 Membaca dan Memirsma

Membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan menganalisis informasi serta nilai-nilai dalam teks sastra dan nonsastra berwujud teks visual dan/atau audiovisual.

### 3.3 Berbicara dan Mempresentasikan

Mempresentasikan gagasan dari berbagai tipe teks dengan efektif dan santun; dan menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk teks sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

### 3.4 Menulis

Menulis berbagai tipe teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan/atau imajinasi dengan rangkaian kalimat kompleks secara kreatif, menarik, dan/atau indah; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif dan konotatif.

## D. Capaian Pembelajaran (CP) Matematika pada Fase C

### 3.1 Bilangan

Menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000.000; membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan; menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang; melakukan pengurangan, operasi perkalian, penjumlahan, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000; serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Murid dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi

perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli; mengubah pecahan menjadi berbagai bentuk pecahan lain, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).

### 3.2 Aljabar

Menemukan nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 dengan menggunakan sifat-sifat bilangan dan operasinya. Murid dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian; bernalar secara proporsional untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio satuan; menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan proporsi.

### 3.3 Pengukuran

Menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya; menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut pada bangun datar atau yang dibentuk dari dua garis berpotongan.

### 3.4 Geometri

Mengkonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping); membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang; serta menentukan lokasi pada menggunakan sistem berpetak.

### 3.5 Analisis Data dan Peluang

Mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, piktogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi; menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar atau lebih kecil dalam suatu percobaan acak.

## E. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS pada Fase C

### 2.1 Pemahaman IPAS

Merefleksikan sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya; menganalisis hubungan antar komponen biotik dan abiotik, serta pengaruhnya terhadap ekosistem; menjelaskan fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; menghasilkan upaya penghematan energi, serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menjelaskan sistem tata surya, serta kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi; menjelaskan letak dan kondisi geografis negara Indonesia dengan konvensional/digital; menggunakan meninjau peta sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar tempat

tinggalnya; menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal; serta menerapkan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.

## 2.2 Keterampilan Proses

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

- Mengamati Murid mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.
- Mempertanyakan dan Memprediksi Dengan panduan pendidik, murid mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksinya.
- Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Secara mandiri, murid merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana.
- Memproses serta Menganalisis Data dan Informasi Murid mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik, serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data. Murid membandingkan data dengan prediksi dan berdasarkan bukti memberikan
- Mengevaluasi dan Refleksi alasan Melakukan refleksi dan memberikan saran perbaikan terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan.
- Mengomunikasikan Hasil Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen dalam berbagai media.

## F. Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa pada Fase C

### 3.1 Mengalami (*Experiencing*)

Menjelaskan unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

### 3.2 Merefleksikan (*Reflecting*)

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

### 3.3 Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)

Mengenali dan menguji coba variasi teknik penggunaan alat dan/atau bahan.

### 3.4 Menciptakan (*Making/Creating*)

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan pengembangan imajinasi.

### 3.5 Berdampak (*Impacting*)

Menghasilkan karya seni rupa yang mewakili minatnya.

## G. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Inggris pada Fase C

### 2.1 Menyimak – Berbicara (*Listening – Writing*)

Memahami alur informasi teks secara keseluruhan dan merespon teks lisan atau teks multimodal sederhana tentang topik sehari-hari secara lisan dengan kalimat pendek dan sederhana sesuai konteks. (*Understand the entire flow of information and respond to simple oral or multimodal texts about everyday topics using short and simple sentences verbally in line with its context*)

### 2.2 Membaca – Memirsa (*Reading – Viewing*)

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari beragam teks pendek atau teks multimodal tentang topik sehari-hari dan meresponnya sesuai konteks. (*Understand the entire flow of information, main ideas and details from a variety of short texts or multimodal texts about everyday topics and respond in line with its context*)

### 2.3 Menulis – Mempresentasikan (*Writing – Presenting*)

Mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui berbagai jenis teks tulis sederhana atau teks multimodal tentang topik sehari-hari sesuai konteks. (*Communicate their ideas and experiences through various types of simple written texts or multimodal texts about everyday topics in line with its context*)

## H. Capaian Pembelajaran (CP) PJOK pada Fase C

### 3.1 Terampil Bergerak

Menyesuaikan keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak; mentransfer strategi gerak yang sudah dikuasai ke dalam berbagai situasi gerak yang berbeda; dan menginvestigasi berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak

### 3.2 Belajar Melalui Gerak

Menguji efektivitas penerapan strategi gerak dalam berbagai situasi gerak; merancang peraturan alternatif dan modifikasi permainan untuk mendukung fair play dan partisipasi inklusif; dan menjalankan berbagai peran untuk mencapai keberhasilan kelompok atau tim di dalam berbagai aktivitas jasmani.

### 3.3 Bergaya Hidup Aktif

Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani dan menjelaskan pengaruh aktivitas jasmani yang teratur terhadap kesehatan; mengidentifikasi rekomendasi aktivitas jasmani serta pencegahan perilaku sedenter.

#### 3.4 Memilih Hidup yang menyehatkan

Mengidentifikasi dan menghubungkan antara gaya hidup, risiko kesehatan, dan aktivitas pencegahannya sesuai rekomendasi otoritas kesehatan; menjelaskan pola makan sehat untuk menunjang aktivitas jasmani berdasarkan informasi kandungan gizi pada makanan; dan mempraktikkan penanganan cedera sedang sesuai pemahaman tentang prinsip pertolongan pertama.

## 5. Perencanaan pembelajaran mendalam fase A, fase B, dan fase C

### Rencana Persiapan Mengajar (Pendekatan Pembelajaran Mendalam)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SDN RAGUNAN 14 PAGI
<b>Kelas / Fase</b>	: I / A
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Semester</b>	: I (Ganjil)
<b>Bab / Tema</b>	: Bab 1 / Aku Cinta Al-Qur'an
<b>Materi</b>	: Al-Qur'an Adalah Kitabku
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 x pertemuan (3 x 35 Menit)

#### 1. Identifikasi

##### **Peserta Didik:**

Peserta didik kelas I berada pada tahap awal pembelajaran formal. Mereka memiliki rasa ingin tahu tinggi dan lebih mudah memahami konsep melalui pendekatan visual, cerita, lagu, dan permainan. Sebagian sudah mengenal Al-Qur'an dari rumah atau TPA, namun belum memahami maknanya secara konseptual. Kebutuhan belajar mereka adalah aktivitas yang konkret, berulang, menyenangkan, dan bermakna agar tumbuh kecintaan terhadap Al-Qur'an.

##### **Materi Pelajaran:**

Materi ini merupakan pengetahuan dasar religius yang berorientasi pada afektif dan kognitif awal. Tujuannya adalah mengenalkan makna Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam yang diturunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad. Materi disusun sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami siswa usia dini. Nilai-nilai yang ditanamkan meliputi cinta terhadap Allah dan firman-Nya, rasa hormat terhadap kitab suci, serta semangat untuk mulai membaca dan menjaga Al-Qur'an.

##### **Dimensi Profil Lulusan:**

1. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
2. Kreativitas
3. Kolaborasi
4. Kemandirian
5. Komunikasi

#### 2. Desain Pembelajaran

##### **Capaian Pembelajaran:**

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu memahami cara membaca Al-Qur'an, beberapa surah pendek, hadis tentang kebersihan, rukun iman, beberapa asmaulhusna, akhlak terhadap Allah Swt. dan diri sendiri, rukun Islam, berbagai hal tentang ibadah, dan kisah beberapa nabi dan rasul.

##### **Lintas Disiplin Ilmu:**

Bahasa Indonesia (mendengarkan, menyampaikan kembali makna)

Seni Budaya (menyanyi, menggambar Al-Qur'an)

**Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu menjelaskan makna Al-Qur'an dengan benar

**Topik Pembelajaran:**

Al-Qur'an Adalah Kitabku

**Praktik Pedagogis:**

Model Pembelajaran Berbasis Inkuiiri dan Pembelajaran Berdiferensiasi

Metode: bercerita, menyanyi, permainan edukatif, menggambar, diskusi kelompok kecil

**Kemitraan Pembelajaran:**

- Dalam sekolah: guru PAI, guru kelas, kepala sekolah
- Luar sekolah: MGMP PAI, media penyedia konten islami anak
- Masyarakat: orang tua, ustaz/ustazah TPA, organisasi Islam lokal

**Lingkungan Pembelajaran:**

- Fisik: ruang kelas, ruang ibadah (mushalla), perpustakaan, lingkungan sekolah
- Virtual: video animasi islami, presentasi visual makna Al-Qur'an
- Budaya belajar: lingkungan belajar yang aman, ramah anak, mendorong eksplorasi, ekspresi, dan kolaborasi

**Pemanfaatan Digital:**

- Perencanaan: menyusun presentasi bergambar dan video sederhana
- Pelaksanaan: menampilkan video/lagu islami tentang Al-Qur'an
- Asesmen: dokumentasi refleksi siswa (foto, audio, atau video sederhana), kuis digital lisan menggunakan perangkat guru

### 3. Pengalaman Belajar

**Awal (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)**

- Guru menyapa siswa dengan salam dan senyum hangat, dilanjutkan doa bersama
- Ice breaking: tepuk semangat bertema "Aku Cinta Al-Qur'an"
- Pemutaran video lagu anak Islami berjudul "Al-Qur'an Kitabku"
- Guru menunjukkan Al-Qur'an dan bertanya: "Apa ini?" "Siapa yang punya di rumah?"
- Guru menyampaikan tujuan belajar hari ini dengan kalimat sederhana dan antusias
- Guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar mengenal dan mencintai kitab suci

**Inti**

- Memahami (berkesadaran, bermakna)
  - Guru memperlihatkan gambar atau video animasi yang menggambarkan turunnya Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad
  - Guru menjelaskan bahwa Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam, berisi firman Allah
  - Siswa mendengarkan kisah sederhana tentang Nabi Muhammad yang menerima wahu
  - Guru memandu siswa menyebutkan siapa yang menurunkan Al-Qur'an, kepada siapa, dan untuk siapa
  - Siswa diajak membuat pertanyaan sederhana, misal: "Mengapa kita harus cinta Al-Qur'an?" "Bagaimana cara menjaga Al-Qur'an?"
- Mengaplikasi (bermakna, menggembirakan)
  - Siswa dibagi dalam kelompok kecil membuat gambar sampul Al-Qur'an dan menuliskan kalimat: "Aku cinta Al-Qur'an karena ..."

- Siswa mendengarkan cuplikan ayat pendek dari Al-Qur'an dan mencoba menirukannya bersama-sama
- Guru menunjukkan berbagai bentuk kitab suci (Al-Qur'an cetak, digital, dll) dan siswa mengamati perbedaan serta kesamaannya
- Setiap kelompok menyampaikan makna Al-Qur'an menurut pemahaman mereka dengan bahasa sendiri
- Merefleksi (berkesadaran, bermakna)
  - Siswa menyebutkan satu hal baru yang mereka pelajari tentang Al-Qur'an
  - Guru memberi pertanyaan reflektif: "Apa yang paling kamu suka dari Al-Qur'an?"
  - Guru memberikan umpan balik, menyampaikan apresiasi atas usaha siswa memahami makna Al-Qur'an
  - Siswa membuat janji kecil: "Aku akan membaca Al-Qur'an bersama Ayah/Ibu di rumah setiap hari ... menit."
  - Guru meminta orang tua mendampingi dan mencatat kemajuan anak selama sepekan

#### **Penutup (berkesadaran, menggembirakan)**

- Siswa dan guru menyanyikan kembali lagu pembuka sebagai penutup
- Guru mengulas kembali pembelajaran hari ini
- Guru memberi motivasi: "Kita semua adalah penjaga Al-Qur'an kecil"
- Doa penutup dan salam

## **4. Asesmen Pembelajaran**

### **Asesmen Awal Pembelajaran:**

- Tanya jawab singkat: "Apa itu Al-Qur'an?", "Pernahkah kamu melihatnya?"
- Observasi ekspresi dan antusiasme siswa terhadap topik pembelajaran

### **Asesmen Proses Pembelajaran:**

- Observasi keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok
- Penilaian produk: gambar sampul Al-Qur'an dan pernyataan cinta terhadap Al-Qur'an
- Peer assessment: siswa memberikan apresiasi terhadap gambar temannya

### **Asesmen Akhir Pembelajaran:**

- Tes lisan: menjelaskan makna Al-Qur'an dengan bahasa sendiri
- Tes praktik: meniru pengucapan ayat pendek dan menunjukkan cara menghormati Al-Qur'an
- Portofolio: hasil karya gambar dan catatan reflektif yang dikumpulkan guru

## **Rencana Persiapan Mengajar** (Pendekatan Pembelajaran Mendalam)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SDN RAGUNAN 14 PAGI
<b>Kelas / Fase</b>	: I / A
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Semester</b>	: I (Ganjil)
<b>Bab / Tema</b>	: Bab 1 / Aku Cinta Al-Qur'an
<b>Materi</b>	: Aku Tahu Huruf Hijaiah
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 x pertemuan (3 x 35 menit)

### **1. Identifikasi**

#### **Peserta Didik:**

Peserta didik kelas I berada pada masa transisi dari bermain ke belajar formal. Mereka memiliki rasa ingin tahu tinggi dan mudah tertarik dengan suara, gambar, dan lagu. Beberapa peserta didik sudah mengenal sebagian huruf hijaiah dari pengajaran informal di rumah atau TPA, namun belum mampu melafalkannya secara fasih dan benar. Mereka membutuhkan pendekatan multisensori, pengulangan, dan kegiatan menyenangkan yang membantu membentuk keterampilan dasar melafalkan huruf hijaiah.

#### **Materi Pelajaran:**

Materi ini merupakan pengetahuan awal yang esensial dalam membaca Al-Qur'an. Jenis pengetahuan bersifat deklaratif (menyebut dan mengenal huruf hijaiah) dan prosedural (melafalkan dengan benar). Struktur materi dimulai dari pengenalan visual huruf, pengucapan bunyi secara fasih, hingga membedakan bunyi huruf yang mirip. Materi ini juga menanamkan nilai cinta Al-Qur'an dan semangat belajar agama.

#### **Dimensi Profil Lulusan:**

1. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
2. Kreativitas
3. Kemandirian
4. Komunikasi

### **2. Desain Pembelajaran**

#### **Capaian Pembelajaran:**

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu memahami cara membaca Al-Qur'an, beberapa surah pendek, hadis tentang kebersihan, rukun iman, beberapa asmaulhusna, akhlak terhadap Allah Swt. dan diri sendiri, rukun Islam, berbagai hal tentang ibadah, dan kisah beberapa nabi dan rasul.

#### **Lintas Disiplin Ilmu:**

Bahasa Indonesia (pelafalan dan artikulasi huruf)

Seni Musik (melafalkan huruf dengan nada)

#### **Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu melafalkan huruf hijaiah dengan fasih

**Topik Pembelajaran:**

Aku Tahu Huruf Hijaiah

**Praktik Pedagogis:**

Model Pembelajaran Berbasis Inkuiiri dan Pembelajaran Berdiferensiasi

Metode: bernyanyi, bercerita, permainan edukatif, latihan lisan, meniru, kartu huruf, pemodelan

**Kemitraan Pembelajaran:**

- Lingkungan sekolah: guru PAI, guru kelas, kepala sekolah
- Luar sekolah: MGMP PAI, media edukasi anak
- Masyarakat: orang tua, pengajar TPA, komunitas literasi Al-Qur'an anak

**Lingkungan Pembelajaran:**

- Fisik: ruang kelas, ruang ibadah (mushalla), sudut baca, lingkungan sekolah
- Virtual: video animasi pelafalan huruf hijaiah, rekaman audio
- Budaya belajar: suasana yang menyenangkan, tidak menghakimi kesalahan, memberi banyak kesempatan berlatih dan mencoba

**Pemanfaatan Digital:**

- Perencanaan: menyusun media interaktif huruf hijaiah dan rekaman audio pelafalan
- Pelaksanaan: menggunakan video/audio huruf hijaiah
- Asesmen: merekam pelafalan siswa, membuat dokumentasi suara untuk penilaian formatif

### 3. Pengalaman Belajar

**Awal (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)**

- Guru menyapa siswa dengan salam dan mengajak doa bersama
- Ice breaking: permainan "Tebak suara huruf hijaiah" dengan tepuk tangan
- Guru memutar video lagu huruf hijaiah berirama ceria
- Guru bertanya: "Siapa yang pernah mendengar huruf Alif, Ba, Ta?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: hari ini kita belajar melafalkan huruf hijaiah dengan fasih agar bisa membaca Al-Qur'an
- Guru mengaitkan dengan peran anak sebagai calon pembaca Al-Qur'an dan penjaga firman Allah

**Inti**

- Memahami (berkesadaran, bermakna)
  - Guru menunjukkan poster besar huruf hijaiah
  - Guru memodelkan pelafalan satu per satu huruf hijaiah, dimulai dari Alif sampai Ya
  - Siswa mendengarkan dan mengulangi pelafalan bersama-sama
  - Guru memberikan cerita ringan, misalnya huruf hijaiah adalah huruf dari "surat cinta Allah" dalam Al-Qur'an
  - Siswa membuat pertanyaan sederhana: "Mengapa kita harus belajar huruf hijaiah?" "Apa manfaat tahu cara melafalkan huruf?"
- Mengaplikasi (bermakna, menggembirakan)
  - Siswa diberi kartu huruf hijaiah, lalu diminta menirukan pelafalan dari guru
  - Dalam kelompok kecil, siswa saling melafalkan huruf secara bergiliran
  - Guru mengamati dan membimbing pelafalan yang masih belum tepat

- Siswa menyanyikan lagu huruf hijaiah sambil menunjuk kartu atau papan magnet huruf
- Siswa diminta menyusun urutan huruf dan menyebutkan satu-satu dengan nada irama
- Merefleksi (berkesadaran, bermakna)
  - Guru memberi pertanyaan reflektif: “Huruf mana yang paling sulit kamu ucapkan?”  
“Apa yang membuat kamu semangat belajar huruf hijaiah?”
  - Siswa menuliskan atau menggambar huruf hijaiah favorit mereka
  - Guru memberikan umpan balik dan semangat bahwa semua anak bisa belajar secara bertahap
  - Siswa membuat janji kecil: “Aku akan mengulang melafalkan huruf hijaiah di rumah bersama orang tuaku.”
  - Guru memberi panduan ke orang tua untuk mendampingi pelafalan di rumah

#### **Penutup (berkesadaran, menggembirakan)**

- Siswa bersama guru menyanyikan lagu penutup huruf hijaiah
- Guru menegaskan kembali pentingnya melafalkan huruf dengan benar
- Guru memberi pujian kepada seluruh siswa dan menyampaikan rencana pekan depan: belajar huruf hijaiah bersama harakat
- Siswa pulang dengan membawa kartu evaluasi lisan sederhana

### **4. Asesmen Pembelajaran**

#### **Asesmen Awal Pembelajaran:**

- Tanya jawab singkat untuk mengidentifikasi pengetahuan siswa terhadap huruf hijaiah
- Mengamati ekspresi dan keaktifan siswa saat video atau lagu diputar

#### **Asesmen Proses Pembelajaran:**

- Observasi pelafalan siswa saat meniru guru dan saat bermain kartu huruf
- Peer assessment: siswa mendengarkan pelafalan temannya dan memberi apresiasi
- Penilaian kinerja: ketepatan, kefasihan, dan keberanian melafalkan huruf hijaiah

#### **Asesmen Akhir Pembelajaran:**

- Tes lisan: pelafalan minimal 10 huruf hijaiah secara acak
- Tes praktik: membaca kartu huruf dengan suara jelas
- Portofolio: dokumentasi suara, karya siswa menggambar huruf, dan catatan refleksi
- Penilaian diri: siswa menyebutkan huruf yang sudah dikuasai dan yang masih perlu dilatih

## **Rencana Persiapan Mengajar** (Pendekatan Pembelajaran Mendalam)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SDN RAGUNAN 14 PAGI
<b>Kelas / Fase</b>	: I / A
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Semester</b>	: I (Ganjil)
<b>Bab / Tema</b>	: Bab 1 / Aku Cinta Al-Qur'an
<b>Materi</b>	: Aku Tahu Harakat
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 x pertemuan (3 x 35 Menit)

### **1. Identifikasi**

#### **Peserta Didik:**

Peserta didik kelas I umumnya memiliki rasa ingin tahu tinggi dan antusias dalam belajar melalui aktivitas bermain, bernyanyi, dan menonton. Beberapa di antaranya telah mengenal bunyi huruf hijaiyah, namun belum memahami peran harakat dalam pembacaan huruf Al-Qur'an. Mereka membutuhkan pengalaman belajar yang multisensori, konkret, berulang, dan menyenangkan agar dapat mengenali dan menyebutkan arti serta macam-macam harakat.

#### **Materi Pelajaran:**

Materi ini berisi pengenalan arti dan jenis-jenis harakat (fathah, kasrah, dhammah). Materi termasuk jenis pengetahuan konseptual dan prosedural awal yang penting untuk keterampilan membaca Al-Qur'an. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan usia peserta didik, dengan fokus pada visualisasi bentuk dan suara dari tiap harakat. Nilai-nilai yang terintegrasi adalah cinta terhadap Al-Qur'an, semangat belajar, dan disiplin dalam melafalkan bacaan.

#### **Dimensi Profil Lulusan:**

1. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
2. Kreativitas
3. Kemandirian
4. Komunikasi

### **2. Desain Pembelajaran**

#### **Capaian Pembelajaran:**

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu memahami cara membaca Al-Qur'an, beberapa surah pendek, hadis tentang kebersihan, rukun iman, beberapa asmaulhusna, akhlak terhadap Allah Swt. dan diri sendiri, rukun Islam, berbagai hal tentang ibadah, dan kisah beberapa nabi dan rasul.

#### **Lintas Disiplin Ilmu:**

Bahasa Indonesia (pelafalan dan pengucapan vokal)

Seni Musik (nyanyian huruf dengan harakat)

#### **Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu menyebutkan arti dan macam-macam harakat dengan baik

#### **Topik Pembelajaran:**

Aku Tahu Harakat

**Praktik Pedagogis:**

Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri dan Pembelajaran Berdiferensiasi

Metode: bernyanyi, demonstrasi, permainan kartu harakat, diskusi kelompok kecil, cerita interaktif

**Kemitraan Pembelajaran:**

- Sekolah: guru PAI, guru kelas, kepala sekolah
- Luar sekolah: MGMP PAI, komunitas literasi Al-Qur'an
- Masyarakat: orang tua, ustaz/ustazah TPA, organisasi keagamaan

**Lingkungan Pembelajaran:**

- Fisik: ruang kelas, mushalla, sudut baca, taman sekolah
- Virtual: video animasi edukatif tentang harakat, audio pelafalan huruf berharakat
- Budaya belajar: lingkungan ramah anak, mendukung eksplorasi, menoleransi kesalahan, membangun rasa percaya diri

**Pemanfaatan Digital:**

- Perencanaan: menyusun media digital harakat interaktif (gambar, suara)
- Pelaksanaan: menayangkan video animasi harakat dan pemutaran audio harakat
- Asesmen: dokumentasi video siswa melafalkan huruf berharakat untuk evaluasi, penggunaan kuis interaktif sederhana

### 3. Pengalaman Belajar

**Awal (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)**

- Guru menyapa siswa dengan salam dan doa bersama
- Ice breaking: permainan "Tebak suara harakat" dengan suara lucu
- Guru memutar video singkat lagu harakat berirama ceria
- Guru menunjukkan papan dengan tiga simbol harakat dan bertanya: "Siapa tahu ini namanya apa?"
- Guru menyampaikan tujuan belajar hari ini dan mengaitkan dengan kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar

**Inti****• Memahami (berkesadaran, bermakna)**

- Guru menunjukkan gambar harakat satu per satu dan menjelaskan arti serta contoh bunyinya (fathah: a, kasrah: i, dhammah: u)
- Siswa mendengarkan dan mengulangi pelafalan huruf dengan harakat
- Guru menyampaikan kisah ringan: "Huruf hijaiyah tidak bisa bicara jika tidak diberi harakat"
- Siswa diminta mengamati dan membedakan bunyi dari huruf yang sama namun dengan harakat berbeda
- Peserta didik merumuskan pertanyaan sederhana: "Mengapa harakat bisa mengubah bunyi huruf?" "Apa yang terjadi jika huruf tidak diberi harakat?"

**• Mengaplikasi (bermakna, menggembirakan)**

- Siswa bermain kartu huruf dengan harakat, melafalkan secara bergiliran di kelompok kecil
- Siswa menyusun urutan harakat pada papan magnet sesuai instruksi guru
- Guru meminta siswa menyebutkan arti masing-masing harakat dan menunjukkan bentuknya

- Dalam kelompok, siswa membuat gambar ekspresif (contoh: harakat tersenyum saat huruf bisa bersuara)
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya dan menjelaskan apa arti serta fungsi harakat yang mereka pelajari
- Merefleksi (berkesadaran, bermakna)
  - Siswa menyebutkan harakat yang paling mereka suka dan mengapa
  - Guru memberi pertanyaan: “Apa harakat yang paling mudah diingat?” “Bagaimana harakat membantu kamu membaca Al-Qur’ān?”
  - Siswa menuliskan atau menggambar satu harakat yang mereka pahami
  - Guru memberikan umpan balik dan pujian serta mendorong siswa untuk melanjutkan latihan di rumah
  - Siswa membuat janji kecil: “Aku akan berlatih membaca huruf dengan harakat bersama orang tuaku setiap hari.”

#### **Penutup (berkesadaran, menggembirakan)**

- Guru mengulas kembali pengertian dan macam-macam harakat
- Siswa dan guru menyanyikan lagu harakat sebagai penutup
- Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pekan depan: membaca huruf hijaiyah dengan harakat
- Doa penutup dan salam

## **4. Asesmen Pembelajaran**

#### **Asesmen Awal Pembelajaran:**

- Tanya jawab singkat: “Siapa yang pernah melihat simbol seperti garis miring di atas/bawah huruf Al-Qur’ān?”
- Observasi minat dan kesiapan belajar siswa dari ekspresi dan jawaban

#### **Asesmen Proses Pembelajaran:**

- Observasi keterlibatan siswa saat permainan dan diskusi kelompok
- Penilaian kinerja: kemampuan melafalkan huruf dengan harakat
- Peer assessment: saling memberi pujian saat teman bisa menyebutkan harakat dengan benar

#### **Asesmen Akhir Pembelajaran:**

- Tes lisan: menyebutkan arti dan jenis harakat berdasarkan kartu acak
- Tes praktik: melafalkan huruf dengan harakat yang ditampilkan guru
- Portofolio: karya siswa menggambar harakat dan catatan reflektif
- Penilaian diri: siswa menyebutkan harakat yang sudah dikuasai dan yang ingin dipelajari lagi

## **Rencana Persiapan Mengajar** (Pendekatan Pembelajaran Mendalam)

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SDN RAGUNAN 14 PAGI
<b>Kelas / Fase</b>	: I / A
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Semester</b>	: I (Ganjil)
<b>Bab / Tema</b>	: Bab 1 / Aku Cinta Al-Qur'an
<b>Materi</b>	: Aku Hafal Surah Al-Fatiyah
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 x pertemuan (3 x 35 Menit)

### **1. Identifikasi**

#### **Peserta Didik:**

Peserta didik kelas I berada pada tahap awal belajar membaca dan menghafal. Beberapa sudah mengenal bacaan surat-surat pendek melalui pembiasaan di rumah atau masjid/TPA. Mereka memiliki daya ingat kuat dalam bentuk auditori dan kinestetik, serta antusiasme tinggi saat pembelajaran dilakukan melalui lagu, gerak, atau permainan. Peserta didik membutuhkan pendekatan hafalan yang menyenangkan, bertahap, dan dilandasi dengan cinta terhadap Al-Qur'an.

#### **Materi Pelajaran:**

Materi ini berisi hafalan surah Al-Fatiyah, surah pembuka dalam Al-Qur'an yang sangat penting karena wajib dibaca dalam setiap rakaat shalat. Jenis pengetahuan yang dicapai meliputi pengetahuan faktual (bunyi bacaan) dan prosedural (urutan hafalan dan pelafalan). Materi memiliki makna mendalam secara spiritual dan menanamkan nilai-nilai seperti cinta Al-Qur'an, semangat ibadah, dan ketekunan.

#### **Dimensi Profil Lulusan:**

1. Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME
2. Kreativitas
3. Kolaborasi
4. Kemandirian
5. Komunikasi

### **2. Desain Pembelajaran**

#### **Capaian Pembelajaran:**

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu memahami cara membaca Al-Qur'an, beberapa surah pendek, hadis tentang kebersihan, rukun iman, beberapa asmaulhusna, akhlak terhadap Allah Swt. dan diri sendiri, rukun Islam, berbagai hal tentang ibadah, dan kisah beberapa nabi dan rasul.

#### **Lintas Disiplin Ilmu:**

Bahasa Indonesia (pelafalan), Musik (irama hafalan)

#### **Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu menghafalkan surah Al-Fatiyah dengan lancar

**Topik Pembelajaran:**

Aku Hafal Surah Al-Fatihah

**Praktik Pedagogis:**

Model Pembelajaran Berbasis Inkuiiri dan Pembelajaran Berdiferensiasi

Metode: demonstrasi, bernyanyi, permainan hafalan berantai, tanya jawab, kinestetik berirama

**Kemitraan Pembelajaran:**

- Lingkungan sekolah: guru PAI, guru kelas, kepala sekolah
- Luar sekolah: MGMP PAI, komunitas literasi Al-Qur'an
- Masyarakat: orang tua, pengajar TPA, tokoh agama, komunitas hafizh cilik

**Lingkungan Pembelajaran:**

- Fisik: ruang kelas, mushalla, taman sekolah
- Virtual: video hafalan Al-Fatihah, audio murottal
- Budaya belajar: lingkungan spiritual, suportif, menghargai usaha, memberi ruang untuk kesalahan sebagai bagian dari proses

**Pemanfaatan Digital:**

- Perencanaan: mengunduh video murottal anak
- Pelaksanaan: pemutaran audio-video surah Al-Fatihah, kuis digital lisan
- Asesmen: rekaman suara siswa, refleksi video siswa membaca Al-Fatihah untuk portofolio

### 3. Pengalaman Belajar

**Awal (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)**

- Guru menyapa dan mengajak siswa berdoa bersama
- Ice breaking: "Tebak nada" - menebak potongan suara Al-Fatihah
- Guru memutar video anak-anak membaca surah Al-Fatihah
- Pertanyaan pemandik: "Pernahkah kamu mendengar bacaan ini di rumah atau saat shalat?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, dan menjelaskan bahwa Al-Fatihah adalah surat yang paling sering dibaca saat shalat

**Inti**

- Memahami (berkesadaran, bermakna)
  - Guru menjelaskan makna dan keutamaan surah Al-Fatihah secara sederhana
  - Guru membaca Al-Fatihah perlahan satu ayat, lalu siswa menirukan
  - Siswa mendengarkan audio murottal anak untuk membedakan intonasi dan makhraj
  - Guru membimbing siswa menyusun pertanyaan: "Mengapa surat ini dibaca dalam shalat?" "Apa manfaat menghafalnya?"
  - Guru mengajak siswa menyusun dugaan: "Kalau aku hafal sedikit-sedikit setiap hari, aku bisa hafal dalam seminggu"
- Mengaplikasi (bermakna, menggembirakan)
  - Siswa menghafal secara berpasangan (hafalan berantai: satu ayat bergantian)
  - Siswa bermain "Puzzle Surah": menyusun urutan ayat surah Al-Fatihah
  - Siswa membuat ekspresi wajah/gambar untuk setiap ayat agar mudah mengingat
  - Diskusi kecil: masing-masing kelompok mempraktikkan bacaan ayat yang mereka pelajari

- Guru memberi kesempatan siswa menunjukkan hafalan secara sukarela dan diberi apresiasi
- Merefleksi (berkesadaran, bermakna)
  - Siswa diajak refleksi: ayat mana yang sudah dihafal, bagian mana yang masih sulit
  - Guru memberi umpan balik positif dan membimbing cara menghafal yang menyenangkan di rumah
  - Siswa membuat jurnal kecil atau gambar tentang hafalan mereka
  - Siswa membuat rencana tindak lanjut: “Aku akan mengulang hafalan ayat ke-1 sampai ke-3 bersama ibu di rumah malam ini.”

#### **Penutup (berkesadaran, menggembirakan)**

- Guru dan siswa membaca Al-Fatihah bersama sebagai penutup
- Guru menyimpulkan: surah ini adalah bagian dari doa kita setiap hari
- Memberi pujian kepada siswa yang aktif dan menyemangati yang lain
- Memberi informasi: minggu depan akan latihan membaca surah Al-Fatihah dalam shalat

### **4. Asesmen Pembelajaran**

#### **Asesmen Awal Pembelajaran:**

- Wawancara ringan: “Siapa yang pernah mendengar atau mulai hafal Al-Fatihah?”
- Observasi antusiasme dan partisipasi siswa terhadap audio-video

#### **Asesmen Proses Pembelajaran:**

- Observasi siswa saat menirukan bacaan dan bermain hafalan berantai
- Peer/self assessment: saling menilai dan menyemangati dalam kelompok
- Penilaian kinerja: kemajuan tiap siswa dalam melafalkan dan menghafal ayat

#### **Asesmen Akhir Pembelajaran:**

- Tes praktik: siswa membaca ayat-ayat yang telah dihafal
- Portofolio: rekaman audio atau video hafalan siswa
- Penilaian diri: siswa menyebutkan ayat yang sudah dikuasai dan bagian yang masih ingin dilatih

KELAS 1

SDN RAGUNAN 14 PAGI

# MODUL AJAR PJOK

T.A 2024 -2025

## Gerak Dasar Lokomotor FASE A- KELAS 1



Disusun oleh :  
**Henni lestari.p**

# Penyesuaian Deep Learning dan Kompetensi Lulusan Terintegrasi dalam Modul Ajar

Komponen Modul Ajar	Integrasi Deep Learning
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Fokus pada pemahaman mendalam tentang pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan jangka panjang serta keterampilan hidup aktif. Peserta didik tidak hanya mempraktikkan gerak dasar, tetapi juga memahami dampaknya terhadap kesehatan dan kebugaran seumur hidup.
<b>Model Pembelajaran</b>	Menggunakan pendekatan berbasis pengalaman langsung dengan menerapkan Model Kurikulum Pendidikan Gerak untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, Model Kebugaran untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya aktivitas fisik, dan Sport Education Model untuk memberikan pengalaman belajar berbasis tim dan kompetisi serta model pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran mendalam seperti PBL ,PJBL dan model pembelajaran lain yang diseusaikan.
<b>Asesmen</b>	Evaluasi melalui observasi praktik keterampilan, refleksi individu, proyek kelompok, diskusi strategi, serta asesmen kebugaran untuk menilai perkembangan peserta didik dalam menerapkan gaya hidup aktif sehat sepanjang hayat.
<b>Pemahaman Bermakna</b>	Mengaitkan aktivitas pembelajaran dengan kehidupan nyata, misalnya: "Apa manfaat keterampilan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari?" atau "Bagaimana aktifitas jasmani / olahraga dapat membentuk karakter dan kebiasaan baik dalam kehidupan sehati hari?"
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	Menggunakan pertanyaan reflektif yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami pentingnya gaya hidup sehat secara keseluruhan, seperti: "Bagaimana kebiasaan aktivitas fisik mempengaruhi kesehatan tubuh kalian?" atau "Bayangkan jika kalian tidak melakukan aktivitas fisik selama satu bulan, apa yang akan terjadi pada tubuh kalian?"
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Eksplorasi:</b> Peserta didik mengamati video, demonstrasi, atau melakukan observasi langsung terkait berbagai aktivitas fisik yang dipelajari, termasuk keterampilan gerak dasar/spesifik, permainan dan olahraga , kesehatan dan latihan kebugaran, lalu mendiskusikan keterampilan gerak dan manfaatnya. <b>Elaborasi:</b> Peserta didik mencoba berbagai aktivitas fisik dalam konteks yang berbeda, seperti bekerja sama dalam tim, bermain secara individu, serta menghubungkannya dengan manfaat kebugaran jasmani dan pembelajaran gerak sepanjang hayat. <b>Konfirmasi:</b> Peserta didik merefleksikan pengalaman mereka, membandingkan berbagai model pembelajaran gerak, serta menyusun strategi untuk menerapkan gaya hidup aktif dalam kehidupan sehari-hari.
<b>Refleksi</b>	Peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar dengan menjawab pertanyaan reflektif, seperti: - Apa manfaat dari permainan ini dalam kehidupan sehari-hari? - Bagaimana permainan ini membantu meningkatkan kebugaran dan kesehatan? - Apa tantangan terbesar yang kalian hadapi dalam permainan ini? - Bagaimana kalian dapat menerapkan keterampilan ini dalam aktivitas lain?

# Informasi Umum

Nama	:	Henni lestari.p
Sekolah	:	sdn ragunan 14 pagi
Fase /Kelas	:	A / Kelas 1
Jumlah Jam Pelajaran	:	15 JP / 5 Pertemuan

- **Kompetensi Awal**  
Peserta didik telah memiliki kemampuan dasar dalam menggerakkan tubuh, seperti berjalan, berlari, dan melompat secara sederhana.
- Peserta didik telah menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil, meskipun dalam aktivitas yang sederhana.

- **Profil Pelajar Pancasila**
- Dimesi Bergotong-royong : Elemen Kolaborasi
- Dimensi Mandiri : Elemen pemahaman diri dan situasi yang dihadapi

- **Sarana & Prasarana**
- Lapangan atau Ruang Terbuka:
- Alat Bantu:
- Cones atau penanda
- Tali / Iakban
- Matras atau alas
- Bola & Agility Circle
- Flashcard

Video demonstrasi

- **Target Peserta didik**
- Peserta didik Reguler
- Memiliki hambatan belajar

## Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

## Dimensi Profil Lulusan (Deep Learning)

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME
  - Menghargai tubuh sebagai anugerah Tuhan dengan menjaga kesehatan melalui aktivitas fisik.
2. Kewargaan
  - Menunjukkan sikap sportivitas dan kejujuran dalam permainan.
  - Menghargai peraturan dan aturan main dalam permainan tradisional.
3. Penalaran Kritis
  - Menganalisis dan memahami gerak dasar berlari, melompat, berguling yang efektif dalam permainan sederhana
  - Mengevaluasi strategi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak.
4. Kreativitas
  - Menemukan cara baru dalam menguasai keterampilan gerak dasar.
  - Mengembangkan strategi bermain yang lebih efisien dan inovatif.
5. Kolaborasi
  - Bekerja sama dalam kelompok untuk memenangkan permainan.
  - Mengembangkan komunikasi yang baik dalam tim saat bermain lompat tali.
6. Kemandirian
  - Mampu melakukan latihan gerak dasar secara mandiri.
  - Menunjukkan inisiatif dalam berlatih dan memperbaiki kesalahan.
7. Kesehatan
  - Memahami pentingnya kebugaran jasmani untuk kehidupan sehari-hari.
  - Mengembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas fisik yang rutin.
8. Komunikasi
  - Mampu menyampaikan strategi permainan dengan jelas kepada anggota tim.
  - Berdiskusi untuk memecahkan masalah saat bermain bersama

# Komponen Inti

## Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat dan berguling kedepan) dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan menunjukkan kerjasama yang baik.

## Indikator KKTP /Tujuan pembelajaran harian

1. Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berjalan dan berlari dengan pola gerak yang benar dalam permainan.
2. Peserta didik mampu menunjukkan gerakan melompat dengan keseimbangan yang baik dalam aktivitas fisik.
3. Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berguling kedepan dengan koordinasi yang baik sesuai dengan arahan.
4. Peserta didik dapat mengaplikasikan gerakan lokomotor dalam konteks permainan sederhana.
5. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam permainan yang melibatkan gerakan lokomotor.
6. Peserta didik menunjukkan sikap kerjasama yang baik saat bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya.

## Asesmen

### Asesmen Awal:

- Observasi awal untuk menilai kemampuan dasar siswa dalam gerakan lokomotor (berjalan, berlari, melompat) melalui permainan sederhana.
- Diskusi singkat untuk mengetahui pemahaman siswa tentang konsep gerakan lokomotor dan pengalaman bermain mereka.

Instrumen: :Lembar amatan dan Rubrik penilaian.

### Asesmen Formatif:

- Observasi saat siswa melakukan gerakan lokomotor dalam latihan dan/atau permainan.
- Pemberian umpan balik selama kegiatan untuk memperbaiki teknik gerakan dan meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

Instrumen : Lembar amatan dan Rubrik penilaian.

### Asesmen Sumatif:

- Observasi performa melalui demonstrasi gerakan lokomotor dalam permainan sederhana di akhir pembelajaran.

Instrumen: Lembar amatan dan Rubrik penilaian yang mencakup ketepatan gerakan, partisipasi dalam permainan, dan sikap kerjasama.

# Komponen Inti

## Pemahaman Bermakna

- Peserta didik memahami bahwa pola gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat adalah bagian penting dari aktivitas fisik yang mendukung mereka dalam berbagai kegiatan sehari-hari dan permainan.
- Peserta didik menyadari bahwa kerjasama yang baik saat bermain dapat membantu mereka berinteraksi lebih baik dengan teman-temannya dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

## Pertanyaan Pemantik

- "Apa yang terjadi saat kita berjalan dengan cepat atau berlari?"
- "Bagaimana cara kalian melompat agar tetap seimbang?"
- "Pernahkah kalian bermain dengan teman dan berlari bersama-sama? Bagaimana rasanya?"
- "Mengapa penting bagi kita untuk bekerjasama dengan teman saat bermain?"

## Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam aktifitas pembelajaran

AKTIVITAS	DIMENSI DEEP LEARNING YANG DIKEMBANGKAN
Permainan dengan melibatkan gerak dasar berjalan dan berlari	Kesehatan, Kemandirian, Penalaran Kritis
Permainan dengan melibatkan gerak dasar melompat dan berguling	Kesehatan, Kemandirian, Kreativitas
Berlari Estafet (Siswa berlari secara bergantian untuk mencapai garis akhir)	Kolaborasi, Komunikasi, Sportivitas
Diskusi Strategi Bermain (Siswa merancang strategi terbaik agar tim mereka bisa menang dalam permainan engklek)	Penalaran Kritis, Kreativitas, Komunikasi

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 1

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 1: Asesmen Awal dan Pengenalan Gerak Lokomotor (Berjalan, Berlari, Melompat)

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berjalan dan berlari dengan pola gerak yang benar dalam permainan.
- Peserta didik mampu menunjukkan gerakan melompat dengan keseimbangan yang baik dalam aktivitas fisik.

### Langkah-langkah pembelajaran

#### Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memberi apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik sebelum masuk ke materi
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya gerakan lokomotor.
4. Guru melakukan asesmen awal berbarengan dengan kegiatan pemanasan menggunakan permainan
5. Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan percaya diri.

#### Asesmen Awal :

Asesmen awal sekaligus pemanasan dengan gerakan ringan Permainan mencari lingkarang (Menerapkan gerak dasar lokomotor yang akan diajarkan)

#### Cara Bermain:

- Peserta didik berada dilapangan dengan posisi menyebar
- Guru meniupkan peluit atau memutar musik maka peserta didik melakukan gerakan lokomotor yang diinstruksikan (Jalan, Lari atau lompat)
- Apa bila guru menium peluit panjang / menghentikan musik maka peserta didik segera mencari lingkarang untuk masuk kedalam lingkaran
- satu lingkaran dapat dibatasi bisa 2 atau 3 anak
- guru mengamati gerak dan di akhir siswa melakukan self asesment

### Gambar pendukung



Spot Area/ Posisi Opening



Permainan pemanasan

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 1

### Langkah-langkah pembelajaran

Inti (30 menit):

Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (5 menit):

1. Guru menjelaskan kembali tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta pentingnya memahami gerakan lokomotor.

Langkah 2: Penyajian informasi (10 menit):

1. Guru memperkenalkan tiga gerakan lokomotor: berjalan, berlari, dan melompat, beserta teknik dasar masing-masing.
2. Guru memberikan demonstrasi untuk setiap gerakan dan siswa mengikuti secara bersama-sama.

Langkah 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (5 menit):

1. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, dengan masing-masing kelompok fokus pada satu gerakan (berjalan, berlari, melompat).
2. Pengelompokan dilakukan dengan membagikan gambar gerakan (misalnya, gambar kaki untuk berjalan, sepatu untuk berlari, dan kaki melompat untuk melompat).

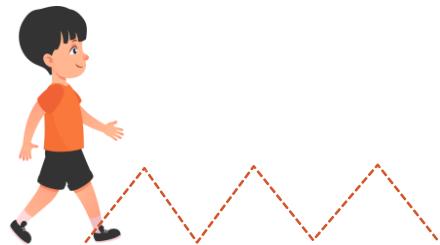
Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar (10 menit):

1. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mempraktikkan gerakan sesuai dengan tema kelompok mereka.
2. Guru berkeliling untuk membimbing dan memastikan setiap siswa dapat melakukan gerakan dengan benar.

Langkah 5: Evaluasi dan Memberikan Penghargaan (5 menit):

1. Guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai hasil asesmen awal.
2. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan usaha terbaik dalam memahami dan mempraktikkan gerakan lokomotor.

### Gambar pendukung



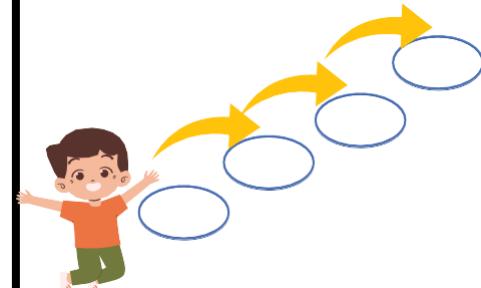
Tim Berjalan

Tugas : Berjalan di Garis



Tim Berlari

Tugas : Berlari bulak balik



Tim Berlari

Tugas : Melompati lingkaran

# Komponen Inti

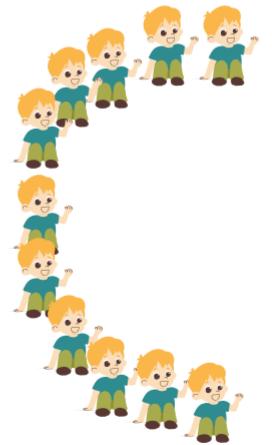
## Kegiatan Pembelajaran - Pertemuan 1

### Langkah-langkah pembelajaran

### Gambar pendukung

Penutup (10 menit):

1. Guru merangkum pembelajaran dan menekankan pentingnya memahami gerakan lokomotor.
2. Refleksi singkat: "Apa yang kalian rasakan setelah mencoba gerakan berjalan, berlari, dan melompat?"
3. Menutup pertemuan dengan doa dan memberikan pesan untuk terus melatih gerakan lokomotor di rumah.



### Differensiasi Proses

Differensiasi:

- Peserta Didik yang Berkembang (Tahap Awal):
  - Pendampingan Lebih Intensif: Guru memberikan perhatian khusus pada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami gerakan dasar, dengan memberikan contoh gerakan lebih perlahan.
  - Penggunaan Alat Bantu: Guru dapat menggunakan tanda visual di lantai untuk membantu siswa memahami jalur gerakan.
  - Pengurangan Kompleksitas: Fokus pada satu jenis gerakan terlebih dahulu sebelum mencoba gerakan lain.
- Peserta Didik yang Unggul (Tahap Mahir):
  - Peningkatan Kompleksitas Gerakan: Tantang siswa untuk menggabungkan gerakan berjalan, berlari, dan melompat dalam satu rangkaian yang kontinu.
  - Peran Sebagai Pemimpin Kelompok: Siswa unggul dapat ditunjuk sebagai pemimpin kelompok untuk membantu teman-teman lain yang masih membutuhkan bimbingan.
  - Tugas Kreatif: Siswa yang unggul dapat diminta untuk menciptakan variasi gerakan atau kombinasi baru dari ketiga gerakan lokomotor yang telah dipelajari.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 2: Mengaplikasikan Gerak Lokomotor dalam Permainan Sederhana

- Tujuan Pembelajaran Harian:
  - Peserta didik mampu mengaplikasikan gerakan lokomotor dalam konteks permainan sederhana.

### Langkah langkah pembelajaran

#### Pendahuluan (15 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memberi apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik sebelum masuk ke materi
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya gerakan lokomotor.
4. Guru melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan "Monster"

#### Cara Bermain:

- Peserta didik menyebar di area lapangan
- Guru menjadi "Monster" Yang bertugas menangkap peserta didik dengan cara berjalan atau berlari
- Peserta didik berlari menghindari tangkapan monster
- Apabila peserta didik tertangkap oleh monster makan langsung duduk di area yang di tentukan

- 5 .Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan percaya diri.

### Gambar pendukung



Spot Area/ Posisi Opening



Permainan pemanasan

# Komponen Inti

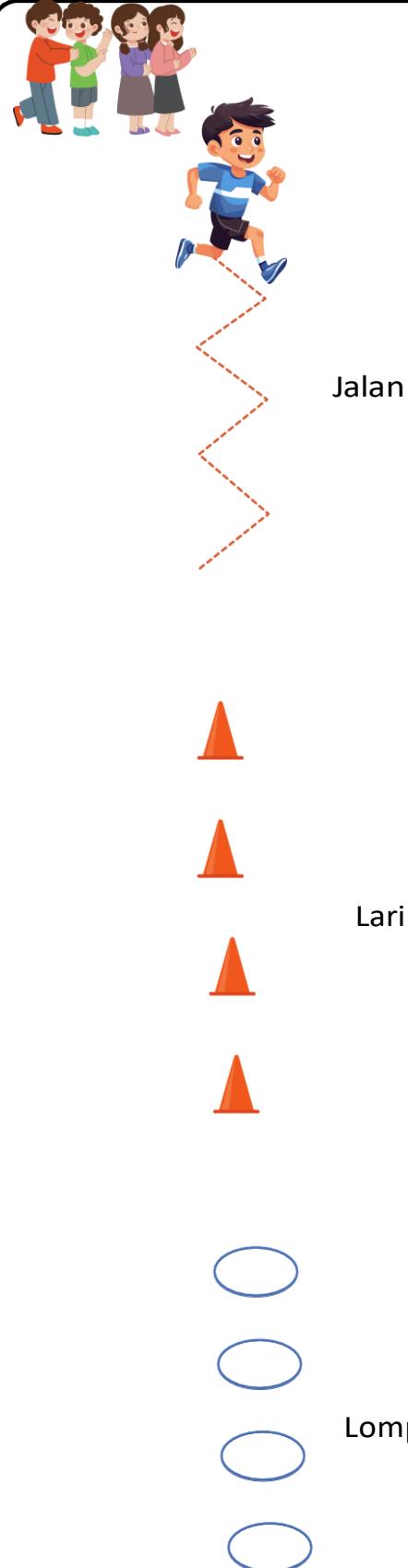
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

### Langkah langkah pembelajaran

#### Inti (30 menit)

- Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (5 menit):
  - Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan berlatih gerakan lokomotor dalam sebuah permainan sederhana.
- Langkah 2: Penyajian informasi (10 menit):
  - Guru menjelaskan permainan "Lintasan Rintangan":
    - Siswa harus melewati rintangan dengan berjalan, berlari, melompat,
    - Setiap rintangan membutuhkan gerakan lokomotor yang berbeda.
- Langkah 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (5 menit):
  - Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok akan melalui lintasan rintangan secara bergantian.
- Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar (20 menit):
  - Guru memandu jalannya permainan, memastikan setiap siswa terlibat aktif dan melakukan gerakan dengan benar.
  - Siswa bertugas sebagai pemimpin yang memimpin gerakan dan memastikan semua anggota kelompok mengikuti dengan baik.
- Langkah 5: Memberikan penghargaan (5 menit):
  - Guru memberikan penghargaan berupa stiker atau pujian kepada kelompok yang menunjukkan kerjasama dan percaya diri terbaik.

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

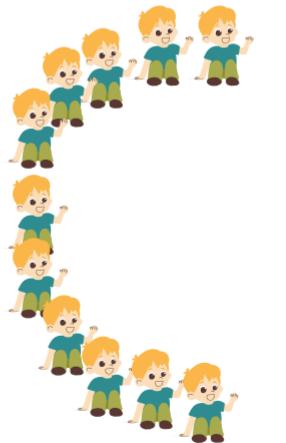
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

### Langkah-langkah pembelajaran

Penutup (10 menit)

1. Guru merangkum pembelajaran dan menekankan pentingnya kerjasama dalam aktivitas fisik.
2. Refleksi singkat: "Gerakan mana yang paling menantang untuk kalian?"
3. Menutup pertemuan dengan doa dan mengingatkan siswa untuk tetap aktif bergerak di rumah

### Gambar pendukung



### Differensiasi Proses

Pendekatan untuk Peserta Didik yang Berkembang (Tahap Awal):

- Latihan Berulang: Siswa diberikan kesempatan untuk mengulang gerakan di lintasan dengan panduan guru hingga mereka merasa nyaman.
- Permainan Sederhana: Guru menyederhanakan lintasan dengan mengurangi jumlah rintangan atau memperlambat tempo permainan.
- Bimbingan Kelompok: Peserta didik yang berkembang ditempatkan dalam kelompok dengan siswa yang lebih unggul, di mana mereka dapat belajar melalui observasi dan bimbingan dari teman-teman yang lebih mahir.

Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul (Tahap Mahir):

- Permainan Lebih Kompleks: Tantang peserta didik yang unggul dengan rintangan yang lebih sulit dengan menggunakan waktu agar memacu gerakan lebih cepat
- Tambahan Tugas Kreatif: Peserta didik yang unggul dapat diminta untuk merancang rintangan baru atau memberikan variasi gerakan dalam permainan.
- Demonstrasi Lanjutan: Peserta didik yang unggul dapat diminta untuk mendemonstrasikan gerakan kombinasi di depan kelas.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 3: Mengaplikasikan Gerak Lokomotor berguling dalam aktifitas fisik

- Tujuan Pembelajaran Harian:
  - Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berguling kedepan dengan kontrol yang baik sesuai dengan arahan.

#### Langkah langkah pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

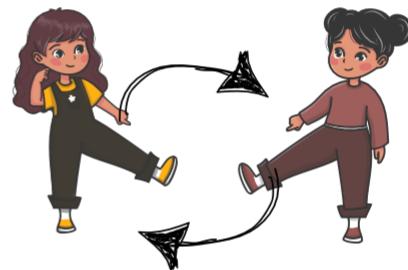
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memberi apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik sebelum masuk ke materi
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya gerakan lokomotor.
4. Guru melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan "Menyentuh kaki"

Cara Bermain:

- Atur peserta didik dalam posisi berpasangan dan berhadapan
- Peserta didik diminta untuk menyentuh kaki temannya yang berada di hadapanya sekaligus menjaga kakinya tidak terkena oleh temannya
- Guru memberikan intruksi dengan meniupkan peluit untuk memulai permainan

5 .Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan percaya diri.

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

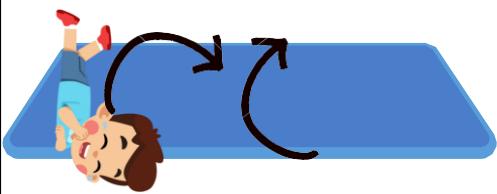
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Langkah langkah pembelajaran

Inti (30 menit)

- Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (5 menit):
  - Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan berlatih gerakan lokomotor dalam permainan yang membutuhkan kerjasama kelompok.
- Langkah 2: Penyajian informasi (15 menit):
  - Guru menjelaskan aktifitas guling ke samping dan pemengenalan guling kedepan":
    - Bisa demonstrasi langsung oleh guru atau dengan bantuan video
- Langkah 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (5 menit):
  - Siswa dibagi menjadi kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya sebagai tim untuk melakukan aktifitas bergantian
- Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar (30 menit):
  - Guru memandu setiap kelompok untuk melakukan aktifitas berguling samping dan berguling kedepan dengan bantuan
  - guru mengamati kemampuan peserta didik sebagai langkah melakukan asesmen formatif
- Langkah 5: Memberikan penghargaan (5 menit):
  - Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan motivasi kepada siswa yang menunjukkan semangat yang baik

### Gambar pendukung



Berguling ke samping



Berguling kedepan dengan support guru

# Komponen Inti

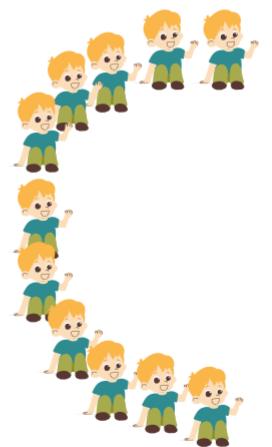
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Langkah langkah pembelajaran

### Gambar pendukung

#### Penutup (15 menit)

1. Guru merangkum pembelajaran dan menekankan pentingnya semangat dalam aktivitas fisik.
2. Guru menyampaikan pemahaman bermakna dari aktifitas pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Refleksi singkat: "Bagaimana perasaan kalian saat bekerja sama dengan teman-teman kalian?"
4. Menutup pertemuan dengan doa dan pesan untuk tetap berlatih di rumah.



### Differensiasi Proses

#### Pendekatan untuk Peserta Didik yang Berkembang (Tahap Awal):

- Pendampingan Khusus: Guru memberikan perhatian khusus dan dorongan kepada peserta didik yang kurang percaya diri.
- Pengurangan Kompleksitas: Guru dapat memodifikasi aktifitas agar lebih mudah dipahami dan dilakukan seperti meninggikan posisi matras agar mudah berguling oleh peserta didik yang berkembang.
- Pembagian Peran: Peserta didik yang berkembang dapat diberikan peran spesifik yang lebih sederhana dalam aktifitas

#### Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul (Tahap Mahir):

- Peningkatan Tantangan: Guru dapat menambahkan elemen tantangan seperti melakukan aktifitas tanpa dibantu oleh guru
- Peran sebagai Pemimpin: Peserta didik yang unggul dapat diangkat menjadi pemimpin kelompok untuk membantu teman-teman lainnya.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 4: Asesmen – Demonstrasi Gerakan lokomotor berguling kedepan

- Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berguling kedepan dengan koordinasi yang baik sesuai dengan arahan.
- Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam permainan yang melibatkan gerakan lokomotor.

#### Langkah langkah pembelajaran

Pendahuluan (20 menit)

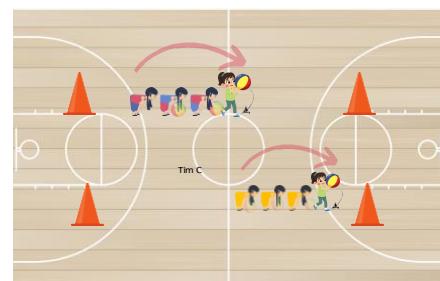
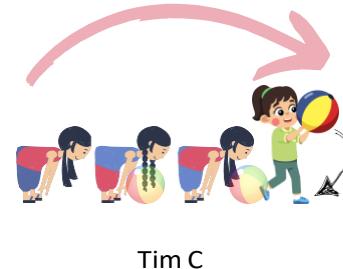
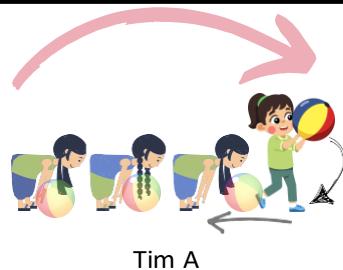
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memberi apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik sebelum masuk ke materi
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya gerakan lokomotor.
4. Guru melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan “Ball Transferi”

Cara Bermain:

- Atur peserta didik di bentuk dalam Tim sama rata sebanyak 5 - 7 orang
- Setiap tim melakukan setafet bola melalui kolong kaki mereka masing masing
- Setelah bola berada di orang paling belakang maka orang paling belakang membawa bola ke depan dan melakuakn transfer bola yang sama sampai titik akhr permainan
- tim yang lebih dulun sampai maka itulah pemenangnya

5 .Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan kerjasama yang baik

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

### Langkah langkah pembelajaran

Inti (30 menit)

- Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (5 menit):
  - Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan berlatih gerakan lokomotor dalam permainan yang membutuhkan kerjasama kelompok.
- Langkah 2: Penyajian informasi (15 menit):
  - Guru menjelaskan aktifitas "guling kedepan":
    - Bisa demonstrasi langsung oleh peserta didik dengan tahap mahir
- Langkah 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (5 menit):
  - Siswa dibagi menjadi kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya sebagai tim untuk melakukan aktifitas bergantian
- Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar (30 menit):
  - Guru memandu setiap kelompok untuk melakukan aktifitas berguling samping dan berguling kedepan tanpa bantua guru kecuali peserta didik dengan tahap berkembang
  - guru mengamati kemampuan peserta didik sebagai langkah melakukan asesmen formatif
- Langkah 5: Memberikan penghargaan (5 menit):
  - Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan motivasi kepada siswa yang menunjukkan semangat yang baik

### Gambar pendukung



Berguling kedepan

# Komponen Inti

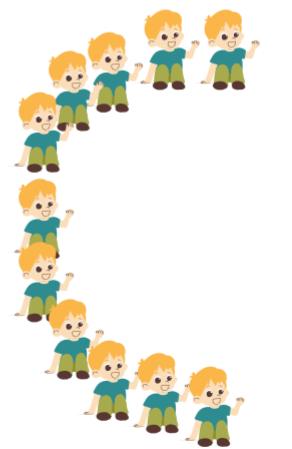
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (15 menit)

1. Guru merangkum pembelajaran dan menekankan pentingnya semangat dalam aktivitas fisik.
2. Guru menyampaikan pemahaman bermakna dari aktifitas pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Refleksi singkat: "Bagaimana perasaan kalian saat bekerja sama dengan teman-teman kalian?"
4. Menutup pertemuan dengan doa dan pesan untuk tetap berlatih di rumah.



## Differensiasi Proses

Pendekatan untuk Peserta Didik yang Berkembang (Tahap Awal):

- Pendampingan Khusus: Guru memberikan perhatian khusus dan dorongan kepada peserta didik yang kurang percaya diri.
- Pengurangan Kompleksitas: Guru dapat memodifikasi aktifitas agar lebih mudah dipahami dan dilakukan seperti meninggikan posisi matras agar mudah berguling oleh peserta didik yang berkembang.
- Pembagian Peran: Peserta didik yang berkembang dapat diberikan peran spesifik yang lebih sederhana dalam aktifitas

Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul (Tahap Mahir):

- Peningkatan Tantangan: Guru dapat menambahkan elemen tantangan seperti melakukan aktifitas tanpa dibantu oleh guru
- Peran sebagai Pemimpin: Peserta didik yang unggul dapat diangkat menjadi pemimpin kelompok untuk membantu teman-teman lainnya.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 4: Asesmen Sumatif – Demonstrasi Gerakan lokomotor dalam Permainan

- Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam permainan yang melibatkan gerakan lokomotor.
- Peserta didik menunjukkan sikap kerjasama yang baik saat bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya.

#### Langkah langkah pembelajaran

Pendahuluan (20 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memberi apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik sebelum masuk ke materi
3. Guru menjelaskan bahwa akan diadakan penilaian dalam melakukan gerak lokomotor di dalam bentuk permainan/ aktifitas fisik
4. Guru melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan "Rolling ball"

Cara Bermain:

- Pilih 2 orang dalam satu tim untuk bertugas menggelindingkan bola
- anggota tim yang lain berbaris dengan posisi membentuk segitiga seperti pada gambar disamping
- posisi dimulai dengan posisi terkurup seperti posisi push up
- saat bola digelindingkan maka posisi langsung berubah menjadi posisi segitiga agar bola dapat menggelinding dengan baik

5 .Guru memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dengan kerjasama yang baik

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

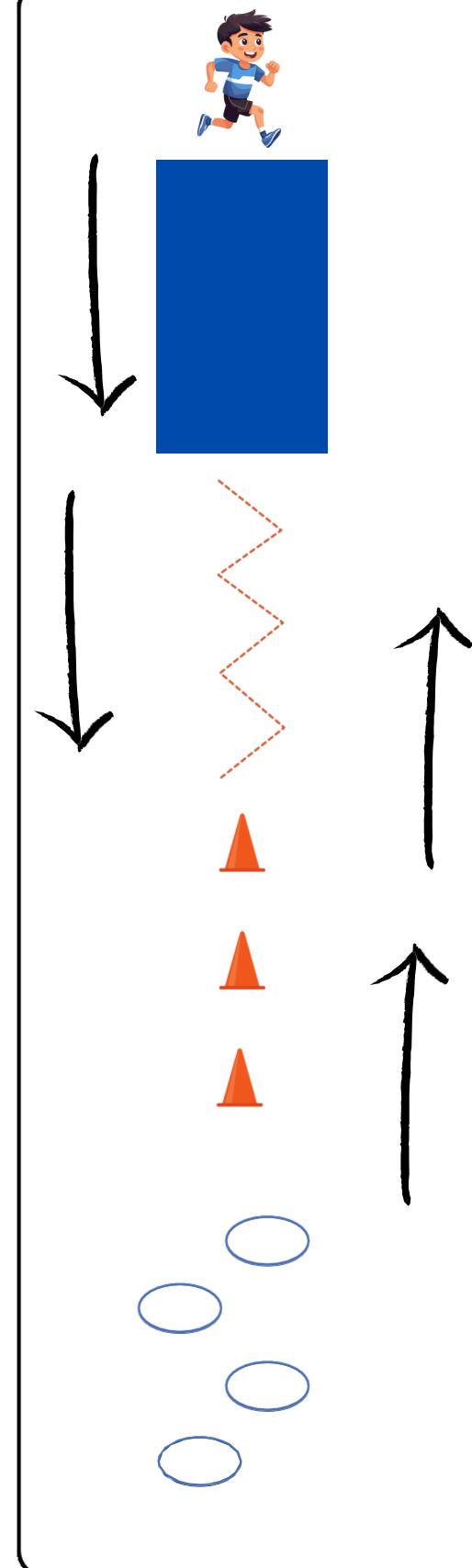
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Langkah langkah pembelajaran

#### Inti (60 menit)

- Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (5 menit):
  - Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan melakukan asesmen sumatif
- Langkah 2: Penyajian informasi (10 menit):
  - Guru menjelaskan aktifitas fisik atau permainan untuk melakukan asesmen
- Langkah 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (5 menit):
  - Siswa dibagi menjadi kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya untuk proses asesmen secara bergantian
- Langkah 4: Melakukan asesmen dalam permainan/ aktifitas fisik (30 menit):
  - Peserta didik diminta melakukan rangkaian gerak lokomotor dalam aktifitas fisik / permainan relay race
  - Peserta didik diminta melakukan gerakan roll, jalan, lari dan lompat dengan cara estafet dengan rekan 1 timnya
  - Lakukan pendampingan pada peserta didik yang masih di tahap berkembang
  - Setelah aktifitas bantu dnegan peserta didikan melakukan self asesmen
- Langkah 5: Memberikan penghargaan (5 menit):
  - Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan motivasi kepada siswa yang menunjukkan semangat kerjasama yang baik.

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

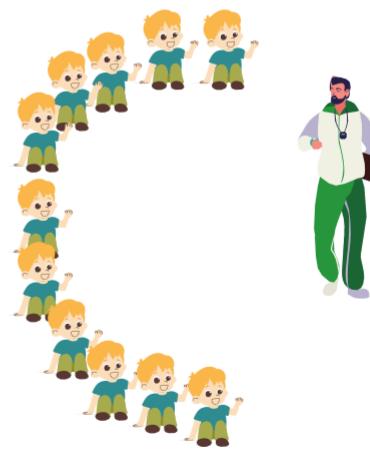
## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (15 menit)

1. Guru merangkum pembelajaran dan menekankan pentingnya semangat dalam aktivitas fisik.
2. Guru menyampaikan pemahaman bermakna dari aktifitas pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Refleksi singkat: "Bagaimana perasaan kalian saat bekerja sama dengan teman-teman kalian?"
4. Menutup pertemuan dengan doa dan pesan untuk tetap berlatih di rumah.



## Differensiasi Proses

Peserta Didik yang Berkembang (Tahap Awal):

- Dukungan Selama Asesmen: Berikan dukungan ekstra selama asesmen dengan memberikan waktu tambahan atau memberikan instruksi ulang jika diperlukan. Guru dapat memberikan bimbingan individual jika diperlukan.
- Penggunaan Alat Bantu: Gunakan alat bantu sederhana untuk membantu mereka memahami posisi tubuh dan ruang gerak selama asesmen, seperti tanda di lantai untuk membantu mereka mengetahui arah putaran.
- Penilaian Lebih Fleksibel: Fokus pada kemajuan individu dibandingkan hasil akhir. Misalnya, hargai upaya siswa dalam mencoba gerakan walaupun belum sempurna.

Peserta Didik yang Unggul (Tahap Mahir):

- Asesmen dengan Tantangan Lebih Tinggi: Peserta didik yang unggul dapat diberikan tantangan tambahan selama asesmen, seperti menampilkan rangkaian gerakan lokomotor dengan tempo lebih cepat atau dalam kondisi permainan yang lebih menantang.
- Peran dalam Asesmen: Peserta didik yang unggul dapat diberi peran tambahan sebagai penilai bagi kelompok lain, membantu mereka mengembangkan keterampilan evaluasi dan refleksi.
- Umpan Balik Lebih Detil: Berikan umpan balik yang lebih mendalam terkait keterampilan gerak, kecepatan, dan koordinasi dalam gerakan, serta dorongan untuk meningkatkan keterampilan mereka lebih lanjut.

# Komponen Inti

## Refleksi

### Refleksi Peserta Didik

#### FEELING

**Bagaimana perasanmu setelah  
menyelesaikan pembelajaran**



#### FACT

**Ceritakan pengalaman apa  
yang di dapat setelah  
mempelajari materi ini**

#### FIND

**Pelajaran apa yang  
didapat setelah  
membelajari tentang  
kebugaran jasmani**

#### FUTURE

**Apa aksi/ tidak saya  
setelah mempelajari  
materi ini**

**NOTE : Untuk peserta didik fase A dapat berupa lisan atau hanya  
sebatan melingkari objek**

# Komponen Inti

## Refleksi

Refleksi Pendidik

Fact / Peristiwa

Pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran

Feelings / Perasaan

Perasaan yang dirasakan

Findings / Pembelajaran

Pelajaran yang didapat dalam kegiatan hari ini

Future/ Penerapan

Langkah yang saya lakukan agar lebih baik di kesempatan berikutnya:

# LAMPIRAN

## Komponen :

- Lembar Amatan & Rubrik
- Lembar Kerja Peserta didik
- Pengayaan & Remedial
- Bahan bacaan Pendidik & Peserta didik
- Glosarium & Daftar Pustaka



# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Awal

#### Asesmen Awal (Awal Tujuan Pembelajaran)

Kelas / Fase : 1 / A

2024 T.A ; ----- / -----	TOPIK : Gerak dasar Lokomotor						
STUDENT'S NAME	K. G DASAR					TOTAL	KET
	B	L	M	B	L	M	
Ashi fa		✓					L
Gibrani	✓						B
Kevin			✓				M

#### Rubrik Asesmen Awal (Awal Tujuan Pembelajaran)

**Topik / TP :** Mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat dan guling depan) dalam permainan sederhana/ aktifitas fisik dengan menunjukkan kerjasama yang baik

INDIKATOR	BERKEMBANG	LAYAK	MAHIR
Pola Gerak Lokomotor 1. Mampu melakukan gerakan berjalan dengan koordinasi dan keseimbangan yang baik. 2. Mampu melakukan gerakan berlari dengan teknik dasar yang benar. 3. Mampu melompat dengan kontrol dan keseimbangan yang baik. 4. Mampu melakukan gerakan berguling ke depan dengan keterampilan yang benar. 5. Menunjukkan percaya diri saat melakukan gerakan.	Peserta didik mampu melakukan 1 -2 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 3 - 4 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan semua indikator berjumlah 5

# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Formatif

#### Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Kelas / Fase : 1 / A

T.A : -----/----- 2024 2025	TOPIK : Gerak dasar Lokomotor								
STUDENT'S NAME	PENGETAHUAN		KETERAM PILAN		SIKAP			TOTAL	KET
	BM	M	BM	M	BT	MT	ST		
Ashi fa		✓		✓		✓			LANJUT
Gibrani	✓		✓			✓			ULANG
Kevin		✓	✓				✓		PENGUATAN

#### Rubrik Asesmen Formatif

**Topik / TP :** Mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat dan guling depan) dalam permainan sederhana/ aktifitas fisik dengan menunjukkan kerjasama yang baik

INDIKATOR	BELUM MAMPU	SUDAH MAMPU
PENGETAHUAN	Belum mampu memahami konsep gerak dasar Lokomotor	Sudah mampu memahami konsep gerak lokomotor
KETERAMPILAN	Belum mampu mempraktikkan gerak dasar lokomotor	Sudah mampu mempraktikkan gerak dasar lokomotor

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDAH TAMPAK
SIKAP	Belum terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Sese kali terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Konsisten terlihat dalam aktifitas pembelajaran

#### NOTE :

1. Dalam aktifitas pembelajaran guru boleh melakukan amatan dari ketiga aspek tersebut dan boleh juga hanya salah satu/ dua aspek yang diamati dalam 1 rangkaian pembelajaran

# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Sumatif

#### Asesmen Sumatif

Kelas / Fase : 1 /A

TA : 2024 /2025	TP / TOPIK : Gerak Dasar Lokomotor							
STUDENT'S NAME	GERAK LOKOMOTOR			SIKAP			TOTAL	KET
	BI	B	L	M	BT	MT		
			✓			✓		
			✓			✓		
				✓				

#### KKTP

**Topik / TP :** Mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat dan berguling depan) dalam permainan sederhana/ aktifitas fisik dengan menunjukkan kerjasama yang baik

INDIKATOR	BUTUH INTERVENSI (< 62) / (POIN 1-2)	BERKEMBANG (62-74)/ (POIN 3)	LAYAK (75-88) / (POIN 4)	MAHIR (89-100)/ (POIN 5)
<b>KETERAMPILAN &amp; PENGETAHUAN</b>				
• Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berjalan dan berlari dengan pola gerak yang benar dalam permainan. • Peserta didik mampu menunjukkan gerakan melompat dengan keseimbangan yang baik dalam aktivitas fisik. • Peserta didik mampu menunjukkan gerakan berguling kedepan dengan kontrol yang baik sesuai dengan arahan. • Peserta didik dapat mengaplikasikan gerakan lokomotor dalam konteks permainan sederhana. • Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam permainan yang melibatkan gerakan lokomotor.	Peseta didik hanya mampu melakukan 1-2 indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 3 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 4 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan semua indikator berjumlah 5
SIKAP/ KARAKTER	BELUM TAMPAK (< 74)/ (POIN 1)	MULAI TAMPAK (75-87) / (POIN 2)	SUDAH TAMPAK (88-100)/ (POIN 3)	
Peserta didik menunjukkan sikap kerjasama yang baik saat bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya.	Belum terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Sesekali terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Konsisten terlihat dalam aktifitas pembelajaran	

Kesimpulan: Peserta didik dianggap sudah mencapai tujuan pembelajaran jika kedua kriteria di atas mencapai minimal tahap Berkembang dan mulai tampak untuk karakternya atau mendapatkan poin minimal 5 Poin

# Lampiran

## Pengolahan Hasil Asesmen

### Asesmen Sumatif

#### Alternatif 1

##### Pengolahan Hasil Asesmen dalam satu Tujuan pembelajaran

KRITERIA	TOTAL POIN	RENTANG NILAI	DESKRIPSI
<b>Butuh Intervensi</b>	<b>1 - 4 POIN</b>	<b>&lt; 62</b>	Peserta didik kesulitan mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	<b>5 POIN</b>	<b>62 - 74</b>	Peserta didik mulai mampu mendemonstrasikan beberapa pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	<b>6 - 7 POIN</b>	<b>75 - 88</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	<b>8 POIN</b>	<b>89 - 100</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

#### Alternatif 2

##### Pengolahan Hasil Asesmen dari beberapa tujuan pembelajaran

Misalnya, dalam 1 semester ada 5 tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK, dan dalam 1 tujuan pembelajaran terdapat 6 indikator dengan total poin maksimal setiap tujuan pembelajarannya 8 poin, maka jumlah poin maksimal sebanyak **40 Poin**.

Para pendidik menyepakati bahwa rentang Poin 0-23 belum masuk kategori ketercapaian dan 24-40 sudah masuk kategori ketercapaian Tujuan Pembelajaran

STUDENT'S NAME	TP 1	TP 2	TP 3	TP 4	TP 5	TOTAL	KET	SCORE
Silvia	5	5	6	6	4	26	B	62 - 74
Mahardika	7	7	6	8	8	36	M	89 - 100
David	3	3	4	5	5	20	BI	< 62

#### Keterangan

- Butuh Intervensi (BI) : 0 - 23  
Berkembang (B) : 24 - 29  
Layak (L) : 30 - 35  
Mahir (M) : 36 - 40

- Score : < 62  
- Score : 62 - 74  
- Score : 75 - 88  
- Score : 89 - 100

Rumus Fix Score

$$\frac{\text{Total Poin Didapat}}{\text{Total Keseluruhan Poin di setiap kriteria}} \times \text{Maksimal score di setiap rentang}$$

Jumlah

# Lampiran

## Deskripsi Kompetensi Asesmen Sumatif/Akhir

### Peserta Didik Tahap berkembang

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih di sederhanakan dengan membutuhkan pendampingan intensif dan belum menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu mendemonstrasikan beberapa pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih disederhanakan dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih disederhanakan dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih disederhanakan dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

### Peserta Didik Tahap Layak

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu mendemonstrasikan beberapa pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

### Peserta Didik Tahap Mahir

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih komplek / sulit dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu mendemonstrasikan beberapa pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih komplek / sulit dengan menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih komplek/ sulit dengan menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu mendemonstrasikan pola gerak dasar lokomotor dalam permainan sederhana/aktivitas fisik yang lebih komplek/sulit dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap sangat percaya diri

# Lampiran

Lembar amatan & Rubrik Penilaian

## Profil Pelajar Pancasila - Dimensi Mandiri dan Gotong Royong

### Lembar Amatan P3

Kelas / Fase : 1/A

T.A 2024 2025 -----/-----	MANDIRI			GOTONG ROYONG			KET	
STUDENT'S NAME	PEMAHAMAN DIRI			KOLABORASI				
	BT	MT	ST	BT	MT	ST		
Ashifa		✓			✓			
Gibran	✓				✓			
Kevin			✓			✓		

### Rubrik P3

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDAH TAMPAK
DIMENSI MANDIRI			
ELEMEN PEMAHAMAN DIRI	Peserta didik belum memenuhi seluruh indikator	Peserta didik memenuhi sebagian kecil indikator	Peserta didik dapat memenuhi sebagian besar hingga keseluruhan indikator
DIMENSI GOTONG ROYONG			
ELEMEN KOLABORASI	Peserta didik belum memenuhi seluruh indikator	Peserta didik memenuhi sebagian kecil indikator	Peserta didik dapat memenuhi sebagian besar hingga keseluruhan indikator



#### NOTE :

1. Silahkan dapat dipilih sesuai kebutuhan profil pelajar pancasila yang akan di amati
2. Silahkan scan atau klik untuk melihat indikator terkait dimensi profil pelajar pancasila

# Lampiran

## Rubrik Penilaian

### Dimensi Profil Lulusan (Deep Learning)

Kelas / Fase : 1/A

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDA□ TAMPAK
<b>KEIMANAN</b> Menghargai tubuh sebagai anugerah Tuhan dengan menjaga kesehatan melalui aktivitas fisik, dan olahraga.	Peserta didik belum menunjukkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan.	Peserta didik mulai menunjukkan kepedulian terhadap kesehatan, namun masih perlu bimbingan.	Peserta didik secara konsisten menjaga kesehatan dengan beraktivitas fisik secara sadar.
<b>KEWARGAAN</b> Menunjukkan sikap sportivitas dan kejujuran dalam aktifitas fisik dan permainan.	Peserta didik belum menunjukkan sikap sportivitas dan kejujuran.	Peserta didik terkadang menunjukkan sportivitas tetapi masih perlu bimbingan.	Peserta didik selalu menunjukkan sportivitas dan kejujuran dalam permainan.
<b>PENALARAN KRITIS</b> Menganalisis dan memahami keterampilan gerak yang efektif serta pemahaman akan gaya hidup aktif	Peserta didik belum mampu memahami keterampilan gerak serta gaya hidup aktif	Peserta didik mulai memahami keterampilan gerak serta pemahaman akan gaya hidup aktif tetapi masih perlu bimbingan.	Peserta didik dapat menganalisis dan menerapkan keterampilan gerak serta pemahaman akan gaya hidup aktif dengan baik
<b>KREATIVITAS</b> Mengembangkan strategi bermain yang lebih efisien.	Peserta didik belum menunjukkan inisiatif dalam mengembangkan strategi.	Peserta didik mulai menemukan strategi baru namun masih belum konsisten.	Peserta didik secara aktif menemukan dan menerapkan strategi yang inovatif.
<b>KOLABORASI</b> Bekerja sama dalam kelompok untuk memenangkan permainan.	Peserta didik belum menunjukkan kerja sama dalam tim.	Peserta didik mulai berpartisipasi dalam tim tetapi belum optimal.	Peserta didik aktif berkontribusi dan bekerja sama dalam tim dengan baik.
<b>KEMANDIRIAN</b> Mampu melakukan latihan gerak dasar secara mandiri.	Peserta didik masih bergantung pada arahan guru.	Peserta didik mulai berlatih mandiri tetapi masih butuh motivasi.	Peserta didik secara aktif berlatih dan meningkatkan keterampilan secara mandiri.
<b>KESEHATAN</b> Mengembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas fisik.	Peserta didik belum menunjukkan kebiasaan hidup sehat.	Peserta didik mulai sadar pentingnya hidup sehat tetapi masih belum konsisten.	Peserta didik menerapkan kebiasaan hidup sehat dalam aktivitas sehari-hari.
<b>KOMUNIKASI</b> Berdiskusi untuk memecahkan masalah saat bermain bersama.	Peserta didik belum menunjukkan keterampilan komunikasi dalam bermain.	Peserta didik mulai berkomunikasi dengan teman tetapi masih perlu dorongan.	Peserta didik secara aktif berkomunikasi dan memberikan solusi dalam permainan.

# Lampiran

Formatif

Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

Nama :

KeLas :

## Gerak Lokomotor

Pasangkan gambar dengan nama gerak yang sesuai!



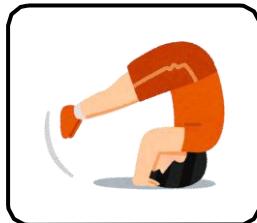
•  BergulIng



•  Melompat



•  BerjalAn



•  BerLari

PAHAM

BELUM  
PAHAM

# Lampiran

Sumatif

## Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

Nama:

Kelas:

### MENDEMONSTRASIKAN GERAK LOKOMOTOR

Lakukan Gerak lokomotor dalam permainan sederhana "Rase Relay" seperti pada gambar dibawah ini! Lakukan dengan cara estafet dengan rekan satu kelompok



BERJALAN DI GARIS



MELOMPAT



BEJALAN	BERLARI	MELOMPAT	BERGULING
---------	---------	----------	-----------

1

2

3

3



MAMPU

TIDAK  
MAMPU

MAMPU

TIDAK  
MAMPU

MAMPU

TIDAK  
MAMPU

MAMPU

TIDAK  
MAMPU

# Teamwork

BELUM  
TAMPAK

MULAI  
TAMPAK

SUDAH  
TAMPAK

PARAF GURU

NILAI & KATEGORI

# Lampiran

## Pengayaan & Remedial

### Pengayaan:

#### Aktivitas Lanjutan:

- Latihan Tambahan: Siswa yang telah menguasai gerakan lokomotor dapat diajak untuk mengikuti latihan tambahan seperti membuat rute berlari, berjalan, dan melompat di lapangan.
- Tantangan Permainan: Berikan tantangan untuk membuat dan memimpin permainan yang melibatkan gerakan lokomotor bersama teman-teman di luar kelas.
- Proyek Kecil: Siswa dapat membuat sebuah poster yang menggambarkan gerakan lokomotor yang telah dipelajari, lengkap dengan penjelasan tentang manfaat setiap gerakan.

### Remedial:

#### Pendampingan Khusus:

- Pendampingan Individu: Siswa yang membutuhkan bantuan tambahan akan diberikan pendampingan khusus untuk mengulang gerakan lokomotor secara perlahan dengan bimbingan guru.
- Alat Bantu Visual: Gunakan alat bantu visual atau video untuk memperjelas gerakan yang harus dilakukan.
- Latihan Berulang: Berikan latihan gerakan yang sederhana dan berulang, seperti hanya fokus pada satu gerakan (misalnya, berjalan) hingga siswa merasa nyaman.
- Umpan Balik Positif: Guru dapat memberikan umpan balik positif setiap kali siswa berhasil melakukan gerakan dengan benar.

# Lampiran

Bahan bacaan / Bahan Ajar

**Untuk Pendidik:**

**Buku:**

Buku Guru, Buku panduan Kurikulum merdeka, buku terkait PJOK (Updatable)

**SCAN  
ME**



**Untuk Peserta Didik:**

**Buku:**

JBuku Paket Utama, Buku bahan bacaan siswa (Updatable)

**SCAN  
ME**



**Video Edukasi:**

· "MATERI PJOK GERAK DASAR LOKOMOTOR"- Youtube

**SCAN  
ME**



# Lampiran

## Glosarium

- Lokomotor: Gerakan tubuh yang dilakukan dengan berpindah tempat, seperti berjalan, berlari, dan melompat.
- Berjalan: Gerakan melangkahkan kaki secara bergantian untuk berpindah tempat.
- Berlari: Gerakan berpindah tempat dengan kecepatan lebih tinggi dari berjalan.
- Melompat: Gerakan mengangkat tubuh dari satu titik dan mendarat di titik lain.
- Koordinasi: Kemampuan untuk menggerakkan tubuh dengan harmonis dan seimbang.
- Percaya Diri: Sikap yakin dan berani dalam melakukan suatu tindakan atau tugas.

## Daftar Pustaka

Aditomo, Anindito. 2024. "Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024."

Aditomo, Anindito. n.d. "Panduan Pelaksanaan Pendidikan Inklusif."

Aditomo, Anindito, and Yogi Anggraena. 2024. "Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Edisi Revisi."

Pratiwi, E. 2021. Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani:: Pedoman Guru Dalam Mengajar Penjas. books.google.com.

Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia..2024. . "Panduan Pengembangan project Profil pelajar Pancasila Edisi Revisi."

Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia..2023. . " Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi dengan Konstruk Pembelajaran dan Aspek Perkembangani."

## RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

### BAHASA INDONESIA - BAB 1: BUNYI APA?

INFORMASI UMUM MODUL	
<b>A. Identitas Modul</b>	
<b>Komponen</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Nama Penyusun</b>	Hudan Maulidianingtyas
<b>Satuan Pendidikan</b>	SDN Ragunan 14 Pagi
<b>Tahun Ajaran</b>	2025/2026
<b>Mata Pelajaran</b>	Bahasa Indonesia
<b>Jenjang/Kelas/Fas e</b>	SD / I (Satu) / A
<b>Bab/Topik Spesifik</b>	Bab 1 / Bunyi Apa?
<b>Alokasi Waktu</b>	26 JP (disarankan untuk 6 minggu, disesuaikan dengan dinamika kelas)
<b>B. Identifikasi Murid</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Pengetahuan Awal</b>	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.
<b>Minat Belajar</b>	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.

<b>Kebutuhan Belajar</b>	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 <i>Deep Learning</i> (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 Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
<b>Beriman, Berta kwa kepada Tuhan YME, &amp; Berakhlak Mulia</b>	Mensyukuri anugerah Tuhan berupa pancaindra (khususnya pendengaran) yang memungkinkan mereka mengenali dunia melalui bunyi.
<b>Gotong Royong</b>	Berkolaborasi dalam permainan tebak bunyi dan kegiatan kelompok kecil, belajar mendengarkan teman dan menunggu giliran.
<b>Mandiri</b>	Menunjukkan inisiatif dan kepercayaan diri saat mencoba menuliskan namanya sendiri dan berani berkenalan dengan teman baru.
<b>Bernalar Kritis</b>	Mulai membedakan dan mengidentifikasi sumber bunyi (misal: "itu bunyi kucing", "itu bunyi motor"). Menganalisis gambar untuk menemukan informasi sederhana.
<b>Kreatif</b>	Menghasilkan gagasan dengan menirukan berbagai bunyi dan menggambar benda atau pengalaman yang berhubungan dengan bunyi yang didengar.

E. Desain Pembelajaran	
Komponen	Deskripsi
<b>Capaian Pembelajaran (Fase A)</b>	<p>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.</p> <p>Membaca dan Memirsing: 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.</p> <p>Berbicara dan Mempresentasikan: Peserta didik mampu melafalkan teks dengan tepat, berbicara dengan santun, menjawab dan menanggapi komentar orang lain.</p> <p>Menulis: Peserta didik mampu menulis namanya sendiri dan mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik.</p>
<b>Lintas Disiplin Ilmu</b>	<p>Sains (IPAS): Mengenal pancaindra, khususnya telinga sebagai indra pendengar.</p> <p>Seni Musik: Mengenali dan menirukan berbagai jenis bunyi dan irama melalui lagu.</p> <p>Seni Rupa: Menggambar sebagai cara mengekspresikan pemahaman.</p> <p>PJOK: Menggunakan permainan yang melibatkan gerak dan suara.</p>
<b>Tujuan Pembelajaran (Bab 1)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengenali dan melafalkan bunyi abjad A-Z dengan tepat.</li> <li>2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bunyi dan bentuk huruf 'B' dan 'b'.</li> <li>3. Peserta didik dapat merangkai huruf 'b' dengan vokal untuk membaca suku kata ba, bi, bu, be, bo.</li> <li>4. Peserta didik dapat menuliskan huruf 'B', 'b', dan namanya sendiri dengan postur dan cara memegang pensil yang benar.</li> <li>5. Peserta didik dapat menyimak cerita dan menanggapi pertanyaan sederhana secara lisan.</li> </ol>
<b>Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)</b>	<p>Model Pembelajaran: Discovery Learning (Belajar Penemuan), Game-Based Learning (Belajar Berbasis Permainan).</p> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Joyful Learning: Permainan tebak suara, lagu abjad, melempar bola perkenalan.</li> <li>• Mindful Learning: Kegiatan "Dengar dan Diam", yaitu peserta didik memejamkan mata selama satu menit untuk mengidentifikasi semua suara di sekitarnya, lalu menceritakannya.</li> <li>• Meaningful Learning: Menghubungkan bunyi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari (suara di rumah, di jalan), menulis nama diri sendiri sebagai identitas.</li> </ul>
<b>Pemanfaatan Digital</b>	<p>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.</p>

## 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
<b>Asesmen Diagnostik (Awal Bab)</b>	<p>Teknik: Observasi dan Tanya Jawab Singkat.            Instrumen: Lembar centang sederhana untuk memetakan kemampuan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mengenal beberapa/se semua huruf</li> <li><input type="checkbox"/> Dapat memegang pensil dengan benar</li> <li><input type="checkbox"/> Dapat menyebutkan namanya</li> </ul>
<b>Asesmen Formatif (Selama Proses)</b>	<p>Teknik: Observasi, Penilaian Kinerja, Hasil Karya. Instrumen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rubrik Observasi: Menilai keaktifan dalam permainan, keberanahan berbicara, dan kolaborasi.</li> <li>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.</li> <li>3. Rubrik Penilaian Kinerja Menulis Nama: (1) Hanya mencoret, (2)</li> </ol>

	Bisa meniru tulisan guru, (3) Bisa menulis dengan beberapa huruf benar, (4) Menulis nama dengan benar dan mandiri.
<b>Asesmen Sumatif (Akhir Bab)</b>	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 B isa Banget (😊)	Aku B isa Sedikit (☺)	Aku u Belajar Perl agi (😩)
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?

**MODUL PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA  
KELAS II (DUA) FASE A**

**A. INFORMASI UMUM**

**IDENTITAS SEKOLAH**

<b>Nama Penyusun</b>	Yulia
<b>Nip</b>	197807092014122002
<b>Nama Sekolah</b>	SDN Ragunan 14 Pagi
<b>Alokasi Waktu</b>	6 JP =@35 menit
<b>Mapel</b>	Matematika
<b>Jumlah Siswa</b>	31
<b>Fase</b>	A
<b>Materi Pokok</b>	<b>Ayo Membilang sampai dengan 50</b>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk menyusun dan mengurai bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola. Mereka dapat membandingkan dan mengestimasi panjang, berat, dan durasi waktu. Mereka dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar, serta menentukan posisi benda terhadap benda lain. Mereka dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram.
<b>Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan</b>	Profil Pelajar Pancasila - Bernalar Kritis - Mandiri - Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhhlak Mulia - Berkebhinekaan Global - Gotong Royong – Kreatif.

## 8 Profil Lulusan

### § Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

### § Kewargaan

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan

### § Penalaran Kritis

Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah

### § Kreativitas

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat

### § Kolaborasi

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab

### § Kemandirian

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengetasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain

### § Kesehatan

Individu yang memiliki fisik yang prima,bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being)

### § Komunikasi

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi untrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

## KOMPETENSI AWAL

<b>Sarana Prasarana</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Ruang kelas / outdoor</li><li>· Alat dan Bahan : Komputer/Laptop, Internet</li><li>· Materi dan Sumber Ajar : Modul, Buku, Slide, Video, Gambar</li></ul>
<b>Target Peserta Didik</b>	Peserta didik kelas (FASE A yang menjadi target yaitu peserta didik reguler atau inklusif
<b>Diferensiasi</b>	Proses – Profil Belajar Siswa Siswa mempelajari informasi berbentuk cetak atau digital sesuai <b>Gaya Belajar</b> mereka.
<b>Model Pembelajaran</b>	<i>Discovery Learning</i>

KEGIATAN INTI	
<b>Cakupan Elemen</b>	<p>Elemen Capaian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bilangan</li> <li>· Aljabar</li> <li>· Pengukuran</li> <li>· Geometri</li> <li>· Analisis Data dan Peluang</li> </ul>
<b>Kata Kunci</b>	Bilangan sampai 50, nilai tempat
PEMAHAMAN MATERI	
<b>Materi yang dapat diamati dengan indera atau alat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bilangan sampai 50 dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Membilang lambang bilangan cacah sampai dengan 50;</li> <li>1.2 Menuliskan lambang bilangan cacah sampai dengan 50;</li> <li>1.3 Memperkirakan banyak benda (estimasi) sampai dengan 50;</li> <li>1.4 Menyusun bilangan cacah menggunakan model konkret;</li> <li>1.5 Mengurai bilangan cacah menggunakan model konkret;</li> <li>1.6 Menunjukkan bilangan cacah sampai dengan 50 menggunakan nilai tempat;</li> <li>1.7 Menunjukkan konsep lebih dari, kurang dari, dan beda/selisih dari dua bilangan cacah;</li> <li>1.8 Mengurutkan tiga bilangan cacah.</li> </ul>
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Apakah kalian hafal bilangan 1-50?</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pengayaan untuk siswa</li> <li>· Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa</li> </ul>
<b>Assesmen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Assesmen individu atau kelompok</li> <li>· Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik</li> </ul>
<b>Unit kegiatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Individu / kelompok</li> </ul>
<b>Persiapan Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Menyiapkan materi bahan ajar</li> <li>· Meyiapkan lembar kerja siswa</li> <li>· Menentukan metode pembelajaran</li> </ul>
ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	

## PEMBELAJARAN @ 1 PERTEMUAN 35 MENIT)

<b>PENDAHULUAN</b>	<p><b>Pendahuluan (15 Menit)</b></p> <p><b>1. Ice Breaker:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menyapa siswa dengan semangat dan memberikan salam.</li><li>○ Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan kecil seperti "Lempar Bola" di mana siswa harus menyebutkan bilangan berturut-turut ketika bola dilemparkan ke mereka.</li></ul> <p><b>2. Apersepsi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menanyakan kepada siswa, "Siapa yang bisa menghitung sampai 50?"</li><li>○ Guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar tentang bilangan cacah hingga 50 hari ini.</li></ul> <p><b>3. Tujuan Pembelajaran:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menyampaikan bahwa pada akhir pembelajaran, siswa akan mampu membilang dan menuliskan bilangan cacah hingga 50.</li></ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<p><b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b></p> <p><b>1. Mindfull Learning (45 Menit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menjelaskan cara membilang bilangan cacah mulai dari 1 hingga 50.</li><li>○ Siswa diminta untuk menyebutkan bilangan secara berurutan bersama-sama.</li><li>○ Guru membagikan lembar kerja kosong untuk menuliskan bilangan 1 hingga 50.</li></ul> <p><b>2. Joyfull Learning (25 Menit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru membagikan potongan angka 1-50 secara acak dan siswa diminta menyusunnya dalam kelompok sesuai urutan yang benar.</li><li>○ Kelompok yang menyelesaikan dengan benar dan cepat akan mendapatkan apresiasi.</li></ul> <p><b>3. Meaningfull Learning (20 Menit):</b></p> <p>Guru memberikan benda konkret seperti manik-manik atau stik es krim. Siswa diminta menghitung benda tersebut hingga 50, kemudian mencatat hasil hitungan di papan.</p>
<b>PENUTUP</b>	<p><b>Penutup (15 Menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Refleksi:</b> Guru menanyakan apa yang telah siswa pelajari hari ini.</li><li>• <b>Tindak Lanjut:</b> Siswa diminta untuk melanjutkan latihan membilang di rumah bersama orang tua.</li><li>• <b>Doa Penutup:</b> Guru memimpin doa bersama.</li></ul>

## ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

## PEMBELAJARAN @ 2 PERTEMUAN 35 MENIT)

<b>PENDAHULUAN</b>	<b>Pendahuluan (15 Menit)</b> <b>1. Ice Breaking:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru memulai dengan permainan "Tebak Angka" di mana siswa menebak jumlah benda tanpa menghitung.</li></ul> <b>2. Tujuan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar memperkirakan banyaknya benda dan menyusun bilangan menggunakan benda konkret.</li></ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b> <b>1. Mindfull Learning (45 Menit):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru memperkenalkan konsep estimasi, meminta siswa memperkirakan jumlah benda di dalam kotak (misalnya kancing atau manik-manik).</li><li>○ Setelah estimasi, siswa menghitung benda tersebut untuk membandingkan hasilnya.</li></ul> <b>2. Joyfull Learning (25 Menit):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi model konkret seperti manik-manik atau kancing. Setiap kelompok diminta menyusun bilangan cacah hingga 50.</li></ul> <b>3. Meaningfull Learning (20 Menit):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa diminta mengurai bilangan cacah menggunakan model konkret, seperti membagi 50 menjadi dua kelompok (misalnya 30 dan 20), dan mencatat hasilnya.</li></ul>
<b>PENUTUP</b>	<b>Penutup (15 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· Refleksi: Guru menanyakan pengalaman siswa dalam memperkirakan dan menyusun bilangan.</li><li>· Tindak Lanjut: Guru memberikan tugas memperkirakan jumlah benda di rumah.</li><li>· Doa Penutup.</li></ul>

## ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

## PEMBELAJARAN @ 3 PERTEMUAN 35 MENIT)

<b>PENDAHULUAN</b>	<b>Pendahuluan (15 Menit)</b> <b>1. Ice Breaker:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru mengajak siswa bermain "Bilangan Misteri", di mana siswa diberikan bilangan tertentu dan diminta menyebutkan nilai tempatnya (satuan atau puluhan).</li></ul> <b>2. Tujuan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar tentang nilai tempat dan cara mengurutkan bilangan.</li></ul>
--------------------	--

<b>KEGIATAN INTI</b>	<p><b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b></p> <p><b>1. Mindfull Learning (45 Menit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru menjelaskan konsep nilai tempat menggunakan model konkret seperti blok bilangan.</li> <li>○ Siswa diajak menunjukkan bilangan hingga 50 dan menempatkan nilai satuan dan puluhan.</li> </ul> <p><b>2. Joyfull Learning (25 Menit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru memberikan tiga bilangan acak dan siswa diminta untuk mengurutkan bilangan tersebut dari yang terkecil ke yang terbesar.</li> </ul> <p><b>3. Meaningfull Learning (20 Menit):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompok mengurutkan bilangan berdasarkan urutan dari yang terkecil hingga yang terbesar.</li> </ul>
<b>PENUTUP</b>	<p><b>Penutup (15 Menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Refleksi: Guru menanyakan kepada siswa bagaimana pengalaman mereka belajar nilai tempat dan mengurutkan bilangan.</li> <li>· Tindak Lanjut: Siswa diminta membuat urutan bilangan di rumah.</li> <li>· Doa Penutup.</li> </ul>
<b>ASESMEN</b>	

### . Asesmen Sikap

Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (*civic disposition*), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampakkan perilaku sopan
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan
Toleransi	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan

### B. Asesmen Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.

## **1. Teknik Penilaian**

### **a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan**

1) Tes Tertulis

a) Pilihan ganda

b) Uraian/esai

2) Tes Lisan

© *Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.*

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

### **C. Assesmen Hasil Belajar**

Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

## REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### a. Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

### b. Pengayaan

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau mencapai Capaian Pembelajaran.
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
3. Direncanakan berdasarkan materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya

## REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

### 1. Refleksi untuk Guru

#### Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:

- Apakah siswa sudah mampu membilang lambang bilangan cacah sampai dengan 50 dengan baik?
- Apakah siswa sudah mampu menuliskan lambang bilangan cacah sampai dengan 50?
- Apakah siswa sudah mampu memperkirakan banyak benda (estimasi) sampai dengan 50 dengan benar?
- Apakah siswa sudah bisa menyusun dan mengurai bilangan cacah menggunakan model konkret?
- Apakah siswa sudah mampu menunjukkan bilangan cacah sampai dengan 50 menggunakan konsep nilai tempat dengan tepat?
- Apakah siswa sudah bisa mengidentifikasi dan menunjukkan konsep lebih dari, kurang dari, dan selisih dari dua bilangan cacah?
- Apakah siswa sudah bisa mengurutkan tiga bilangan cacah secara benar?

#### Metode Pembelajaran:

- Apakah metode **Deep Learning** (mindful, joyful, and meaningful) sudah efektif dalam menciptakan pembelajaran yang fokus, menyenangkan, dan bermakna?
- Apakah siswa terlihat antusias dan aktif selama pembelajaran?
- Apakah aktivitas yang diberikan mampu menarik minat siswa dalam belajar menghitung dan membilang?

#### Media dan Sumber Belajar:

- Apakah media dan model konkret yang digunakan sudah cukup membantu siswa memahami konsep bilangan sampai dengan 50?
- Apakah penggunaan alat peraga dan visualisasi nilai tempat sudah memadai untuk membantu siswa belajar?
- Apakah ada media lain yang perlu ditambahkan atau diperbaiki untuk meningkatkan pemahaman siswa?

#### Kendala yang Dihadapi:

- Apakah ada siswa yang kesulitan dalam membilang atau menuliskan bilangan cacah sampai dengan 50?
- Apakah ada siswa yang kesulitan memahami konsep nilai tempat?

- Apakah durasi waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran sesuai rencana?
- Bagaimana kerjasama antar siswa selama kegiatan kelompok, apakah ada yang membutuhkan pendampingan khusus?

#### **Tindak Lanjut:**

- Apa yang perlu ditingkatkan untuk pertemuan berikutnya?
  - Apakah perlu memberikan latihan tambahan atau pendampingan khusus kepada siswa yang masih kesulitan?
  - Bagaimana cara memberikan penguatan pada siswa yang sudah berhasil memahami konsep?
  - Apakah perlu variasi dalam metode pembelajaran untuk lebih menarik minat siswa yang kurang antusias?
- 

### **2. Refleksi untuk Siswa**

Guru dapat meminta siswa melakukan refleksi sederhana dengan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- **Apa yang kamu pelajari hari ini?**
  - Siswa diminta menyebutkan materi yang mereka pelajari tentang membilang, menuliskan, mengurutkan, dan memperkirakan bilangan cacah sampai dengan 50.
- **Bagian mana yang paling kamu sukai?**
  - Apakah siswa lebih menyukai kegiatan permainan interaktif, menyusun bilangan dengan model konkret, atau aktivitas lain yang dilakukan?
- **Apa yang masih sulit untuk kamu pahami?**
  - Siswa diminta menyebutkan bagian yang mereka anggap sulit, misalnya membedakan konsep lebih dari atau kurang dari, atau menuliskan bilangan cacah.
- **Bagaimana perasaanmu saat belajar matematika hari ini?**
  - Apakah siswa merasa senang, bingung, atau tertantang dengan aktivitas pembelajaran? Guru bisa mengamati antusiasme mereka selama refleksi.

### **3. Refleksi untuk Perbaikan Pembelajaran**

Berdasarkan refleksi guru dan siswa, berikut beberapa poin perbaikan yang dapat dipertimbangkan:

- **Untuk Siswa yang Kesulitan:**
  - Memberikan pendampingan khusus atau belajar kelompok kecil bagi siswa yang kesulitan membilang atau mengurai bilangan.
  - Menyediakan alat peraga tambahan untuk memperjelas konsep bilangan cacah dan nilai tempat.
  - Menggunakan metode yang lebih bervariasi, seperti permainan matematika interaktif atau aplikasi pembelajaran yang dapat diakses siswa secara individu.
- **Untuk Meningkatkan Antusiasme:**
  - Menambahkan lebih banyak permainan interaktif yang melibatkan kompetisi sehat antar kelompok.
  - Mengadakan kegiatan belajar di luar kelas untuk variasi dan membuat pembelajaran lebih menarik, seperti menghitung benda di sekitar sekolah.
  - Memberikan reward atau penghargaan kecil untuk siswa yang menunjukkan progres dalam memahami materi.
- **Untuk Penguatan Pemahaman:**
  - Memberikan latihan tambahan atau tugas rumah yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa untuk memperdalam pemahaman.
  - Mengadakan kuis singkat atau tanya jawab untuk mengukur sejauh mana siswa sudah memahami konsep yang diajarkan.

- Mengulang kembali konsep-konsep yang dirasa sulit oleh mayoritas siswa pada pertemuan berikutnya.

## LAMPIRAN –LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### LAMPIRAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

##### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Membilang lambang bilangan cacah sampai dengan 50.
2. Menuliskan bilangan cacah sampai dengan 50.
3. Memahami konsep nilai tempat puluhan dan satuan.
4. Mengurutkan tiga bilangan cacah dari yang terkecil ke yang terbesar.

---

##### B. Petunjuk Pengerjaan

1. Baca soal dengan teliti.
2. Tuliskan jawaban pada kolom yang tersedia.
3. Selesaikan setiap soal sesuai dengan instruksi.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

---

##### C. Soal LKPD

###### 1. Membilang Bilangan

Isilah titik-titik di bawah ini dengan bilangan yang tepat!

- |    |      |      |      |      |      |      |    |
|----|------|------|------|------|------|------|----|
| a. | 41,  | 42,  | 43,  | ___, | ___, | ___  |    |
| b. | 28,  | 29,  | ___, | ___, | ___, | 34   |    |
| c. | ___, | 18,  | 19,  | 20,  | 21,  | ___, | 23 |
| d. | ___, | 11,  | 12,  | 13,  | ___, | 15,  | 16 |
| e. | 47,  | ___, | ___, | 50   |      |      |    |
-

## 2. Menulis Lambang Bilangan

Tuliskan lambang bilangan dari kata-kata berikut ini!

- a. Dua puluh lima → \_\_\_\_\_
- b. Tiga puluh sembilan → \_\_\_\_\_
- c. Lima belas → \_\_\_\_\_
- d. Empat puluh dua → \_\_\_\_\_
- e. Tiga puluh satu → \_\_\_\_\_
- 

## 3. Nilai Tempat

Perhatikan bilangan berikut dan pisahkan angka-angkanya berdasarkan nilai tempatnya!

**Bilangan      Puluhan      Satuan**

32

45

28

13

50

---

## 4. Mengurutkan Bilangan

Urutkan bilangan-bilangan berikut dari yang **terkecil** ke yang **terbesar**!

- a. 14,            27,            9            → \_\_\_\_\_
- b. 30,            20,            25            → \_\_\_\_\_
- c. 49,            35,            42            → \_\_\_\_\_
- d. 10,            5,            15            → \_\_\_\_\_
- e. 38, 29, 31 → \_\_\_\_\_
- 

1. Buatlah bentuk lengkung di kepala ubur-ubur. Buat sebanyak banyaknya dan warnai.
2. Tebak banyak bentuk lengkung yang kalian buat.

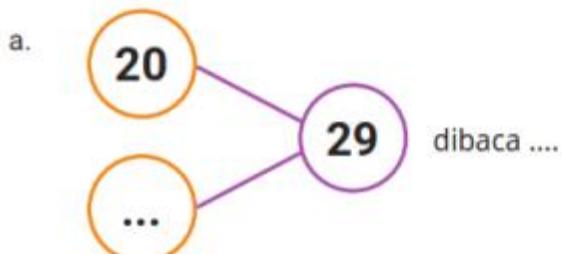
3. Hitung banyak bentuk lengkung yang kalian buat.
4. Apakah tebakan kalian tepat? Mengapa?
5. Buatlah tabel nilai tempat dari bilangan yang diperoleh.

#### LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN – TERTULIS

1. Hitunglah banyak kumpulan buah di bawah ini.



2. Lengkapi titik-titik berikut.



3. Lengkapi urutan bilangan di bawah ini.

a.



b.



4. Lengkapi tabel nilai tempat di bawah ini.

Puluhan	Satuan
3	9
...	...
39	

Puluhan	Satuan
4	6
...	...
	...

5. Isilah dengan bilangan yang tepat.

a.  $28 = \underline{\hspace{1cm}} \text{ puluhan} + \underline{\hspace{1cm}} \text{ satuan}$

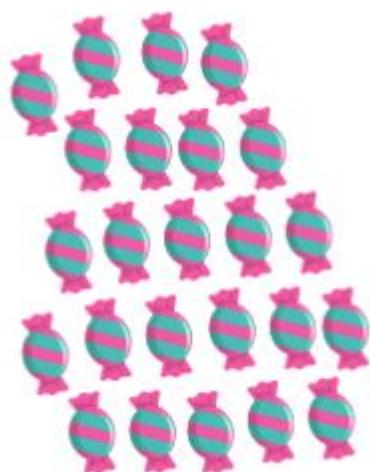
b.  $31 = \underline{\hspace{1cm}} \text{ puluhan} + \underline{\hspace{1cm}} \text{ satuan}$

c.  $43 = \underline{\hspace{1cm}} \text{ puluhan} + \underline{\hspace{1cm}} \text{ satuan}$



6. Tebak banyak kumpulan benda berikut, lalu buktikan dengan menghitungnya.

a.



Tebakanku: \_\_\_\_\_

b.



Tebakanku: \_\_\_\_\_

Hitunganku: \_\_\_\_\_

Hitunganku: \_\_\_\_\_

7. Perhatikan kelima bilangan di bawah ini.



Tuliskan urutan bilangan dari yang paling kecil.

...

...

...

...

...

Tuliskan urutan bilangan dari yang paling besar.

...

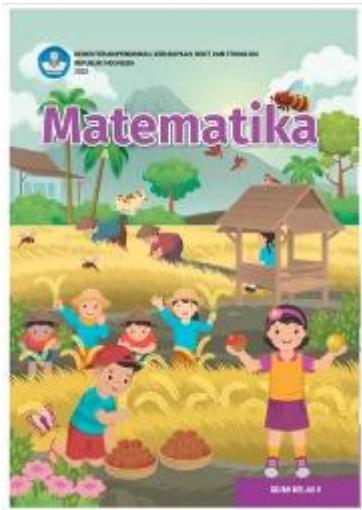
...

...

...

...

**Bahan Ajar :**



**Lampiran 3**

**DAFTAR PUSTAKA**

Wulan, Dara Retno, Rasfaniwaty. 2021. *Buku Siswa Matematika II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Wulan, Dara Retno, Rasfaniwaty. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

# RENCANA PERSIAPAN MENGAJAR SENI RUPA

FASE B

MENGGAMBAR SKETSA



KELAS IV SD/MI

# Informasi Umum

Penyusun	: Regiani Fratiwi
Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Kelas	: IV B
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

## Capaian Pembelajaran

- Peserta didik memahami dan mampu mengidentifikasi unsur rupa (garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang) dan prinsip desain (komposisi, keseimbangan, dan penekanan) di lingkungan sekitar.
- Peserta didik dapat menyampaikan hasil pengamatannya dalam bentuk sketsa yang kreatif dan bermakna.

## Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menggambar sketsa yang terinspirasi dari pengalaman pribadi.
- Peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain yang ada di lingkungan sekitarnya.
- Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.

## 8 Dimensi Profil Lulusan

Pembelajaran ini akan memfasilitasi pengembangan dimensi profil lulusan berikut:

Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

Menyadari bahwa pengalaman hidup adalah anugrah dari Tuhan

Kewargaan

Mengajak siswa mengenali bahwa pengalaman hidup bersama orang lain adalah bagian dari kehidupan bermasyarakat.

Penalaran Kritis

Mengembangkan kemampuan menyusun argumen dan alasan pada saat menjelaskan gambar.

Kreativitas

Mendorong anak menjelaskan proses berpikir kreatif di balik karya mereka

Kolaborasi

Mengajak siswa saling berbagi pengalaman dan mendengarkan cerita teman.

Kemandirian

Melatih fokus, ketekunan, dan keberanian dalam mengekspresikan ide secara mandiri.

Kesehatan

Menjaga kebugaran fisik siswa, mengurangi ketegangan otot akibat duduk lama.

Komunikasi

Mendorong siswa untuk belajar berbagi cerita dan perasaan kepada teman dan guru.

Media & Alat Pembelajaran

- Kertas gambar A4
- Pensil, penghapus
- Pewarna (crayon/spidol/pensil warna)
- Contoh gambar/sketsa dari pengalaman nyata
- Video pendek atau gambar tentang pengalaman anak-anak di berbagai daerah

## Langkah-langkah Pembelajaran Mendalam

### A. Pendahuluan (10 menit)

- Guru menyapa siswa, berdoa bersama, dan mengajak melakukan ice breaking singkat.
- Apersepsi: Menampilkan video pendek anak-anak menggambar pengalaman pribadi (misalnya bermain layangan, menolong teman, berlibur).
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana.
- Diskusi ringan:
- “Pernahkah kalian menggambar sesuatu yang berasal dari pengalamanku sendiri?”

### B. Kegiatan Inti (60 menit) - Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning)

#### 1. Mengamati dan Berdiskusi (15 menit)

- Siswa mengamati berbagai contoh gambar sketsa.
- Diskusi: Apa unsur rupa yang terlihat? Apa prinsip desain yang tampak?
- Guru menjelaskan 2-3 unsur rupa (misalnya: garis, bentuk, warna) dan 1 prinsip desain (misalnya: keseimbangan).

#### 2. Menggali Pengalaman Diri (10 menit)

- Siswa diminta menuliskan pengalaman yang paling berkesan bagi mereka (bisa menggunakan LKPD).
- Pertanyaan pemandu:
  - “Kapan kamu merasa senang atau bangga?”
  - “Apa yang kamu alami saat itu?”

#### 3. Membuat Sketsa (25 menit)

- Siswa menggambar sketsa dari pengalaman tersebut di atas kertas gambar.
- Guru membimbing, memberi semangat dan umpan balik secara personal.

#### 4. Berbagi dan Mengapresiasi (10 menit)

- Beberapa siswa diminta menjelaskan gambar mereka.
- Teman-teman memberi komentar positif dan pertanyaan terbuka.

### C. Penutup (10 menit)

- Refleksi bersama:
  - “Apa yang kalian pelajari hari ini?”
  - “Bagaimana perasaan kalian saat menggambar pengalaman pribadi?”
- Guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan penguatan bahwa seni adalah cara mengekspresikan diri.
- Pemberian tugas lanjutan jika perlu: menyelesaikan sketsa dan mewarnainya di rumah.

## Penilaian

Sikap: Menghargai karya sendiri dan orang lain, kerja sama dalam kelompok.

Keterampilan: Kemampuan menggambar sketsa, penggunaan unsur rupa dan prinsip desain.

Pengetahuan: Pemahaman tentang unsur rupa dan prinsip desain.

## Penilaian Sikap (Observasi)

Aspek Sikap	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tanpa dilingatkan	Menyelesaikan tugas dengan sedikit bimbingan	Perlu diingatkan berkali-kali	Tidak menyelesaikan tugas
Apresiatif	Aktif memberi pujian & komentar positif	Kadang memberi apresiasi	Jarang	Tidak pernah
Kerja Sama	Aktif membantu dan mendukung teman	Kadang mendukung teman	Jarang membantu	Tidak mau bekerja sama

## Penilaian Keterampilan (Produk dan Proses)

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kreativitas	Sangat orisinal dan ekspresif	Cukup unik	Umum	Meniru contoh
Unsur Rupa & Desain	Menggunakan 2+ unsur rupa & 1 prinsip desain dengan baik	Menggunakan 2 unsur rupa	Menggunakan 1 unsur	Tidak terlihat unsur rupa
Kerapian	Rapi dan bersih	Cukup rapi	Kurang rapi	Berantakan
Kesesuaian Tema	Sangat sesuai dengan pengalaman pribadi	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

LKPD (Lembar kerja Peserta Didik)

Tema: Menggambar dari Pengalamanku

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

1. Tuliskan satu pengalamamu yang paling berkesan!

.....

2. Apa yang kamu rasakan saat mengalami itu?

.....

3. Gambarlah sketsa dari pengalaman tersebut di bawah ini!

**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)**  
**ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**  
**“DETEKTIF CAHAYA”**

**INFORMASI UMUM**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ragunan 14 Pagi  
Mata Pelajaran : IPAS  
Nama Guru : Maulana Azis Kusumadjaya, S.Pd.  
Kelas/ Semester : V / Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan) Tahun Ajaran : 2025/2026  
Waktu Pelaksanaan: Senin, 21 Juli 2025

**IDENTIFIKASI**

**A. PESERTA DIDIK**

Siswa kelas 5 SD dengan latar belakang kemampuan beragam. Beberapa siswa telah memiliki pengalaman mengamati fenomena cahaya dan bunyi di kehidupan sehari-hari, seperti bayangan, pelangi, gema, dan pantulan suara. Siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi, suka eksplorasi langsung, dan cenderung menyukai pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Kebutuhan belajar mereka adalah pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan.

**B. MATERI PELAJARAN**

Sifat-sifat cahaya

**C. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- Bernalar kritis
- Mandiri
- Bergotong royong
- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhhlak mulia

**DESAIN PEMBELAJARAN**

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu menjelaskan bahwa cahaya dan bunyi dapat merambat dan mengalami pemantulan, pembiasan, dan penguraian. Siswa menunjukkan sikap ilmiah seperti keingintahuan, kerja sama, dan tanggung jawab melalui eksperimen sederhana.

**B. LINTAS DISIPLIN**

- Bahasa Indonesia: Menulis laporan eksperimen.
- Seni Budaya: Membuat poster hasil proyek.
- PAI: Refleksi keagungan ciptaan Tuhan melalui cahaya & bunyi.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah kegiatan observasi dan eksperimen sederhana dalam kelompok, peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat cahaya secara lisan dan tulisan melalui laporan hasil percobaan dengan tepat.
2. Setelah menyelesaikan eksperimen, peserta didik mampu menyusun dan mempresentasikan laporan proyek eksplorasi sifat cahaya dalam bentuk visual/poster atau demonstrasi singkat dengan tepat.
3. Peserta didik mampu merefleksikan proses pembelajaran dan kerja kelompok yang dilakukan.

**D. PRAKTIK PEDAGOGIS**

1. Model Pembelajaran : Project Based Learning (PjBL)
2. Pendekatan : Deep Learning
3. Strategi : Inkuiri Ilmiah
4. Metode : Pembelajaran Kontekstual

**E. KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

Orang Tua : Mendampingi anak mengeksplorasi cahaya di rumah  
Teman Sebaya : Kolaborasi dalam kelompok untuk pengamatan, diskusi, dan refleksi bersama.

**F. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN**

1. Fisik : Ruang kelas, ruang terbuka sekolah, area dengan cahaya alami.
2. Virtual : WhatsApp group kelas untuk pengumpulan foto/video eksperimen di rumah.
3. Budaya Belajar : Pembelajaran berbasis eksplorasi, kolaboratif, terbuka terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses berpikir ilmiah.

**G. PEMANFAATAN DIGITAL**

1. YouTube/Video Eksperimen  
Untuk pemicu sebelum eksperimen (contoh: cara cahaya dibiaskan).
2. Canva  
Siswa membuat poster digital dari hasil pengamatan.
3. Quizziz  
Penilaian reflektif atau kuis pemahaman pasca-eksperimen.

## PENGALAMAN BELAJAR

<b>AWAL</b>	<p><b>Prinsip pembelajaran:</b> <i>Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan</i></p> <p><b>Tujuan:</b> Membangun kesiapan belajar siswa secara emosional, kognitif, dan sosial sebelum masuk ke pembelajaran inti.</p> <p><b>Kegiatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa siswa dengan ramah dan menanyakan kabar mereka untuk menciptakan suasana nyaman (<b>menggembirakan</b>).</li> <li>2. Guru mengajak siswa membuka kelas dengan cerita misteri tentang “bayangan yang bergerak” dan “sendok bengkok di air”, lalu mengajak mereka menjadi Detektif Cahaya.</li> <li>3. Guru menghubungkan topik dengan kehidupan nyata siswa, misalnya: “Pernah lihat pelangi? Kenapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?” (<b>berkesadaran</b>).</li> <li>4. Guru membagi misi berupa “Lembar Penyelidikan Cahaya” dan menjelaskan bahwa mereka akan menyelesaikan eksperimen mini untuk memecahkan teka-teki cahaya.</li> </ol>
<b>INTI</b>	<p><b>1. MEMAHAMI</b></p> <p>■ <b>Sintaks PjBL:</b></p> <p><b>Menentukan Pertanyaan Mendasar (Essential Question)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memicu rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan misteri seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>► “Mengapa kita bisa melihat bayangan kita di cermin?”</li> <li>► “Kenapa sendok tampak bengkok kalau dimasukkan ke dalam air?”</li> </ul> </li> <li>2. Siswa secara kelompok membuat daftar pertanyaan/investigasi awal sebagai detektif cahaya.</li> </ol> <p><b>Mendesain Perencanaan Proyek</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan bahwa siswa akan melakukan proyek “Detektif Cahaya”.</li> <li>4. Setiap kelompok memilih satu atau lebih eksperimen mini: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Cahaya merambat lurus</b></li> <li>▪ <b>Pemantulan</b></li> <li>▪ <b>Menembus Benda Bening</b></li> <li>▪ <b>Pembiasan</b></li> <li>▪ <b>Penguraian warna</b></li> </ul> </li> <li>5. Siswa menyusun hipotesis dan merancang langkah-langkah eksperimen pada Lembar Kerja.</li> </ol> <p><b><i>z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran &amp; Bermakna</i></b>  <i>(Siswa menyadari ada fenomena nyata yang bisa dijelaskan secara ilmiah dan perlu dipelajari secara sistematis.)</i></p>

## 2. MENGAPLIKASI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menyusun Jadwal Proyek dan Menyelesaikan Proyek**

6. Siswa melaksanakan eksperimen sesuai rencana.
7. Dalam kelompok, siswa merekam, mencatat, dan mengamati hasil dari setiap percobaan.

#### **Memonitor Proyek**

8. Guru berkeliling memfasilitasi setiap kelompok, memberikan pertanyaan pemandu, dan memvalidasi proses kerja ilmiah siswa.
9. Siswa berdiskusi di dalam kelompok tentang hasil pengamatan, membandingkan dengan prediksi, dan mulai menyusun kesimpulan awal.

***z' Prinsip pembelajaran: Menggembirakan & Bermakna***  
*(Siswa belajar melalui kegiatan langsung yang menyenangkan dan bermakna karena sesuai dengan dunia nyata mereka.)*

## 3. MEREFLEKSI

### ■ Sintaks PjBL:

#### **Menghasilkan dan Menyajikan Hasil Proyek**

- 10 Siswa membuat laporan mini atau media visual (poster/infografis) dari hasil eksperimen.
- 11 Setiap kelompok mempresentasikan temuan mereka kepada kelas.
- 12 Siswa lain memberi tanggapan atau bertanya, dan guru memberi umpan balik.

#### **Evaluasi Pengalaman Belajar**

12. Siswa menuliskan refleksi pribadi dengan panduan pertanyaan seperti:
  - “Apa yang saya pelajari tentang cahaya?”
  - “Apa tantangan dalam eksperimen ini?”
  - “Bagaimana cara kerja kelompok saya?”
13. Guru memfasilitasi diskusi reflektif sebagai penutup pembelajaran proyek.

***“z Prinsip pembelajaran: Berkesadaran & Menggembirakan***

*(Siswa mengevaluasi bukan hanya hasil, tapi proses dan pengalaman belajarnya, serta merasa bangga atas kontribusinya.)*

14. Guru memberikan soal formatif kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman terkait materi yang telah mereka pelajari menggunakan media Quizziz Paper Mode.

<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik kepada setiap kelompok mengenai cara kerja, hasil, dan kolaborasi.</li> <li>2. Guru dan siswa menyusun kesimpulan utama: "Cahaya bisa dipantulkan, dibiaskan, merambat lurus, dan diuraikan menjadi warna-warna."</li> <li>3. Guru memberi pengantar bahwa pertemuan berikutnya akan membahas bunyi dan akan dilanjutkan proyek "Detektif Bunyi".</li> </ol>
<b>ASESMEN PEMBELAJARAN</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen pada Awal Pembelajaran: Apersepsi, Kuis Diagnostik</li> <li>2. Asesmen pada Proses Pembelajaran: Observasi, Rubrik Kinerja, Self/Peer Assessment</li> <li>3. Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Produk, Presentasi, Tes Akhir, Refleksi</li> </ol>

# LAMPIRAN

- 1. Rubrik Penilaian Proyek**
- 2. Materi Sifat - Sifat Cahaya**
- 3. LKPD**
- 4. Soal Formatif Quizziz**

## RUBRIK PENILAIAN PROYEK

Topik: Sifat-Sifat Cahaya dan Bunyi

Model: Project-Based Learning (PjBL)

### Rubrik Penilaian Proyek "Detektif Cahaya"

Aspek Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Pemahaman Konsep	Menjelaskan seluruh sifat cahaya/bunyi dengan tepat, lengkap, dan menggunakan istilah ilmiah yang sesuai	Menjelaskan sebagian besar sifat dengan cukup tepat dan menggunakan beberapa istilah ilmiah	Menjelaskan konsep secara umum tapi kurang tepat atau tidak lengkap	Tidak dapat menjelaskan konsep dengan benar
Proses Eksperimen	Melakukan eksperimen dengan sangat sistematis, teliti, dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen cukup sistematis dan sesuai prosedur	Melakukan eksperimen kurang sistematis dan ada kesalahan prosedur	Tidak melakukan eksperimen dengan benar atau tidak terlibat
Kerja Sama Kelompok	Sangat aktif, kooperatif, menghargai pendapat, dan berbagi tugas merata	Aktif dan cukup kooperatif, berbagi tugas dengan baik	Kurang aktif dan kontribusinya tidak merata	Pasif atau tidak bekerja sama
Kreativitas Produk/Presentasi	Menampilkan media kreatif, menarik, dan informatif secara lisan & visual	Menampilkan media cukup menarik dan informatif	Media kurang menarik dan tidak lengkap	Media tidak disiapkan atau tidak ditampilkan
Refleksi dan Sikap Ilmiah	Refleksi mendalam, menunjukkan rasa ingin tahu, jujur, dan bertanggung jawab	Refleksi cukup baik, menunjukkan sikap ilmiah	Refleksi dangkal dan sikap ilmiah kurang tampak	Tidak melakukan refleksi atau menunjukkan sikap tidak ilmiah

Skor Akhir = Jumlah Skor / 5

Kategori:

- 3.6 – 4.0 : Sangat Baik
- 2.6 – 3.5 : Baik
- 1.6 – 2.5 : Cukup
- 1.0 – 1.5 : Perlu Bimbingan

# MATERI PEMBELAJARAN



LINK Materi Pembelajaran :

Power Point :

[https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q\\_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1X0Ayn3q_W9whZvcnnyJzqicmS8EXwzas/view?usp=sharing) Youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=oSLraqSMuFQ>

# LKPD

## Ilmu Pengetahuan Alam

Tema : Menganalisa Sifat - Sifat Cahaya



Kelompok :

Nama Anggota :

# Kegiatan 1



## Alat & Bahan

- ▶ Gelas bening berisi air bening.
- ▶ Pensil

## Percobaan

- ▶ Masukan pensil kedalam gelas yang berisi air tersebut.
- ▶ Amati gelas tersebut dari samping.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## Kegiatan 2

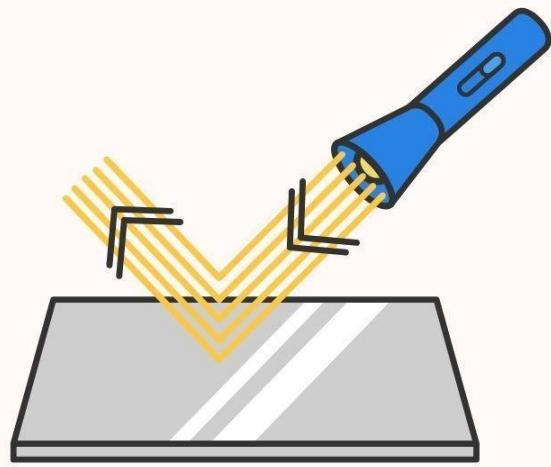


### Alat & Bahan

- ▶ Cermin
- ▶ Senter

### Percobaan

- ▶ Letakkan cermin di bawah.
- ▶ Arahkan cahaya senter ke cermin dan amati apa yang terjadi.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

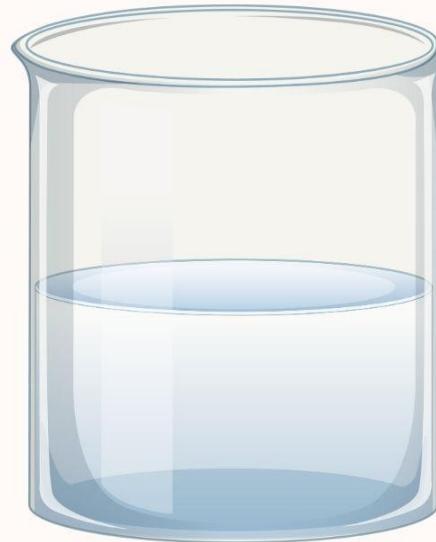
## Kegiatan 3

### Alat & Bahan

- ▶ Buku Putih
- ▶ Senter
- ▶ Gelas Bening

### Percobaan

- ▶ Letakkan buku dipaling belakang dan gelas bening di depan buku.
- ▶ Kemudian arahkan senter tersebut ke gelas sejajar dengan buku, dan amati.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

## Kegiatan 4

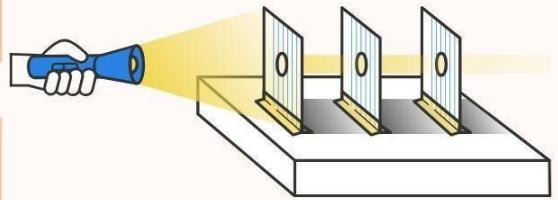


### Alat & Bahan

- ▶ Kertas Karton 3 (lubang tengah)
- ▶ Senter
- ▶ Meja

### Percobaan

- ▶ Susun tiga karton berlubang secara sejajar.
- ▶ Nyalakan senter di belakang lubang.
- ▶ Amati apakah cahaya melewati semua lubang.



Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

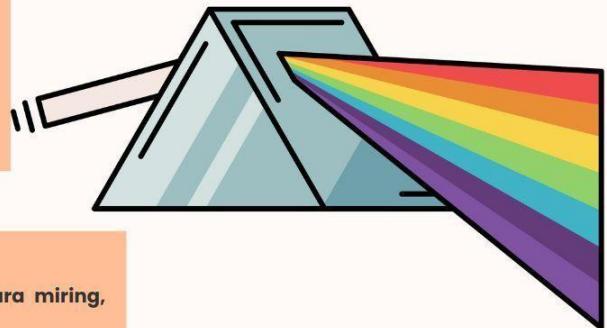
---

# Kegiatan 5



## Alat & Bahan

- ▶ CD Bekas/ Cermin
- ▶ Baskom Berisi Air
- ▶ Kertas



## Percobaan

1. Isi gelas bening dengan air hampir penuh.
2. Masukkan cermin kecil ke dalam gelas secara miring, sebagian di dalam air.
3. Arahkan cahaya matahari atau senter ke permukaan cermin di dalam gelas.
4. Posisikan kertas putih sebagai layar di depan pantulan cahaya.
5. Amati terbentuknya spektrum warna (seperti pelangi) di layar atau dinding.

Apa yang terjadi dengan aktivitas tersebut?

---

---

---

Apakah kesimpulanmu tentang percobaan tersebut?

---

---

---

# SOAL FORMATIF

13/07/25, 13.32

Sifat-Sifat Cahaya | Wayground

## WAYGROUND Lembar kerja formerly Quizizz.

### Sifat-Sifat Cahaya

Jumlah questions: 10

Estimasi pengerjaan: 4menit

Nama instruktur: Hesti Hastuti

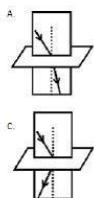
Nama

Kelas

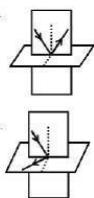
Tanggal

1. benda yang tidak dapat ditembus cahaya disebut benda ....  
  - a) gelap
  - b) padat
  - c) keras
  - d) kasar
  
2. Berikut ini adalah sifat-sifat cahaya, kecuali ....  
  - a) cahaya dapat dibiasakan
  - b) cahaya dapat menembus benda gelap
  - c) cahaya merambat lurus
  - d) cahaya dapat dipantulkan
  
3. Cahaya matahari yang masuk lewat celah-celah genteng dengan kemiringan tertentu, membuktikan bahwa cahaya tersebut bersifat  
  - a) dapat dibiasakan
  - b) merambat lurus
  - c) merambat miring
  - d) dapat diteruskan
  
4. Gambar yang sesuai dengan pernyataan hukum pembiasaan tersebut adalah....

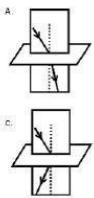
a)



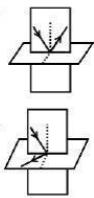
b)



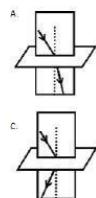
c)



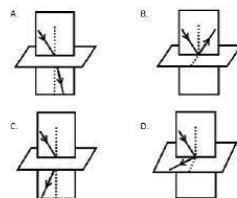
d)



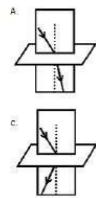
b)



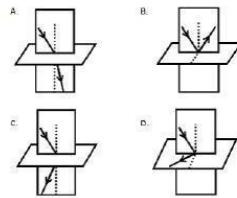
b)



c)



c)



5. Apakah sifat cahaya yang ditunjukkan oleh kanta pembesar?

- a) Cahaya boleh dibiasakan
- b) Cahaya boleh dipantulkan
- c) Cahaya bergerak lurus

6. Berikut adalah sumber cahaya, kecuali

- a) Radio
- b) Lampu suluh
- c) Lampu kalimantang
- d) Lilin

7.

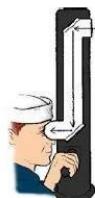


Mengapa cahaya kelihatan bengkok?

- a) Cahaya bergerak lurus
- b) Cahaya boleh dibengkok
- c) Cahaya dibiasakan
- d) Cahaya menembusi air

8. Antara yang berikut, yang manakah menggunakan prinsip pantulan cahaya?

a)



b)



c)



d)



9.



sifat bayangan yang ditunjukkan gambar di atas adalah ....

- a) maya, terbalik, diperkecil
- b) maya, terbalik, sama besar
- c) maya, tegak, diperkecil
- d) maya, tegak, sama besar

10.



benda pada gambar di atas menggunakan cermin ....

- a) datar
- b) cembung
- c) cekung
- d) silinder

## PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZZIZ PAPER MODE

LINK QUIZZIZ :

<https://wayground.com/admin/quiz/5d653ecca7716d001df3cecc/sifat-sifat-cahaya?page=search-result-page&source=activity-card>



SDN Ragunan 14 Pagi

Kebagusan- Kec. Pasar Minggu



Merdeka  
Mengajar

# RPM

## RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

### Bahasa Inggris

Unit 1

"I Like Mi Aceh"

Fase B

Kelas III



## INFORMASI UMUM

Kelas	: III
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Gagasan Pokok
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (2 JP)

## Profil Murid

Pengetahuan awal	Minat	Gaya Belajar	Lingkungan Belajar
<ul style="list-style-type: none"><li>Siswa sudah mampu membaca teks sederhana dengan lancar, meskipun beberapa masih terbatas-batas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Siswa lebih tertarik pada bacaan dengan tokoh anak-anak, hewan, dan aktivitas yang mereka alami sehari-hari.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Visual → suka membaca teks dengan gambar, poster, atau komik sederhana.</li><li>Auditori → lebih paham ketika guru atau teman membacakan teks dengan intonasi jelas.</li><li>Kinestetik → senang belajar melalui aktivitas langsung, seperti menempelkan ide pokok pada kartu, permainan kelompok, atau membaca sambil bergerak.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Sekolah → tersedia buku teks, papan tulis, dan beberapa bacaan tambahan, namun perlu variasi media agar siswa lebih antusias.</li><li>Kelas → suasana belajar kondusif tetapi siswa mudah bosan jika hanya membaca tanpa aktivitas.</li><li>Rumah → sebagian siswa memiliki akses bacaan di rumah, namun sebagian lain terbatas pada buku sekolah saja. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam membimbing anak membaca.</li></ul>

## 8 Dimensi Profil Lulusan

DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan	DPL 2 Kewargaan	DPL 3 Penalaran Kritis	DPL 4 Kreativitas
 DPL 5 Kolaborasi	 DPL 6 Kemandirian	DPL 7 Kesehatan	DPL 8 Komunikasi

## Materi Pelajaran

Dalam unit ini, siswa dikenalkan pada nama-nama makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris serta belajar menyatakan kesukaan (likes/dislikes). Tema "I Like Mie Aceh" digunakan untuk mengaitkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan konteks budaya lokal, memperkenalkan salah satu makanan khas Indonesia, sekaligus melatih siswa mengungkapkan pendapat mereka dalam Bahasa Inggris.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### Capaian Pembelajaran

- Menyimak - Berbicara : Memahami dan merespon teks lisan atau teks multimodal sederhana tentang kehidupan sehari-hari baik secara verbal atau non-verbal sesuai konteks.
- Membaca - Memeriksa : Memahami teks tulis pendek sederhana atau teks multimodal tentang kehidupan sehari-hari dan meresponsnya secara verbal atau non-verbal sesuai konteks.
- Menulis - Mempresentasikan : Mengomunikasikan gagasan tentang topik sehari-hari dalam teks tulis pendek atau teks multimodal sesuai konteks.

### Lintas Disiplin Ilmu

- Bahasa Indonesia : Menyampaikan pendapat tentang makanan kesukaan secara lisan dan tertulis
- Pend. Pancasila : Mengenal makanan khas daerah dan menghargai keberagaman budaya Indonesia.
- IPAS : Mengenal budaya dan makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia.

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Topik Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menyebutkan jenis makanan dan minuman dalam bahasa Inggris dengan lancar dan benar.</li> <li>• Peserta didik mampu berbicara tentang makanan dan minuman menggunakan like dan dislike.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis makanan dan minuman</li> <li>• menyebutkan makan yang disukai dan tidak disukai.</li> </ul>
<b>Praktik Pedagogis</b>	<b>Kemitraan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model Pembelajaran : <b>Problem Based Learning</b></li> <li>• Metode Pembelajaran : diskusi kelompok, tanya jawab, unjuk kerja, dan presentasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua : Mendampingi murid latihan di rumah.</li> <li>• Teman sebaya : Kelompok belajar</li> <li>• Komunitas sekolah : Membantu menyediakan alat peraga pembelajaran.</li> </ul>
<b>Lingkungan Belajar</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas yang mendukung diskusi kelompok</li> <li>• penggunaan alat bantu kongket media visual ( kartu/Poster angka)</li> <li>• Ruang virtual seperti media interaktif dan edukasi untuk menonton pembelajaran yang berkaitan dengan makanan dan minuman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan video interaktif</li> <li>• Game edukasi</li> <li>• Presentasi visual melalui LCD</li> </ul>
<b>PENGALAMAN BELAJAR</b>	
<b>PERTEMUAN 1</b>	
Look and say : melaikan foods and drinks	
<b>Kegiatan Awal (Bermakna) - 10 menit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan: Mengarahkan perhatian dan kesiapan belajar peserta didik.</li> <li>• Guru menyapa Peserta didik dengan hangat dan mengajak berdoa sesuai keyakinan.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini secara sederhana "Hari ini, kita akan belajar tentang makanan dan minuman</li> </ul>	

- Mengaitkan materi baru dengan kehidupan sehari-hari "Apakah makanan favorit kalian?"
- Menyampaikan manfaat belajar hari ini dalam kehidupan nyata: "Kalian akan dapat menyebutkan jenis-jenis makanan dan minuman dengan menggunakan bahasa inggris. Serta menyebutkan makanan yang disukai dan tidak disukai menggunakan bahasan inggirs"

## Kegiatan Inti (Memahami, Mengaplikasikan dan Merefleksi) - 50 menit

### 1. **Memahami (Understanding) - 20 Menit (Berkesadaran dan bermakna)**

- Guru mengajak murid duduk tenang dan mendengarkan cerita singkat yang berkaitan dengan makanan dan minuman.
- PBL - Orientasi masalah  
Guru menyampaikan masalah kontekstual "Do you know where is Aceh? Do you know the ingredients of Mi Aceh?"
- Guru menjelaskan asal daerah makanan Mi Aceh serta bahan-bahan untuk membuatnya.
- Guru menunjukkan gambar yang berkaitan dengan makanan dan minuman
- Guru mengajak murid membaca bersama kata yang mendeskripsikan nama makanan pada gambar.
- Murid mengikuti pelafalan yang dilakukan oleh guru sebelumnya.
- Peserta didik melafalkan kosa kata tentang makanan dan minuman berdasarkan gambar secara klasikal kemudian secara individu dengan bantuan guru.
- Guru bertanya jawab dengan beberapa peserta didik tentang makanan dan minuman sesuai gambar di Buku Siswa halaman 2 (atau guru bisa menggunakan kartu/flash card).
- Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik: What is it? It is fried chicken.
- Peserta didik menyebutkan nama makanan dan minuman sesuai gambar.
- Peserta didik menyebutkan kembali nama makanan dan minuman yang ada pada buku halaman 2.
- Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab tentang makanan dan minuman di Buku Siswa halaman 3 secara berpasangan dengan temannya. Tanya jawab dilakukan secara bergantian. Find your friend and ask him/her about the food or drink!
- Selesai kegiatan berpasangan, guru melakukan penguatan dengan mengulang kembali tanya jawab tentang nama makanan dan minuman pada gambar di Buku Siswa halaman 3

### 2. **Mengaplikasikan (Applying) - 20 menit (menggembirakan)**

#### **Find and Circle**

- Peserta didik dapat menentukan kata atau kalimat kemudian melingkarinya.
- Guru memberikan contoh di papan tulis cara mengerjakan latihan.



### **3. Merefleksi ( Reflecting ) - 10 Menit**

- Guru memandu refleksi dengan pertanyaan:
  1. Apa kosakata yang menurutmu paling sulit untuk dibaca?
  2. Mengapa penting membaca dan menulis dengan benar?
- Murid menuliskan 10 kosa kata makanan dan minuman bahasa inggris sesuai dengan intruksi yang diberikan guru.

## **PERTEMUAN 1**

Look and Write : Menulis kata atau kalimat Foods and drinks

### **Kegiatan Inti (Memahami, Mengaplikasikan, Merefleksi) - 50 menit**

#### **1. Memahami (Understanding) Bermakna dan Berkesadaran - 20 menit**

- Pada kegiatan ini peserta didik akan melakukan tanya jawab secara berpasangan dengan temannya. We are going to ask our friend, does he/she like or doesn't like the food/drink in the picture?
- Guru memberikan contoh dengan bertanya pada seorang peserta didik tentang makanan dan minuman dengan menunjukkan gambar. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik: Do you like fried rice? Yes, I do / No, I don't like it.
- Guru memberi instruksi pada peserta didik untuk bertanya kepada 5 temannya seperti yang telah dicontohkan guru. Peserta didik menuliskan jawaban teman berupa tanda centang pada kolom yang ada di Buku Siswa di halaman 7.

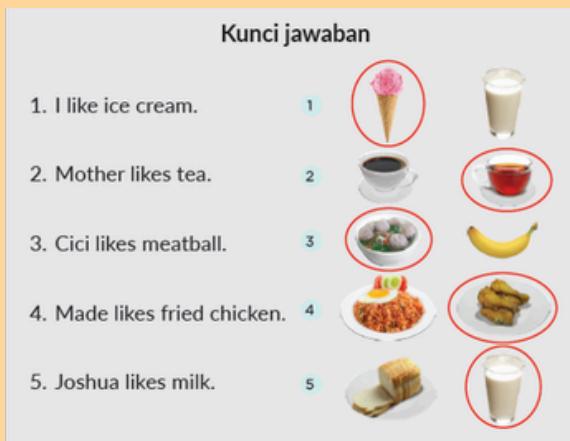
#### **2. Mengaplikasikan (Applying) - 20 menit (Menggembirakan)**



- Peserta didik dapat menulis kata atau kalimat berdasarkan gambar.
- Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menuliskan nama makanan dan minuman sesuai gambar dengan memilih salah satu kata pada kotak jawaban di Buku Siswa halaman 8. Contoh instruksi guru: Look at the picture, choose and write the correct word from the box.
- Peserta didik mengamati gambar pada halaman tersebut.
- Peserta didik memilih kata di meatball bread
- kotak jawaban yang sesuai antara gambar dan namanya tentang nama makanan dan minuman kemudian menuliskannya di tempat yang disediakan di bawah gambar

### Listen and circle

- Peserta didik dapat melingkari gambar setelah mendengarkan instruksi guru.
- Guru memberikan contoh kepada peserta didik di papan tulis untuk melingkari nama makanan atau minuman yang disebutkan oleh guru. Contoh instruksi guru: Listen to me and circle the correct picture.
- Peserta didik melingkari gambar yang sesuai dengan instruksi guru pada Buku Siswa halaman 9.



### 3. Merefleksi ( Reflecting) - 10 Menit

- Guru memandu refleksi dengan pertanyaan:
  1. Apa yang kamu pelajari hari ini?
  2. Menurutmu, mana yang lebih mudah; menulis atau mendengarkan saat belajar kosa kata foods and drinks?
  3. Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan hari ini?"
  4. Apa yang kamu pelajari tentang penggunaan kosa kata foods and drinks dalam kehidupan nyata?"

### Kegiatan Penutup (Berkesadaran dan menggembirakan) - 10 Menit

- Guru memberikan apresiasi kepada murid yang aktif dan memberikan kesempatan bagi siswa menyampaikan hal yang belum dipahami.
- Guru mengingatkan kembali hubungan mempelajari kosa kata Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari- hari.
- Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini dengan bahasa sederhana dan membangun semangat:

## ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada awal pembelajaran

- 1.Tanya jawab kontekstual
  - "Do you know where is Aceh? Do you know the ingredients of Mi Aceh?"
2. Soal isian singkat
  - What you favorite food?

Asesment pada proses Pembelajaran

Menilai keterlibatan, pemahaman dan keterampilan murid selama proses belajar.

- Instrumen, rubrik observasi (terlampir)
- LKPD (lembar kerja peserta didik)

Asesment pada akhir Pembelajaran

Soal berupa pilihan ganda, isian dan essay. Terlampir.

## Lampiran Asesmen Pada Proses Pembelajaran

- **Indikator yang diamati**

1. Partisipasi aktif: Bertanya, menjawab, bekerja dalam kelompok.
2. Penggunaan strategi yang tepat
3. Keterampilan mengerjakan tugas dalam kelompok
4. Penerapan konsep secara lisan/tulisan dalam latihan dan kegiatan.

- **Instrumen**

1. Rurik Observasi Guru

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Berpartisipasi aktif	Tidak	Kadang	Sering	Selalu
Menjawab pertanyaan guru	Tidak	Jarang	Cukup	Konsisten
Menggunakan strategi tepat	Belum	Coba	Tepat	Tepat dan konsisten
Kerjasama dalam kelompok	Pasif	Cukup	Aktif	Memimpin

## Lampiran Asesmen Pada Akhir Pembelajaran

### Soal Penilaian Sumatif Matematika Kelas 3 SD

Petunjuk Umum:

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilihlah jawaban yang paling tepat untuk soal pilihan ganda dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C.
3. Jawablah soal esai dengan jelas dan lengkap.

#### A. Pilihan Ganda

1. Lambang bilangan dari tiga ribu lima ratus tujuh puluh enam adalah....  
a. Fried rice      b. Aceh noodles      c. Chicken soup      d. Spaghetti
2. "I like satay." The meaning is:..  
a. Saya tidak suka sate  
b. Saya suka sate  
c. Saya makan sate  
d. Saya memasak sate
- 3.. Which one is a drink?  
a. Noodles  
b. Coffee  
c. Fried rice  
d. Meatball
4. "Do you like rendang?"  
What is the correct answer?  
a. Yes, I do.  
b. No, I eat.  
c. Yes, I like rendang very not.  
d. No, I cooking rendang.

#### B. Isian Singkat

5. Write the name of this food in English:  
Bakso = -----
6. Complete the sentence:  
I like ----- (your favorite food).
7. What is "minum" in English? -----

#### C. Jawaban Singkat (Short Answer)

8. Mention 3 traditional Indonesian foods in English!  
-----, -----, -----
9. Make one sentence using "I like..."
10. Translate this sentence:  
Saya suka makan mie aceh. .....

Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

# Food Scramble

Unscramble the letters, write the word down  
and connect to the correct Food element



PEAPL

APPLE



ASAEUSEG



AMTOTO



CFOEFE



LKIM



EMTALLBA



PUOS



ZZIPA



SBANAAN



CIRE

# Breakfast

Write the correct answer!

Name :

Class :

Meatball

Fried Chicken

Noodle

Milk

Ice Cream

Coffee

Rice

Cheese

Fried rice

Bread

Banana

Tea



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.

Name: \_\_\_\_\_

Class: \_\_\_\_\_

# Likes and dislikes

Look at the children, circle the correct term and write the name of the food items in the boxes.



He likes/doesn't like



He likes/doesn't like



He likes/doesn't like



He likes/doesn't like



He likes/doesn't like



She likes/doesn't like

Name: \_\_\_\_\_

Class: \_\_\_\_\_

# Do you like ...?

Do you like...? complete the blank spaces with the names of the food items and then answer if you like it or not. (See example 1)

*Do you like...?*

**Meatball**



**Yes, I do / No, I don't**

*Do you like...?*



*Do you like...?*



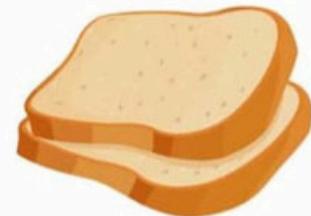
*Do you like...?*



*Do you like...?*



*Do you like...?*



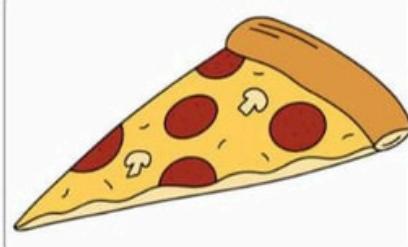
*Do you like...?*



*Do you like...?*



*Do you like...?*



# **RENCANA PERSIAPAN MENGAJAR**

**Pendidikan Lingkungan dan  
Budaya Jakarta**

**Bab 8  
Permainan Bentengan dan  
Tak Kadal Lobang**

**Untuk Kelas 5 SD/MI**



## **Informasi Umum**

Penyusun : Ikrima Nur Endah, S.Pd.

Sekolah : SDN Ragunan 14 Pagi

Mata Pelajaran : Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta

Kelas : V B

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

## **Capaian Pembelajaran**

Mengenal dan mempraktikkan permainan rakyat Betawi (Bentengan/Tak Kadal Lobang/Galasin/Dampu Bulan).

## **Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, murid diharapkan dapat:

1. Menjelaskan apa itu permainan Bentengan dan Tak Kadal Lobang.
2. Menjelaskan cara dan aturan dalam permainan Bentengan dan Tak Kadal Lobang.
3. Mempraktikkan permainan Bentengan dan Tak Kadal Lobang dengan benar dan sportif.

## **Alur Tujuan Pembelajaran**

1. Murid mengidentifikasi tujuan permainan Bentengan, mengurutkan langkah-langkah permainan Bentengan, dan menyebutkan aturan dasar Bentengan.
2. Murid mengidentifikasi tujuan permainan Tak Kadal Lobang, mengurutkan langkah-langkah permainan Tak Kadal Lobang, dan menyebutkan aturan dasar Tak Kadal Lobang.
3. Murid melakukan peran sesuai strategi tim., mematuhi aturan main, dan menunjukkan sikap sportif (tidak curang, menerima kekalahan).

# **Integrasi 8 Dimensi Profil Lulusan**

Pembelajaran ini akan memfasilitasi pengembangan dimensi profil lulusan berikut:

## **Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa**

Menyadari pentingnya menjaga tubuh dan kesehatan sebagai anugerah Tuhan, serta bersyukur atas kekayaan budaya bangsa.

## **Kewargaan**

Memahami dan melestarikan budaya lokal (permainan tradisional), menunjukkan sikap toleransi dan menghargai keberagaman saat bermain.

## **Penalaran Kritis**

Menganalisis strategi permainan, memahami aturan, dan memecahkan masalah (misal: bagaimana cara merebut benteng atau menghindari tangkapan lawan).

## **Kreativitas**

Mengembangkan strategi baru dalam permainan, mencari cara kreatif untuk bekerja sama atau mengecoh lawan.

## **Kolaborasi**

Bekerja sama dalam tim (gotong royong), membangun strategi bersama, dan saling mendukung selama permainan.

## **Kemandirian**

Mengambil inisiatif dalam permainan, bertanggung jawab atas peran tim, dan menyelesaikan konflik kecil secara mandiri.

## **Kesehatan**

Melatih fisik, kebugaran, dan koordinasi motorik melalui aktivitas permainan yang aktif.

## **Komunikasi**

Berkomunikasi efektif dengan anggota tim (memberi instruksi, strategi), dan menyampaikan ide atau pertanyaan terkait permainan.

# **Pendekatan Pembelajaran (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)**

## **Berkesadaran**

1. Mengajak siswa untuk menyadari pentingnya fisik yang sehat untuk dapat bermain.
2. Mengingatkan siswa untuk hadir sepenuhnya (fokus) saat belajar dan bermain, memperhatikan aturan, dan lawan main.
3. Mengajak refleksi tentang nilai-nilai kejujuran dan sportivitas yang harus dijaga selama permainan.

## **Bermakna**

1. Menghubungkan permainan tradisional dengan sejarah dan budaya Jakarta, bukan sekadar aktivitas fisik.
2. Menekankan manfaat fisik dan sosial dari permainan ini (misal: melatih ketangkasan, melatih kerja sama, mempererat persahabatan, mengurangi ketergantungan gawai).
3. Membahas mengapa permainan ini relevan dan perlu dilestarikan di era modern.

## **Menggembirakan**

1. Pembelajaran dilakukan dengan praktik langsung di lapangan.
2. Menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan, bukan tekanan.
3. Memberikan apresiasi terhadap usaha dan partisipasi semua siswa, tidak hanya yang menang.
4. Menggunakan media visual (video/gambar) yang menarik.

# **Media dan Sumber Belajar**

## **Media**

Video tutorial permainan Bentengan dan Tak Kadal Lobang (dari YouTube atau sumber lain), gambar-gambar permainan, alat tulis dan kertas untuk mencatat aturan.

## **Alat Permainan**

1. Tiang atau pohon sebagai "benteng" (untuk Bentengan),
2. Kayu sebagai pemukul, kayu sebagai kadal, 2 bata sebagai pengganti lubang (untuk Tak Kadal Lobang).

## **Sumber Belajar**

Buku PLBJ Bab 8, artikel/video tentang permainan tradisional Indonesia.

# **Langkah-langkah Pembelajaran**

## **Kegiatan Pembuka**

1. Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.
2. Guru dan murid berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru memberikan dorongan kepada murid di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Guru menampilkan gambar/video singkat permainan Bentengan/Tak Kadal Lobang.
6. Menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini: memahami dan mempraktikkan dua permainan tradisional ini.
7. Menghubungkan dengan 8 Dimensi Profil Lulusan (misal: "Hari ini kita akan belajar banyak tentang kerjasama dan strategi, sekaligus menjaga kesehatan tubuh kita.").
8. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Pernahkah kalian bermain permainan tradisional? Apa manfaatnya?" atau "Apakah kalian tahu permainan yang menggunakan benteng atau lubang?"

## **Kegiatan Inti**

### Eksplorasi Konsep & Aturan (15-20 menit, di kelas/lapangan):

1. Guru menjelaskan secara lisan tentang permainan Bentengan (apa itu, bagaimana bermain, aturannya, tujuannya) menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
2. Murid bertanya jawab, guru memastikan pemahaman.
3. Ulangi proses yang sama untuk permainan Tak Kadal Lobang.
4. Diskusi Kritis: Ajak murid berdiskusi: "Mengapa ada aturan dalam permainan ini? Apa akibatnya jika tidak ada aturan?" (Penalaran Kritis, Kewargaan).

### Pembagian Kelompok & Perencanaan (10-15 menit)

1. Bagi murid menjadi beberapa kelompok kecil secara adil (masing-masing 2 tim untuk bermain).
2. Minta setiap kelompok untuk berdiskusi tentang strategi dasar yang akan mereka gunakan. (Kolaborasi, Komunikasi, Kreativitas).

Praktik Permainan (30-40 menit, di lapangan):

**Bentengan (15-20 menit):**

1. Guru memandu murid membuat area permainan Bentengan (benteng, area aman).
2. Murid mempraktikkan permainan Bentengan dengan bimbingan guru.
3. Guru mengamati, memberikan arahan, dan memastikan aturan ditaati.

**Tak Kadal Lobang (15-20 menit):**

1. Guru memandu murid membuat garis atau lubang untuk Tak Kadal Lobang.
2. Murid mempraktikkan permainan Tak Kadal Lobang.
3. Guru mengamati, memberikan arahan, dan memastikan aturan ditaati.

Refleksi Dini (5-10 menit, di lapangan):

1. Setelah setiap permainan, ajak siswa berhenti sejenak untuk merefleksikan: "Apa yang paling sulit? Apa strategi yang berhasil? Bagaimana perasaan kalian saat bermain?"
2. Guru memberikan soal formatif kepada murid untuk mengukur pemahaman terkait materi yang telah mereka pelajari menggunakan media Quizziz Paper Mode

**Kegiatan Penutup (15-20 menit)**

**Diskusi dan Refleksi (Kembali ke kelas/area nyaman):**

1. Guru mengajak murid berdiskusi mengenai: "Apa yang kalian pelajari dari permainan Bentengan dan Tak Kadal Lobang hari ini?" (Menjelaskan permainan, cara, dan aturan), "Bagaimana permainan ini melatih kerja sama dan strategi?" (Kolaborasi, Penalaran Kritis), "Apa manfaat permainan tradisional seperti ini bagi tubuh dan pikiran kita?" (Kesehatan, Keimanan - bersyukur) "Mengapa penting bagi kita untuk melestarikan permainan tradisional Jakarta?" (Kewargaan)
2. Murid diminta beberapa untuk membagikan pengalaman mereka (Komunikasi).

**Penguatan Konsep & Pesan Moral (5 menit):**

1. Guru merangkum kembali konsep penting tentang kedua permainan.
2. Menekankan nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan pentingnya melestarikan budaya.
3. Mengaitkan kembali dengan Profil Pelajar Pancasila.

**Apresiasi & Penutup:**

Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi dan semangatnya.  
Doa penutup dan salam.

# **Penilaian**

## **Penilaian Sikap**

Observasi selama praktik permainan (sportivitas, kerja sama, kemandirian, komunikasi).

## **Penilaian Pengetahuan**

Lisan (saat tanya jawab) atau tertulis (jika ada tugas singkat menjelaskan aturan).

## **Penilaian Keterampilan**

Observasi saat mempraktikkan permainan (kesesuaian dengan aturan, kemampuan menerapkan strategi).

# Lampiran 1

## Rubrik Penilaian Sikap

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Menerima kekalahan dan kemenangan dengan lapang dada tanpa menyalahkan orang lain atau berbuat curang.	Selalu menunjukkan sikap sportif dan jujur dalam setiap situasi, bahkan dalam kondisi tertekan.	Sering menunjukkan sikap sportif dan jujur, namun kadang perlu sedikit pengingat.	Kadang-kadang menunjukkan sikap sportif, namun masih sering kesulitan menerima kekalahan atau cenderung menyalahkan orang lain.	Jarang atau tidak pernah menunjukkan sikap sportif, sering mengeluh, marah, atau mencoba berbuat curang.
Berpartisipasi aktif dalam diskusi strategi tim dan saling membantu anggota tim selama permainan.	Selalu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan konsisten saling membantu anggota tim.	Sering berpartisipasi dalam diskusi dan menunjukkan kemauan untuk membantu tim.	Kadang-kadang berpartisipasi, namun sering pasif atau hanya membantu jika diminta.	Jarang atau tidak pernah berpartisipasi dalam diskusi dan cenderung bekerja sendiri.
Mengambil inisiatif dalam menjalankan peran atau tugas tanpa perlu sering disuruh atau diawasi.	Selalu mengambil inisiatif dan proaktif dalam menjalankan peran/tugas tanpa perlu diminta.	Sering menunjukkan inisiatif, namun kadang perlu pengingat untuk tugas tertentu.	Kadang-kadang menunjukkan inisiatif, tetapi lebih sering menunggu perintah atau arahan.	Jarang atau tidak pernah mengambil inisiatif, selalu menunggu perintah, atau sangat bergantung pada orang lain.
Berbicara dengan jelas saat menyampaikan ide atau strategi, serta mendengarkan teman dengan baik.	Selalu berkomunikasi dengan sangat jelas, efektif, dan merupakan pendengar yang aktif.	Sering berkomunikasi dengan cukup jelas dan mendengarkan dengan baik.	Kadang-kadang berkomunikasi, namun kurang jelas atau kurang mendengarkan saat teman berbicara.	Jarang atau tidak pernah berkomunikasi atau sulit dipahami saat berbicara dengan teman/tim.

## Rubrik Penilaian Pengetahuan

### Pedoman Penskoran

Skor Jawaban Benar : 1

Skor Jawaban Salah : 0

Jumlah Soal : 20

Nilai Akhir

$$= (\text{Jumlah Jawaban Benar} / \text{Jumlah Soal Keseluruhan}) \times 100$$

## Rubrik Penilaian Keterampilan

Kriteria Keterampilan dan Indikator Perilaku Utama yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
<b>Kesesuaian dengan Aturan Permainan</b> <p>Siswa mempraktikkan permainan sesuai dengan semua aturan yang telah disepakati dan dijelaskan.</p>	<p><b>Selalu</b> mematuhi semua aturan permainan dengan konsisten tanpa perlu diingatkan sama sekali.</p>	<p><b>Sering</b> mematuhi aturan permainan, mungkin sesekali perlu pengingat kecil untuk detail tertentu.</p>	<p><b>Kadang-kadang</b> mematuhi aturan dasar, namun sering melakukan pelanggaran kecil atau perlu sering diingatkan.</p>	<p><b>Jarang atau tidak pernah</b> mematuhi aturan dasar permainan, atau terlihat tidak memahami aturan.</p>
<b>Kemampuan Menerapkan Strategi</b> <p>Siswa mampu menggunakan dan beradaptasi dengan strategi tim untuk mencapai tujuan permainan (misal: merebut benteng, menangkap lawan, menghindari tangkapan).</p>	<p><b>Sangat efektif</b> dalam menerapkan strategi tim, mampu beradaptasi dengan cepat, dan memberikan kontribusi besar pada keberhasilan tim.</p>	<p><b>Cukup efektif</b> dalam menerapkan strategi tim, namun kadang kurang adaptif terhadap perubahan situasi atau inisiatif.</p>	<p><b>Cukup</b> memahami strategi, tetapi kesulitan dalam menerapkannya di lapangan atau kontribusinya terhadap strategi tim masih terbatas.</p>	<p><b>Belum mampu</b> menerapkan strategi atau tidak memahami peran strategisnya dalam tim, cenderung bermain tanpa arah.</p>

# Lampiran 2

## Materi Ajar (Presentasi)

### Permainan Tradisional: Bentengan dan Tak Kadal Lobang

Menjelajahi sejarah, aturan, manfaat, dan nilai budaya permainan



Bentengen

### Memahami Sejarah dan Nilai Budaya Permainan Tradisional

**Bentengen:** permainan yang mengajarkan kerja sama tim dan strategi.

**Tak Kadal Lobang:** permainan yang melatih kecepatan dan ketangkasan.

Sejarah kedua permainan ini sangat kental dengan tradisi lokal.

Manfaatnya mencakup pengembangan sosial dan budaya anak-anak.

### Aturan Main Permainan Bentengen

Bentengen adalah permainan tradisional yang melibatkan dua kelompok. Setiap tim memiliki benteng dan tujuan mereka adalah menjaga benteng sambil mencoba merobohkan benteng lawan. Dalam permainan ini, strategi dan kerja sama tim sangat penting, serta memupuk semangat sportivitas di antara pemain.



Tim bekerja sama untuk meraih kemenangan.

### Aturan Main: Tak Kadal Lobang

Permainan Tak Kadal Lobang adalah permainan tradisional yang menuntut kecepatan dan strategi. Dua tim berusaha untuk menangkap pemain lawan yang berada di area tertentu. Pemain yang berhasil mencapai "lobang" akan aman dari tangkapannya. Aturan utama mencakup larangan menyentuh area yang sedang dijaga oleh pemain lawan. Manfaat dari permainan ini antara lain melatih ketangkasan, kerjasama, dan membangun nilai-nilai budaya lokal yang penting untuk dilestarikan.



### Manfaat Bermain: Keterampilan Sosial dan Fisik

Permainan tradisional seperti Bentengen dan Tak Kadal Lobang memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan keterampilan sosial dan fisik anak-anak.

**Keterampilan Sosial**  
Bermain bersama mendorong kerjasama dan komunikasi antar pemain, yang sangat penting untuk membangun hubungan sosial yang baik.

**Keterampilan Fisik**  
Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang meningkatkan kekuatan, ketahanan, dan koordinasi tubuh anak-anak.

**Nilai Budaya**  
Melalui permainan ini, anak-anak belajar tentang warisan budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi lokal.

### Nilai Budaya dalam Permainan Tradisional

**Sejarah Permainan Bentengen**  
Bentengen adalah permainan tradisional yang berasal dari **nurturing culture** masyarakat. Permainan ini melibatkan strategi dan kerjasama antar pemain untuk mempertahankan benteng.

**Aturan Main Tak Kadal Lobang**  
Dalam Tak Kadal Lobang, pemain dibagi dalam dua tim yang saling berusaha menangkap satu sama lain. Aturan permainan ini sederhana, tetapi membutuhkan keterampilan dan konsentrasi tinggi untuk berhasil.

**Manfaat Permainan Tradisional**  
Melalui permainan seperti Bentengen dan Tak Kadal Lobang, anak-anak dapat mengembangkan kerjasama tim, kekuatan fisik, serta memperkuat ikatan sosial di antara mereka.

**Nilai Budaya dalam Permainan**  
Permainan tradisional ini menseleminakan identitas dan tradisi suatu daerah, menjaga warisan budaya dan mengajarkan generasi muda untuk menghargai nilai-nilai yang ada.

# Lampiran 3

## Asesmen Formatif

 WAYGROUND Worksheets  
formerly Quizizz

**UH PLBJ Permainan Bentengan dan Tak**

**Kadal Lobang**

Total questions: 20

Worksheet time: 20mins

Instructor name: Ikrima Endah

Name

Class

Date

1. permainan benteng dilakukan di ...  

a) hutan	b) kolam renang
c)dalam ruangan	d) tanah lapang
  
2. anggota tim yang menang suten keluar dari bentengnya untuk ...  

a)menyerahkan diri	b)melawan
c)menyerang	d)melarikan diri
  
3. anggota kelompok yang ditawan lawan dapat dibebaskan dengan cara ...  

a)masuk ke benteng lawan	b)menyentuh bagian tubuh temannya
c)merusak benteng lawan	d)menyentuh benteng lawan
  
4. kelompok yang menang bermain benteng adalah kelompok yang ...  

a)bertahan sampai akhir	b)jumlah pemainnya paling banyak
c)menangkap anggota lawan	d)menyentuh benteng lawan
  
5. permainan benteng melatih kita untuk ...  

a) kerja curang	b)kerja sama
c) kerja keras	d) kerja sendiri
  
6. permainan benteng terbagi menjadi ... kelompok  

a) 2	b) 1
c) 3	d) 4



15. untuk menentukan kelompok yang pertama bermain tak kadal lobang dilakukan dengan cara ...

- a) suten
- b) adu lari
- c) hompimpa
- d) musyawarah

16. Permainan tak kadal lobang terbagi menjadi kelompok pemain dan kelompok ...

- a) penonton
- b) penjaga
- c) pengganggu
- d) pendiri

17. Permainan tak kadal lobang berasal dari ...

- a) Sunda
- b) Batak
- c) Betawi
- d) Jawa

18.



permainan pada gambar disebut permainan ...

- a) bentengan
- b) tak kadal lobang
- c) petak umpet
- d) Galasin

19. jika kadal tertangkap oleh kelompok penjaga maka kelompok pemain dianggap ...

- a) seri
- b) gugur
- c) curang
- d) menang

20. lubang yang dibuat pada permainan tak kadal lobang berdiameter ... cm

- a) 5
- b) 10
- c) 20
- d) 15

KELAS 6

SDN RAGUNAN 14 PAGI

# MODUL AJAR PJOK

T.A 2025 -2026

**Permainan Invasi**

**FASE C- KELAS 6**



Disusun oleh :

MUHAMAD HANIF JAILANI

# Penyesuaian Deep Learning dan Kompetensi Lulusan Terintegrasi dalam Modul Ajar

Komponen Modul Ajar	Integrasi Deep Learning
Tujuan Pembelajaran	Fokus pada pemahaman mendalam tentang pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan jangka panjang serta keterampilan hidup aktif. Peserta didik tidak hanya mempraktikkan gerak dasar, tetapi juga memahami dampaknya terhadap kesehatan dan kebugaran seumur hidup.
Model Pembelajaran	Menggunakan pendekatan berbasis pengalaman langsung dengan menerapkan Model Kurikulum Pendidikan Gerak untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, Model Kebugaran untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya aktivitas fisik, dan Sport Education Model untuk memberikan pengalaman belajar berbasis tim dan kompetisi serta model pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran mendalam seperti PBL, PJBL dan model pembelajaran lain yang disesuaikan.
Asesmen	Evaluasi melalui observasi praktik keterampilan, refleksi individu, proyek kelompok, diskusi strategi, serta asesmen kebugaran untuk menilai perkembangan peserta didik dalam menerapkan gaya hidup aktif sehat sepanjang hayat.
Pemahaman Bermakna	Mengaitkan aktivitas pembelajaran dengan kehidupan nyata, misalnya: "Apa manfaat keterampilan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari?" atau "Bagaimana aktifitas jasmani / olahraga dapat membentuk karakter dan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari?"
Pertanyaan Pemantik	Menggunakan pertanyaan reflektif yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami pentingnya gaya hidup sehat secara keseluruhan, seperti "Bagaimana kebiasaan aktivitas fisik mempengaruhi kesehatan tubuh kalian?" atau "Bayangkan jika kalian tidak melakukan aktivitas fisik selama satu bulan, apa yang akan terjadi pada tubuh kalian?"
Kegiatan Pembelajaran	<b>Eksplorasi:</b> Peserta didik mengamati video, demonstrasi, atau melakukan observasi langsung terkait berbagai aktivitas fisik yang dipelajari, termasuk keterampilan gerak dasar/spesifik, permainan dan olahraga, kesehatan dan latihan kebugaran, lalu mendiskusikan keterampilan gerak dan manfaatnya. <b>Elaborasi:</b> Peserta didik mencoba berbagai aktivitas fisik dalam konteks yang berbeda, seperti bekerja sama dalam tim, bermain secara individu, serta menghubungkannya dengan manfaat kebugaran jasmani dan pembelajaran gerak sepanjang hayat. <b>Konfirmasi:</b> Peserta didik merefleksikan pengalaman mereka, membandingkan berbagai model pembelajaran gerak, serta menyusun strategi untuk menerapkan gaya hidup aktif dalam kehidupan sehari-hari.
Refleksi	Peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar dengan menjawab pertanyaan reflektif, seperti: - Apa manfaat dari permainan ini dalam kehidupan sehari-hari? - Bagaimana permainan ini membantu meningkatkan kebugaran dan kesehatan? - Apa tantangan terbesar yang kalian hadapi dalam permainan ini? - Bagaimana kalian dirasa memperbaiki keterampilan ini di dalam niatutne ini?

# Informasi Umum

Nama	: Muhamad Hanif Jailani
Sekolah	: SDN RAGUNAN 14 PAGI
Fase /Kelas	: C / Kelas 6
Jumlah Jam Pelajaran	: 15 JP / 5 Pertemuan

## Kompetensi Awal

- Peserta didik telah memahami dasar-dasar keterampilan gerak seperti melempar, menangkap, dan menendang bola dalam konteks permainan sederhana.
- Peserta didik telah menunjukkan sikap kerjasama dan partisipasi dalam permainan kelompok.
- Peserta didik mampu mengikuti instruksi sederhana dan aturan permainan dalam konteks kegiatan fisik.

## Profil Pelajar Pancasila

- Dimensi Bergotong-royong: Elemen kolaborasi dengan fokus pada kerjasama tim dalam permainan invasi.
- Dimensi Mandiri: Elemen pengelolaan emosi, dengan fokus pada kemampuan menghadapi tantangan dan menjaga sikap fair play.

## Sarana & Prasarana

- Lapangan atau Ruang Terbuka:
- Bola:
- Garis atau Kerucut:
- Rompi atau Tanda Pembeda: Untuk membedakan tim yang berbeda selama permainan.
- Video demonstrasi permainan invasi

## Target Peserta didik

- Peserta didik Reguler
- Memiliki hambatan belajar

## Model Pembelajaran

Model Pembelajaran TGfU (Teaching Games for Understanding)

- Model TGfU menekankan pemahaman konsep permainan melalui pengalaman langsung. Dalam permainan invasi, peserta didik akan belajar untuk menerapkan keterampilan gerak dasar (melempar, menangkap, menendang, mendribel) dalam konteks permainan sambil mengembangkan strategi gerak yang efektif.

## Dimensi Profil Lulusan (Deep Learning)

### Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

- Menghargai kemampuan tubuh sebagai anugerah Tuhan dengan menggunakannya secara bijak dan sehat.

### Kewargaan

- Menerapkan sikap sportivitas dan menghargai aturan permainan dalam kegiatan tim.

### Penalaran Kritis

- Menganalisis peran dan posisi dalam tim serta strategi untuk mencapai tujuan permainan.

### Kreativitas

- Memodifikasi gerakan dasar dan strategi bermain agar lebih efektif sesuai kondisi lapangan/tim.

### Kolaborasi

- Bekerja sama dalam tim untuk mencapai kemenangan dan membantu teman yang kesulitan.

### Kemandirian

- Mampu melatih keterampilan dasar secara mandiri dan menunjukkan perbaikan dari waktu ke waktu.

### Kesehatan

- Menyadari manfaat dari aktivitas fisik dalam permainan untuk meningkatkan kebugaran tubuh.

### Komunikasi

- Menyampaikan strategi atau memberi arahan dengan jelas kepada tim saat permainan berlangsung.

# Komponen Inti

## Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dasar (melempar, menangkap, menendang, dan mendribel menggunakan kaki dan tangan) dalam permainan invasi dengan menunjukkan sikap fair play dan memahami strategi permainan tim.

## Indikator KKTP /Tujuan pembelajaran harian

1. Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan dasar melempar bola dengan akurat dalam konteks permainan.
2. Peserta didik mampu menangkap bola dengan teknik yang benar dan sesuai situasi dalam permainan.
3. Peserta didik mampu menendang bola ke arah yang ditargetkan menggunakan teknik yang tepat.
4. Peserta didik mampu mendribel bola dengan kaki dan tangan secara efektif dalam permainan invasi.
5. Peserta didik dapat mengaplikasikan keterampilan gerak dasar dalam konteks strategi permainan invasi.
6. Peserta didik menunjukkan sikap fair play dalam bekerja sama dengan tim dan mengikuti aturan permainan.

## Asesmen

### Asesmen Awal

#### Teknik Asesmen:

- Observasi awal untuk menilai kemampuan dasar siswa dalam melempar, menangkap, menendang, dan mendribel bola, serta pemahaman mereka tentang strategi permainan.

#### Instrumen:

- Lembar amatan dan rubrik penilaian yang mencakup keterampilan dasar gerak dan pemahaman siswa tentang strategi permainan invasi.

### Asesmen Formatif

#### Teknik Asesmen:

- Observasi selama latihan keterampilan gerak dan permainan, dengan pemberian umpan balik untuk memperbaiki teknik dan penerapan strategi.

#### Instrumen:

- Lembar amatan dan rubrik penilaian yang menilai keterampilan gerak, pemahaman strategi, serta sikap fair play selama permainan.

### Asesmen Sumatif

#### Teknik Asesmen:

- Observasi performa akhir dalam permainan invasi, menilai penerapan keterampilan gerak dan strategi permainan.

#### Instrumen:

- Lembar amatan dan rubrik penilaian yang mencakup ketepatan keterampilan gerak, penerapan strategi, dan sikap fair play dalam permainan.

# Komponen Inti

## Pemahaman Bermakna

- Peserta didik memahami bahwa keterampilan gerak dasar seperti melempar, menangkap, menendang, dan mendribel adalah kunci penting dalam permainan invasi, serta bagaimana strategi tim dan kerja sama diperlukan untuk mencapai tujuan permainan.
- Peserta didik menyadari bahwa sikap fair play adalah aspek penting yang tidak hanya mendukung kemenangan, tetapi juga menciptakan suasana permainan yang menyenangkan dan sportif.

## Pertanyaan Pemantik

- Bagaimana perasaanmu saat bermain bola bersama teman-teman dan tim kamu menang?
- Menurutmu, mengapa kerja sama dan strategi sangat penting dalam permainan seperti sepak bola atau bola tangan?
- Apa yang terjadi jika dalam satu tim hanya satu orang yang mau menguasai bola tanpa berbagi?
- Apa arti sikap fair play dalam permainan? Pernahkah kamu melihat atau melakukannya?

## Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam aktifitas pembelajaran

AKTIVITAS	DIMENSI DEEP LEARNING YANG DIKEMBANGKAN
Permainan Invasif Sederhana seperti bola tangan , sepak bola mini , bola basket mini	Kolaborasi , Kewargaan , Komunikasi , Kreativitas
Simulasi Peran dan Posisi dalam permainan tim serta diskusi strategi permainan	Penalaran Kritis , Kreativitas , Komunikasi
Refleksi Sikap Fair Play setelah permainan (misalnya: membantu teman yang jatuh, tidak memprotes wasit)	Kewargaan , Keimanan dan Ketakwaan , Kolaborasi
Penugasan Latihan Mandiri untuk meningkatkan teknik dasar secara rutin di rumah atau lingkungan sekitar	Kemandirian , Kesehatan , Kreativitas

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 1

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 1: Pengenalan dan Penggunaan Gerak Dasar dalam Permainan Invasif

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik mampu menerapkan gerakan melempar dan menangkap dalam permainan invasi.
- Peserta didik menunjukkan sikap fair play dalam permainan.

#### Langkah-langkah pembelajaran

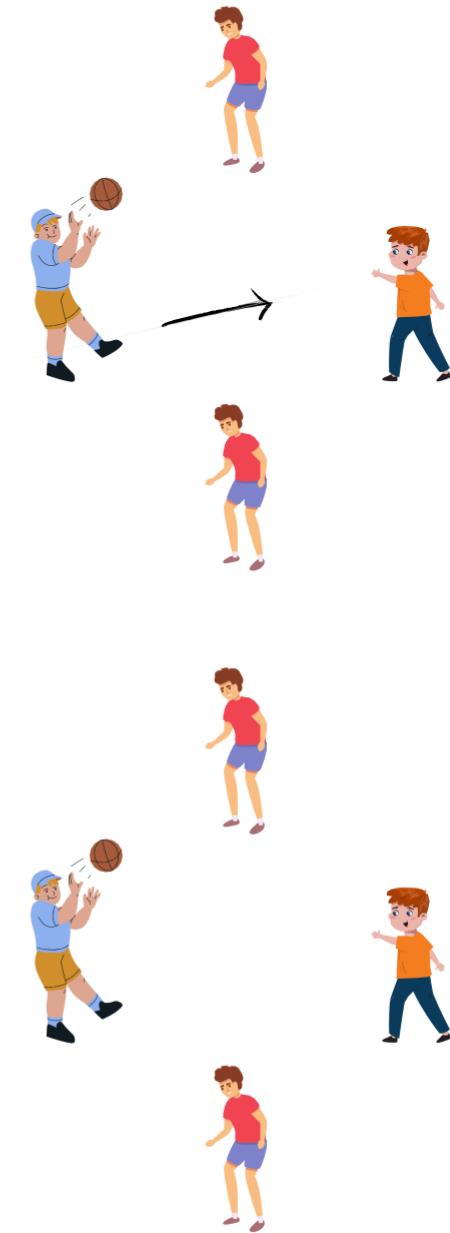
Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Ice-breaking berupa permainan sederhana: "Lempar Bola".
  - Cara bermain: Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok sama banyak. Peserta didik berbaris melingkar. Setiap peserta didik melempar bola ke temannya di seberang lingkaran selama 3 menit. Jika bola ditangkap dengan benar, temannya akan melempar kembali ke peserta didik lain. Peserta didik menghitung jumlah tangkapan yang berhasil ditangkap setiap kelompok dalam waktu 3 menit
3. Guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik tentang pengalaman mereka melempar dan menangkap bola.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya sikap fair play.

Asesmen Awal:

- Peserta didik diminta menunjukkan kemampuan melempar, menangkap, dan menendang secara bergantian dalam permainan "Lempar Bola".
- Guru mengamati dan mencatat kemampuan dasar siswa dengan menggunakan rubrik asesmen awal.

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 1

### Langkah langkah pembelajaran

Inti (30 menit)

Langkah 1: Game (10 menit)

- Guru membagi siswa menjadi dua kelompok (1 tim sebagai offender dan 1 lagi sebagai defender) serta memperkenalkan permainan sederhana yang melibatkan melempar dan menangkap bola dalam permainan invasi.
- Tujuannya adalah mencetak poin dengan cara melempar bola ke teman setim sebanyak 10 kali tangkapan sedangkan tim defender berusaha untuk merebut bola.

Langkah 2: Game Appreciation (5 menit)

- Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang aturan permainan, pentingnya posisi, dan bagaimana setiap pemain memiliki peran tertentu.

Langkah 3: Tactical Awareness (5 menit)

- Guru menanyakan kepada siswa bagaimana strategi yang bisa digunakan untuk memenangkan permainan, seperti kapan harus melempar bola dan kapan harus bergerak.
- Diskusi tentang pentingnya posisi dan peran setiap anggota tim.

Langkah 4: Making Appropriate Decisions (5 menit)

- Guru meminta peserta didik untuk membuat keputusan dalam permainan, seperti kapan harus melempar bola dan bagaimana mengatur tempo permainan.

Langkah 5: Skill Execution (10 menit)

- Peserta didik mempraktikan kembali permainan invasif dengan fokus pada pengambilan keputusan yang tepat.

Langkah 6: Performance (10 menit)

- Peserta didik memainkan permainan invasif dalam kelompok yang jumlahnya lebih banyak dengan memperhatikan gerakan dan strategi yang telah dipelajari.

### Gambar pendukung

#### LEVEL 1



#### LEVEL 2



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 1

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (10 menit)

1. Guru merangkum materi dan memberikan umpan balik terkait permainan dan sikap fair play yang ditunjukkan.
2. Refleksi singkat: "Bagaimana kalian merasa saat melempar atau menangkap bola?"
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa.



## Differensiasi Proses

Peserta Didik yang Berkembang:

- Pendampingan lebih intensif dalam gerakan melempar dan menangkap dengan bimbingan langsung.
- Pengurangan kecepatan bola dan pengaturan jarak lebih dekat.

Peserta Didik yang Unggul:

- Diberikan tugas tambahan untuk memimpin tim atau membuat strategi permainan.
- Tantangan tambahan seperti mempercepat permainan atau menambah variasi gerakan.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 2: Memodifikasi Keterampilan Gerak dalam Permainan Invasif

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik mampu memodifikasi keterampilan melempar, menangkap, dan mendribel sesuai situasi permainan.
- Peserta didik menunjukkan kerja sama tim yang baik dalam permainan.

#### Langkah langkah pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Ice-breaking: "Dribble dan Umpan".
  - Cara bermain: Siswa dibagi menjadi dua tim dengan jumlah peserta sama banyak, setiap tim harus mendribel bola ke area lawan dan memberikan umpan kepada teman setimnya, permainan berakhir ketika semua siswa sudah berada di area permainan lawan.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang bagaimana siswa bisa memodifikasi gerakan mereka dalam permainan.

Asesmen Formatif:

- Guru mengamati saat siswa mendribel dan memberikan umpan, mencatat kemampuan dan kerja sama dalam kelompok.

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

### Langkah langkah pembelajaran

### Gambar pendukung

Inti (30 menit):

- Langkah 1: Game (5 menit):
  - Permainan "Passing ke teman dalam area lawan" di mana peserta didik harus mengumpulkan bola ke teman yang berada pada zona Iwan dan berperan sebagai "ring" dengan berdiri di area lawan. Peserta didik yang berperan sebagai ring hanya boleh bergerak digaris yang ditentukan dan bertugas menangkap bola pemberian teman.
- Langkah 2: Game Appreciation (5 menit):
  - Diskusi tentang peran passing dalam penguasaan bola dan strategi menyerang.
- Langkah 3: Tactical Awareness (5 menit):
  - Guru menjelaskan pentingnya passing untuk menghindari lawan dan mencari posisi terbaik dalam permainan.
- Langkah 4: Making Appropriate Decisions (5 menit):
  - Peserta didik dilatih untuk memutuskan kapan harus passing dan kapan harus mencari ruang.
- Langkah 5: Skill Execution (5 menit):
  - Latihan passing dengan fokus pada ketepatan dan mencari ruang kosong.
- Langkah 6: Performance (5 menit):
  - Peserta didik menerapkan passing dalam permainan kecil dengan aturan sederhana.



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 2

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (10 menit)

1. Guru memberikan umpan balik terkait kerja sama tim dan sikap dalam permainan.
2. Refleksi: "Bagaimana kalian bisa memodifikasi gerakan dalam permainan tadi?"
3. Menutup pembelajaran dengan doa.



## Differensiasi Proses

Peserta Didik yang Berkembang:

- Dibimbing dalam mengembangkan gerakan mendribel dan umpan dengan pengurangan tekanan dalam permainan.
- Penggunaan alat bantu seperti cone untuk membantu kontrol bola.

Peserta Didik yang Unggul:

- Diberikan tantangan untuk melakukan variasi gerakan dan membuat strategi tim.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 3: Strategi dalam Permainan Invasif

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik dapat menggunakan strategi dalam permainan invasif.
- Peserta didik menunjukkan sikap fair play dan kerja sama yang baik.

#### Langkah langkah pembelajaran

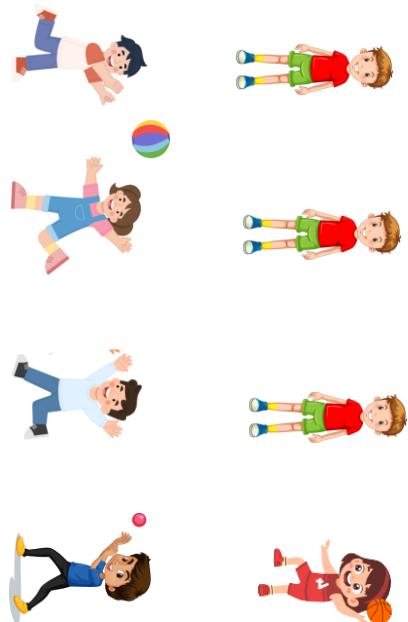
Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Ice-breaking: "Bola Berantai".
  - Cara bermain: Siswa harus melempar bola secara berantai ke teman satu tim, menjaga bola agar tidak jatuh.
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Bagaimana cara kalian bekerja sama untuk menjaga bola?"

Asesmen Formatif:

- Guru mengamati kerja sama dan strategi yang digunakan dalam permainan.

#### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

### Langkah langkah pembelajaran

Inti (30 menit)

Langkah 1: Game (10 menit)

- Siswa memainkan permainan invasif dengan fokus pada penerapan strategi tim
- Permainan "Dribling dan Passing ke teman dalam area lawan" di mana peserta didik harus mengiring dan mengumpan bola ke teman yang berada pada zona Iwan dan berperan sebagai "ring" dengan berdiri diarea lawan. Peserta didik yang berperan sebagai ring hanya boleh bergerak digaris yang ditentukan dan bertugas menangkap bola pemberian teman..

Langkah 2: Game Appreciation (5 menit)

- Diskusi tentang pentingnya strategi dalam permainan dan bagaimana menghargai peran setiap anggota tim.

Langkah 3: Tactical Awareness (5 menit)

- Siswa berdiskusi tentang kapan harus menyerang dan bertahan dalam permainan.

Langkah 4: Making Appropriate Decisions (5 menit)

- Siswa membuat keputusan tentang kapan harus bergerak maju atau mundur berdasarkan situasi permainan.

Langkah 5: Skill Execution (10 menit)

- Siswa berlatih gerakan dan strategi secara berulang dalam permainan invasif.

Langkah 6: Performance (10 menit)

- Siswa memainkan permainan invasif dengan fokus pada penerapan strategi dan kerja sama tim.

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 3

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (10 menit)

1. Guru memberikan umpan balik terkait strategi yang digunakan dan sikap fair play.
2. Refleksi: "Apa strategi terbaik yang kalian gunakan dalam permainan tadi?"
3. Menutup pembelajaran dengan doa.



## Differensiasi Proses

Pendekatan untuk Peserta Didik tahap Berkembang:

- Dibimbing dalam mengambil keputusan strategis dengan penjelasan lebih rinci.
- Guru memberikan bimbingan langsung dan memperlambat tempo permainan./ mengurangi jumlah defender

Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul/ tahap mahir:

- Tantangan tambahan dengan menambah jumlah lawan atau meningkatkan kecepatan dribble.
- Diberikan tugas untuk memimpin strategi tim dan mencoba variasi taktik baru.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 4: Memodifikasi Keterampilan Gerak dalam Permainan Invasif dengan Model TGfU

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik mampu memodifikasi keterampilan melempar, menangkap, menendang, dan mendribel dalam permainan invasif.
- Peserta didik mampu menerapkan strategi dasar dalam permainan invasif.
- Peserta didik menunjukkan sikap fair play selama permainan.

### Langkah langkah pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

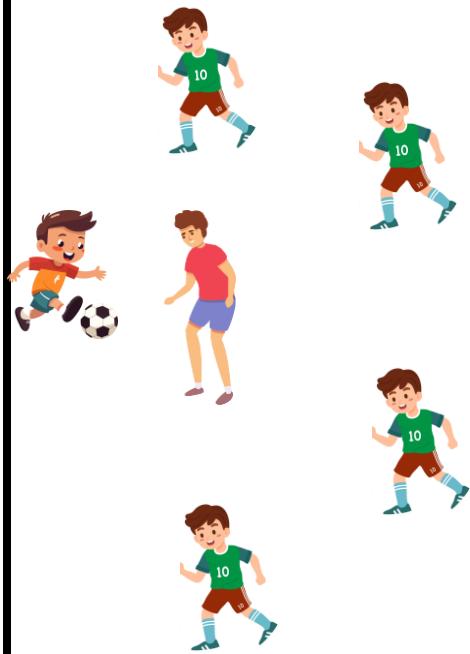
Persiapan (Preparation):

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya tentang dasar permainan invasif.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajak siswa fokus pada modifikasi keterampilan gerak dalam permainan.
4. Melakukan pemanasan melalui permainan "Kucing dan Tikus ."

Cara Bermain :

- Peserta didik dibagi beberapa kelompok sama banyak sesuai jumlah siswa dikelas.
- Setiap kelompok ada 1 orang peserta didik yang berperan sebagai tikus dan selebihnya menjadi kucing.
- Peserta didik membentuk lingkaran, peserta didik yang menjadi tikus berdiri ditengah berusaha merebut bola dari peserta didik lain, sedangkan yang berperan menjadi kucing berusaha mengoper bola kepada temannya.
- Apabila bola terkena tikus maka berganti peran, penendang menjadi tikus dan sebaliknya.

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

### Langkah langkah pembelajaran

#### Kegiatan Inti (30 menit)

- Langkah 1: Game (5 menit):
  - Permainan "3 on 3" di mana peserta didik harus bermain bola 3 lawan 3 dengan tujuan memasukan bola ke gawang kecil.
- Langkah 2: Game Appreciation (5 menit):
  - Diskusi tentang pentingnya mengumpan dan membuka ruang serta menmbak bola sesuai target sasaran.
- Langkah 3: Tactical Awareness (5 menit):
  - Guru menjelaskan taktik sederhana untuk mengumpan bola, mencari ruang serta menmbak tepat sasaran..
- Langkah 4: Making Appropriate Decisions (5 menit):
  - Peserta didik berlatih mengambil keputusan kapan harus mengumpan, mencari ruang dan menembak bola kearah sasaran yang telah ditentukan.
- Langkah 5: Skill Execution (5 menit):
  - Latihan mengumpan, dan menmbak bola dengan fokus pada target sasaran.
- Langkah 6: Performance (5 menit):
  - Peserta didik mempraktikkan mengumpan, menggiring, menendang bola dan mencari ruang dalam permainan invasi

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 4

Langkah langkah pembelajaran

Gambar pendukung

Penutup (10 menit)

1. Refleksi dan Umpan Balik (5 menit): Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman bermain, dan membahas keputusan taktis yang mereka buat.
2. Penutupan (5 menit): Guru mengakhiri pelajaran dengan pesan untuk terus memperhatikan strategi dan kerja sama tim dalam permainan.



## Differensiasi Proses

- Pendekatan untuk Peserta Didik yang Berkembang:
  - Penggunaan bola yang lebih besar atau lebih lambat untuk memudahkan kontrol, dan defender yang pasif dalam bergerak
  - Guru memberikan bimbingan lebih dalam hal pengambilan keputusan dan Keterampilan gerak dasar
- Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul:
  - Tantangan tambahan dengan rintangan lebih sulit atau kecepatan dribble yang lebih tinggi.
  - penambahan jumlah defender
  - diminta untuk menerapkan taktik lebih kompleks dan dapat membantu teman satu tim dalam bermain.

# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 5

### Tujuan Pembelajaran Harian

Pertemuan 5: Mengaplikasikan dan Memodifikasi Keterampilan Gerak dalam Permainan Invasif dengan Evaluasi Kinerja

Tujuan Pembelajaran Harian:

- Peserta didik mampu mengaplikasikan keterampilan melempar, menangkap, menendang, dan mendribel dengan baik dalam permainan invasif.
- Peserta didik mampu membuat keputusan yang tepat dalam permainan berdasarkan situasi yang dihadapi.
- Peserta didik menunjukkan sikap kerja sama dan fair play dalam tim.

### Langkah-langkah pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

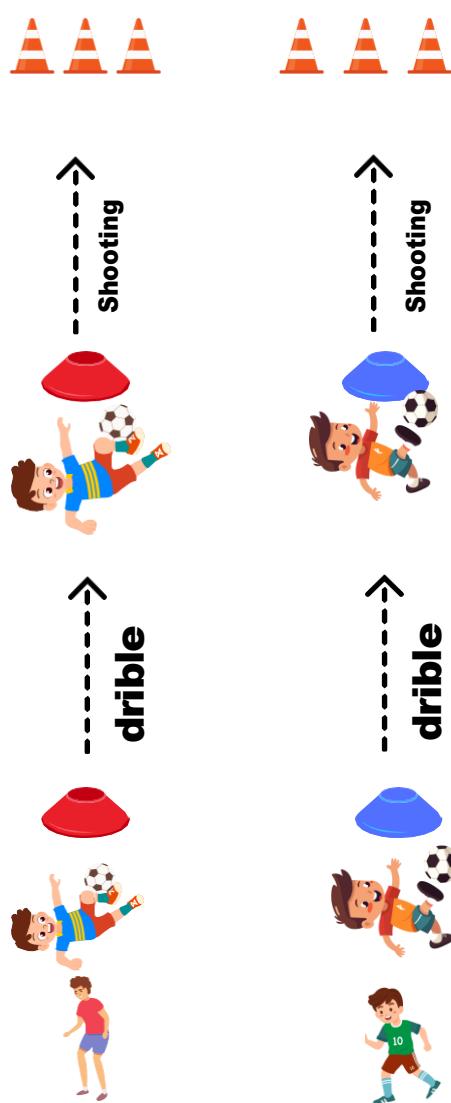
Persiapan (Preparation):

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru menghubungkan aktivitas sebelumnya dengan penerapan keterampilan dalam situasi permainan.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan fokus pada evaluasi taktik dan keterampilan.
4. Pemanasan dengan permainan "Tendang Bola ke Sasaran."

Cara Bermain :

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sama banyak
- Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mendribel dan menendang bola ke arah sasaran yang telah ditentukan.
- Kelompok yang berhasil menembak sasaran dengan tepat dan cepat menjadi pemenang.

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 5

### Langkah langkah pembelajaran

#### Kegiatan Inti (30 menit)

- Langkah 1: Game (5 menit):
  - Permainan "5 on 5" di mana peserta didik harus bermain bola 5 lawan 5 dengan tujuan menembak sasaran cones..
- Langkah 2: Game Appreciation (5 menit):
  - Diskusi tentang pentingnya mengumpam dan membuka ruang serta menmbak bola sesuai target sasaran.
- Langkah 3: Tactical Awareness (5 menit):
  - Guru menjelaskan taktik sederhana untuk mengumpan bola, mencari ruang serta menmbak tepat sasaran..
- Langkah 4: Making Appropriate Decisions (5 menit):
  - Peserta didik berlatih mengambil keputusan kapan harus mengumpan, mencari ruang dan menembak bola kearah sasaran yang telah ditentukan.
- Langkah 5: Skill Execution (5 menit):
  - Latihan mengumpan, dan menmbak bola dengan fokus pada target sasaran.
- Langkah 6: Performance (5 menit):
  - Peserta didik mempraktikkan mengumpan, menggiring, menendang bola dan mencari ruang dalam permainan invasi

### Gambar pendukung



# Komponen Inti

## Kegiatan Pembelajaran - Petemuan 5

### Langkah langkah pembelajaran

### Gambar pendukung

#### Penutup (10 menit)

1. Refleksi dan Umpan Balik (5 menit): Siswa bersama guru merefleksikan permainan yang dilakukan, menekankan pengambilan keputusan dan kerja sama tim.
2. Penutupan (5 menit): Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengingatkan pentingnya sportivitas.

#### Asesmen Sumatif:

Guru melakukan asesmen sumatif berdasarkan rubrik yang telah disiapkan. Kriteria penilaian mencakup:

- Kemampuan teknik (melempar, menangkap, menendang, mendribel)
- Pengambilan keputusan (kapan dan bagaimana menggunakan keterampilan)
- Kerja sama tim dan sikap fair play



### Differensiasi Proses

#### Pendekatan untuk Peserta Didik tahap Berkembang:

- Permainan dengan aturan yang lebih sederhana atau tanpa lawan yang terlalu menekan.
- Guru memberikan bantuan lebih pada keterampilan teknis dan memandu secara perlahan dalam pengambilan keputusan.

#### Pendekatan untuk Peserta Didik yang Unggul/ tahap mahir:

- Tantangan tambahan dengan taktik permainan yang lebih kompleks.
- Memodifikasi aturan dengan araturan yang lebih kompleks
- Peserta didik diberikan tantangan taktis yang lebih kompleks dan dapat diminta memimpin tim.

# Komponen Inti

## Refleksi

### Refleksi Peserta Didik

#### FEELING

**Bagaimana perasanmu setelah  
menyelesaikan pembelajaran**



#### FACT

**Ceritakan pengalaman apa  
yang di dapat setelah  
mempelajari materi ini**

#### FIND

**Pelajaran apa yang  
didapat setelah  
membelajari tentang  
permainan invasi**

#### FUTURE

**Apa aksi/ tidak saya  
setelah mempelajari  
materi ini**

**NOTE : Untuk peserta didik fase A dapat berupa lisan atau hanya  
sebatan melingkari objek**

# Komponen Inti

## Refleksi

Refleksi Pendidik

Fact / Peristiwa

Pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran

Feelings / Perasaan

Perasaan yang dirasakan

Findings / Pembelajaran

Pelajaran yang didapat dalam kegiatan hari ini

Future/ Penerapan

Langkah yang saya lakukan agar lebih baik di kesempatan berikutnya:

# LAMPIRAN

## Komponen :

- Lembar Amatan & Rubrik
- Lembar Kerja Peserta didik
- Pengayaan & Remedial
- Bahan bacaan Pendidik & Peserta didik
- Glosarium & Daftar Pustaka



# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Awal

#### Asesmen Awal (Awal Tujuan Pembelajaran)

Kelas / Fase : 6 / C

T.A ; _____ / _____ 2025_2026	TOPIK : Permainan Invasi						
STUDENT'S NAME	K.G DASAR					TOTAL	KET
	B	L	M	B	L	M	
Ashifa		✓					L
Gibrani	✓						B
Kevin			✓				M

#### Rubrik Asesmen Awal (Awal Tujuan Pembelajaran)

**Topik / TP :** Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan menunjukkan sikap fair play

INDIKATOR	BERKEMBANG	LAYAK	MAHIR
<b>1. Mampu melempar dan menangkap dengan benar 2. Mampu menendang dengan keterampilan gerak dasar 3. Mampu mendribel menggunakan kaki dan tangan 4. Menunjukkan kerja sama dengan teman 5. Menunjukkan sikap fair play selama permainan</b>	Peserta didik mampu melakukan 1 -2 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 3 - 4 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan semua indikator berjumlah 5

# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Formatif

#### Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Kelas / Fase : 6/ C

T.A ; _____ / _____  STUDENT'S NAME	TOPIK : Gerak dasar Manipulatif								
	PENGETAHUAN		KETERAMPILAN		SIKAP			TOTAL	KET
	BM	M	BM	M	BT	MT	ST		
Ashifa		✓		✓		✓			LANJUT
Gibrani	✓		✓			✓			ULANG
Kevin		✓	✓				✓		PENGUATAN

#### Rubrik Asesmen Formatif

**Topik / TP :** Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan menunjukkan sikap fair play

INDIKATOR	BELUM MAMPU	SUDAH MAMPU
PENGETAHUAN	Belum mampu memahami konsep gerak dan strategi dalam permainan invasi	Sudah mampu memahami konsep gerak/ strategi dalam permainan invasi
KETERAMPILAN	Belum mampu / hanya mampu melakukan dasar keterampilan gerak dalam permainan invasi	Sudah mampu menguasai keterampilan gerak yang dibutuhkan dalam permainan invasi

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDAH TAMPAK
SIKAP	Belum terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Sesekali terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Konsisten terlihat dalam aktifitas pembelajaran

#### NOTE :

- Dalam aktifitas pembelajaran guru boleh melakukan amatan dari ketiga aspek tersebut dan boleh juga hanya salah satu/ dua aspek yang diamati dalam 1 rangkaian pembelajaran

# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Asesmen Sumatif

#### Asesmen Sumatif

Kelas / Fase : 6/C

T.A : 2025 / 2026	TP / TOPIK : Permainan Invasi							
STUDENT'S NAME	KOG & PSIKOMOTOR			SIKAP			TOTAL	KET
	BI	B	L	M	BT	MT	ST	
			✓			✓		
			✓			✓		
				✓			✓	

#### KKTP

**Topik / TP :** Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan menunjukkan sikap fair play

INDIKATOR	BUTUH INTERVENSI (< 62) / (POIN 1-2)	BERKEMBANG (62-74) / (POIN 3)	LAYAK (75-88) / (POIN 4)	MAHIR (89-100) / (POIN 5)
<b>KETERAMPILAN &amp; PENGETAHUAN</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan dasar melempar bola dengan akurat dalam konteks permainan.</li> <li>Peserta didik mampu menangkap bola dengan teknik yang benar dan sesuai situasi dalam permainan.</li> <li>Peserta didik mampu menendang bola ke arah yang ditargetkan menggunakan teknik yang tepat</li> <li>Peserta didik mampu mendribel bola dengan kaki dan tangan secara efektif dalam permainan invasi.</li> <li>Peserta didik dapat mengaplikasikan keterampilan gerak dasar dalam konteks strategi permainan invasi.</li> </ul>	Peserta didik hanya mampu melakukan 1 -2 indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 3 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan 4 Indikator dari 5 indikator	Peserta didik mampu melakukan semua indikator berjumlah 5
SIKAP/ KARAKTER	BELUM TAMPAK (<74) / (POIN 1)	MULAI TAMPAK (75-87) / (POIN 2)	SUDAH TAMPAK (88-100) / (POIN 3)	
Peserta didik menunjukkan sikap fair play dalam bekerja sama dengan tim dan mengikuti aturan permainan.	Belum terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Sesekali terlihat dalam aktifitas pembelajaran	Konsisten terlihat dalam aktifitas pembelajaran	

Kesimpulan: Peserta didik dianggap sudah mencapai tujuan pembelajaran jika kedua kriteria di atas mencapai minimal tahap Berkembang dan mulai tampak untuk karakternya atau mendapatkan poin minimal 5 Poin

# Lampiran

## Pengolahan Hasil Asesmen

### Asesmen Sumatif

#### Alternatif 1

##### Pengolahan Hasil Asesmen dalam satu Tujuan pembelajaran

KRITERIA	TOTAL POIN	RENTANG NILAI	DESKRIPSI
<b>Butuh Intervensi</b>	<b>1 - 4 POIN</b>	<b>&lt; 62</b>	Peserta didik kesulitan Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	<b>5 POIN</b>	<b>62 - 74</b>	Peserta didik mulai mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	<b>6 - 7 POIN</b>	<b>75 - 88</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	<b>8 POIN</b>	<b>89 - 100</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

#### Alternatif 2

##### Pengolahan Hasil Asesmen dari beberapa tujuan pembelajaran

Misalnya, dalam **1 semester ada 5 tujuan** pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK, dan dalam 1 tujuan pembelajaran terdapat 6 indikator dengan total poin maksimal setiap tujuan pembelajarannya 8 poin, maka jumlah **poin maksimal sebanyak 40 Poin**.

**Para pendidik menyepakati bahwa rentang Poim 0-23 belum masuk kategori ketercapaian dan 24-40 sudah masuk kategori ketercapaian Tujuan Pembelajaran**

STUDENT'S NAME	TP 1	TP 2	TP 3	TP 4	TP 5	TOTAL	KET	SCORE
Silvia	5	5	6	6	4	26	B	62 - 74
Mahardika	7	7	6	8	8	36	M	89 - 100
David	3	3	4	5	5	20	BI	< 62

#### Keterangan

- Butuh Intervensi (BI) : 0 - 23  
Berkembang (B) : 24 - 29  
Layak (L) : 30 - 35  
Mahir (M) : 36 - 40
- Score : < 62  
- Score : 62 - 74  
- Score : 75 - 88  
- Score : 89 - 100

**Rumus Fix Score**  
Total Poin Didapat \_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ Jumlah Maksimal  
Total Keseluruhan Poin di setiap kriteria score di setiap rentang

# Lampiran

## Deskripsi Kompetensi Asesmen Sumatif/Akhir

### Peserta Didik Tahap berkembang

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih di sederhanakan dengan membutuhkan pendampingan intensif dan belum menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih disederhanakan dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih disederhanakan dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih disederhanakan dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

### Peserta Didik Tahap Layak

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap percaya diri

### Peserta Didik Tahap Mahir

KRITERIA	DESKRIPSI KOMPETENSI
<b>Butuh Intervensi</b>	Peserta didik kesulitan Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih komplek / sulit dengan mulai menunjukkan sikap percaya diri
<b>Berkembang</b>	Peserta didik mulai mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih komplek / sulit dengan menunjukkan sikap percaya diri
<b>Layak</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih komplek/ sulit dengan menunjukkan sikap percaya diri
<b>Mahir</b>	Peserta didik mampu Menerapkan dan memodifikasi keterampilan gerak dengan menerapkan strategi gerak dalam permainan invasi yang lebih kompleks/sulit dengan koordinasi yang baik dan menunjukkan sikap sangat percaya diri

# Lampiran

## Lembar amatan & Rubrik Penilaian

### Profil Pelajar Pancasila - Dimensi Mandiri dan Gotong Royong

#### Lembar Amatan P3

Kelas / Fase : 6/C

T.A ; _____ 2025 2026	MANDIRI			GOTONG ROYONG			KET	
STUDENT'S NAME	PEMAHAMAN DIRI			KOLABORASI				
	BT	MT	ST	BT	MT	ST		
Ashifa		✓			✓			
Gibran	✓				✓			
Kevin			✓			✓		

#### Rubrik P3

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDAH TAMPAK
DIMENSI MANDIRI	Peserta didik belum memenuhi seluruh indikator	Peserta didik memenuhi sebagian kecil indikator	Peserta didik dapat memenuhi sebagian besar hingga keseluruhan indikator
DIMENSI GOTONG ROYONG	Peserta didik belum memenuhi seluruh indikator	Peserta didik memenuhi sebagian kecil indikator	Peserta didik dapat memenuhi sebagian besar hingga keseluruhan indikator

#### NOTE :

- 1.Silahkan dapat dipilih sesuai kebutuhan profil pelajar pancasila yang akan di amati
- 2.Silahkan scan atau klik untuk melihat indikator terkait dimensi profil pelajar pancasila

# Lampiran

## Rubrik Penilaian

### Dimensi Profil Lulusan (Deep Learning)

Kelas / Fase : 6/C

INDIKATOR	BELUM TAMPAK	MULAI TAMPAK	SUDAH TAMPAK
<b>KEIMANAN</b> Menghargai tubuh sebagai anugerah Tuhan dengan menjaga kesehatan melalui aktivitas fisik dan olahraga.	Peserta didik belum menunjukkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan.	Peserta didik mulai menunjukkan kepedulian terhadap kesehatan, namun masih perlu bimbingan.	Peserta didik secara konsisten menjaga kesehatan dengan beraktivitas fisik secara sederhana.
<b>KEWARGAAN</b> Menunjukkan sikap sportivitas dan kejujuran dalam aktivitas fisik dan permainan.	Peserta didik belum menunjukkan sikap sportivitas dan kejujuran.	Peserta didik terkadang menunjukkan sportivitas tetapi masih perlu bimbingan.	Peserta didik selalu menunjukkan sportivitas dan kejujuran dalam permainan.
<b>PENALARAN KRITIS</b> Menganalisis dan memahami keterampilan gerak yang efektif serta pemahaman akan gaya hidup aktif	Peserta didik belum mampu memahami keterampilan gerak serta gaya hidup aktif	Peserta didik mulai memahami keterampilan gerak serta pemahaman akan gaya hidup aktif tetapi masih perlu bimbingan.	Peserta didik dapat menganalisis dan memerlukan keterampilan gerak serta pemahaman akan gaya hidup aktif dengan baik
<b>KREATIVITAS</b> Mengembangkan strategi bermain yang lebih efisien.	Peserta didik belum menunjukkan inisiatif dalam mengembangkan strategi.	Peserta didik mulai menemukan strategi baru namun masih belum konsisten.	Peserta didik secara aktif menemukan dan memerlukan strategi yang inovatif.
<b>KOLABORASI</b> Bekerja sama dalam kelompok untuk memenangkan permainan.	Peserta didik belum menunjukkan kerja sama dalam tim.	Peserta didik mulai berpartisipasi dalam tim tetapi belum optimal.	Peserta didik aktif berkontribusi dan bekerja sama dalam tim dengan baik.
<b>KEMANDIRIAN</b> Mampu melakukan latihan gerak dasar secara mandiri.	Peserta didik masih bergantung pada arahan guru.	Peserta didik mulai berlatih mandiri tetapi masih butuh motivasi.	Peserta didik secara aktif berlatih dan meningkatkan keterampilan secara mandiri.
<b>KESEHATAN</b> Mengembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas fisik.	Peserta didik belum menunjukkan kebiasaan hidup sehat.	Peserta didik mulai sadar pentingnya hidup sehat tetapi masih belum konsisten.	Peserta didik memerlukan kebiasaan hidup sehat dalam aktivitas sehari-hari.
<b>KOMUNIKASI</b> Berdiskusi untuk memecahkan masalah saat bermain bersama.	Peserta didik belum menunjukkan keterampilan komunikasi dalam bermain.	Peserta didik mulai berkomunikasi dengan teman tetapi masih perlu dorongan.	Peserta didik secara aktif berkomunikasi dan memberikan solusi dalam permainan.

# Lampiran

## Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

### Soal Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan gerakan lokomotor?
  - a. Gerakan berpindah tempat
  - b. Gerakan di tempat tanpa berpindah tempat
  - c. Gerakan melompat jauh
  - d. Gerakan berlari cepat
2. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh gerakan lokomotor?
  - a. Berlari
  - b. Menekuk lutut
  - c. Meregangkan
  - d. Membungkuk
3. Ketika kita menggerakkan bola ke arah teman, gerakan apakah yang kita lakukan?
  - a. Menangkap
  - b. Melempar
  - c. Menendang
  - d. Mendribel
4. Dalam permainan invasif, bagaimana cara kita menendang bola dengan benar?
  - a. Menggunakan ujung jari
  - b. Menggunakan telapak kaki bagian dalam
  - c. Menggunakan tumit
  - d. Menggunakan lutut
5. Apa yang dimaksud dengan "fair play" dalam permainan?
  - a. Menang dengan cara apapun
  - b. Mematuhi aturan dan menghormati lawan
  - c. Mengabaikan peraturan
  - d. Mencurangi permainan

# Lampiran

## Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

6. Saat mendribel bola, apa yang penting untuk diperhatikan?
  - a. Kecepatan dribel
  - b. Posisi tubuh yang stabil
  - c. Tinggi bola
  - d. Warna bola
7. Apa yang harus dilakukan saat bola mendekati kita dalam permainan menangkap?
  - a. Mengabaikan bola
  - b. Menutup mata
  - c. Menggunakan kedua tangan untuk menangkap
  - d. Menendang bola
8. Dalam permainan melempar, apa yang penting untuk mendapatkan akurasi yang baik?
  - a. Menggunakan satu tangan
  - b. Menggunakan teknik melempar yang benar
  - c. Mengabaikan sasaran
  - d. Menggunakan tenaga berlebih
9. Mengapa penting untuk berlatih gerakan dasar dalam permainan invasif? a. Agar dapat memenangkan pertandingan  
b. Untuk meningkatkan keterampilan dan strategi permainan  
c. Agar lebih cepat  
d. Agar bisa bersenang-senang
10. Apa yang harus diperhatikan saat berlatih melempar bola?
  - a. Posisi kaki
  - b. Ketinggian bola
  - c. Warna bola
  - d. Jumlah bola

# Lampiran

## Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

### Soal Esai (Open Ended Questions)

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan gerakan lokomotor dan berikan contohnya!
2. Sebutkan tiga contoh gerakan lokomotor yang bisa kamu lakukan dalam permainan!
3. Bagaimana cara yang benar untuk mendribel bola dalam permainan?
4. Mengapa penting untuk menunjukkan sikap fair play dalam permainan?
5. Ceritakan bagaimana kamu bisa meningkatkan kemampuan menendang bola dalam latihan!

### Jawaban

1

2

3

4

5

# Lampiran

## Lembar Kerja Peserta Didik / LKPD

Sumatif

Nama:

Kelas:

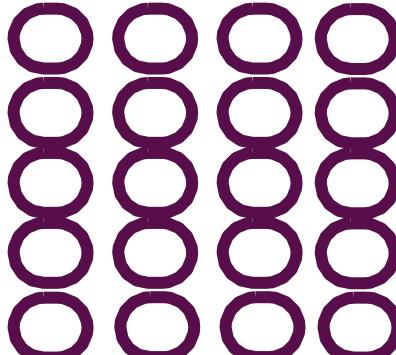
### PERMAINAN INVASI

Praktikkan keterampilan gerak dasar yang sudah dipelajari dalam permainan invasi dan berikanlah tanda centang pada kolom yang tersedia berdasarkan kualitas gerakan!



1      2      3      4

1. Mampu memodifikasi strategi
2. Keakurasan dalam menendang
3. Keterampilan gerak mendrible
4. Keterampilan gerak menendang
5. Pemahaman konsep bermain



#### KATEGORI

- 1 : Belum bisa/paham  
2 : Cukup Bisa/paham  
3 : Sudah bisa/ paham  
4 : Sangat bisa/ paham



FAIR  
PLAY

BELUM  
TAMPAK    MULAI  
TAMPAK    SUDAH  
TAMPAK

PARAF GURU

NILAI &  
KATEGORI

# Lampiran

## Pengayaan & Remedial

### Pengayaan:

- Aktivitas Lanjutan:
  - Siswa yang telah menguasai gerakan dasar dapat mengikuti latihan tambahan seperti membuat strategi permainan dan memimpin latihan.
  - Berikan tantangan untuk menciptakan dan memimpin permainan yang melibatkan gerakan lokomotor dan non-lokomotor bersama teman-teman di luar kelas.
  - Proyek Kecil: Siswa dapat membuat poster atau presentasi yang menggambarkan teknik-teknik gerakan dalam permainan invasif beserta manfaatnya.

### Remedial:

- Pendampingan Khusus:
  - Siswa yang membutuhkan bantuan tambahan akan diberikan pendampingan untuk memperbaiki teknik dasar dengan latihan terarah.
  - Gunakan alat bantu visual atau video untuk memperjelas gerakan yang harus dilakukan.
  - Latihan Berulang: Berikan latihan sederhana dan berulang, fokus pada satu gerakan (misalnya, menendang atau mendribel) hingga siswa merasa nyaman.
  - Berikan umpan balik positif untuk setiap kemajuan yang dicapai siswa dalam latihan.
-

# Lampiran

## Bahan bacaan / Bahan Ajar

### Untuk Pendidik:

#### Buku:

Buku Guru, Buku panduan Kurikulum merdeka, buku terkait PJOK (Updatable)

**SCAN  
ME**



### Untuk Peserta Didik:

#### Buku:

JBuku Paket Utama, Buku bahan bacaan siswa (Updatable)

**SCAN  
ME**



### Video Edukasi:

· "MATERI PJOK - Permainan Invasi- Youtube

**SCAN  
ME**



# Lampiran

## Glosarium

- Lokomotor: Gerakan tubuh yang dilakukan untuk berpindah tempat, seperti berlari, berjalan, melompat, dan mendribel.
- Non-Lokomotor: Gerakan tubuh yang dilakukan tanpa berpindah tempat, seperti meregangkan, menekuk, dan memutar.
- Meregangkan: Gerakan memperpanjang atau menarik bagian tubuh agar lebih panjang atau lebar.
- Menekuk: Gerakan melipat atau membengkokkan bagian tubuh, seperti lutut atau siku.
- Memutar: Gerakan menggerakkan bagian tubuh dalam gerakan melingkar, seperti memutar pinggang atau leher.
- Fair Play: Sikap menghormati aturan permainan dan lawan dalam kegiatan olahraga.
- Permainan Invasif: Jenis permainan yang melibatkan dua tim yang bertujuan untuk memasukkan bola ke area lawan, seperti sepak bola dan bola basket.

## Daftar Pustaka

Aditomo, Anindito. 2024. "Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024."

Aditomo, Anindito. n.d. "Panduan Pelaksanaan Pendidikan Inklusif."

Aditomo, Anindito, and Yogi Anggraena. 2024. "Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Edisi Revisi."

Pratiwi, E. 2021. Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani:: Pedoman Guru Dalam Mengajar Penjas. books.google.com.

Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia..2024. . "Panduan Pengembangan project Profil pelajar Pancasila Edisi Revisi."

Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia..2023. . " Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi dengan Konstruk Pembelajaran dan Aspek Perkembangani."

# Lembar Pengesahan

Jakarta, 5 Agustus 2025

Kepala Sekolah  
SDN Ragunan 14 Pagi

Guru PJOK  
SDN Ragunan 14 Pagi

---

NURBAITI  
NIP. 197007071997032007

---

MUHAMAD HANIF JAILANI  
NIP. -

**SCAN ME**



**CLICK  
HERE!**

**Link Edit Modul Ajar - Canva**



# **RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)**

## **Deep Learning**

**BELAJAR PANCASILA  
DENGAN MENYENANGKAN**

**Kelas VI**

**NUR ASMAWATI, S.Pd  
NIP. 198012312014122006**

**SDN Ragunan 14 Pagi**

**MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
BELAJAR PANCASILA DENGAN MENYENANGKAN**

**INFORMASI UMUM**

**A. Identitas Modul**

Nama Penyusun	NUR ASMAWATI, S.Pd
Satuan Pendidikan	SDN RAGUNAN 14 PAGI
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Kelas / Fase	VI / C
Bab / Topik	Bab 1 / Belajar Pancasila dengan Menyenangkan
Alokasi Waktu	16 Jam Pelajaran (4 Pertemuan = 4 JP)

**B. Identifikasi Murid**

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik pada umumnya telah hafal kelima sila Pancasila. Mereka dapat memberikan contoh-contoh dasar pengamalan sila secara terpisah (misalnya, berdoa adalah pengamalan sila pertama). Namun, pemahaman mereka mengenai keterkaitan antara satu sila dengan sila lainnya sebagai sebuah kesatuan yang utuh masih perlu dibangun dan diperdalam secara konkret.
Minat Belajar	Peserta didik di jenjang ini memiliki minat yang tinggi pada aktivitas belajar yang melibatkan interaksi, permainan, cerita, dan kegiatan kelompok. Mereka lebih termotivasi ketika materi ajar dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari mereka di lingkungan keluarga, sekolah, dan pertemanan.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan relevan. Mereka perlu dibimbing untuk menemukan makna Pancasila melalui kegiatan yang menyenangkan, bukan hanya melalui ceramah dan hafalan. Pendekatan yang mengaktifkan emosi positif dan kesadaran diri (seperti melalui permainan dan refleksi) sangat efektif untuk internalisasi nilai.

### C. Materi Pelajaran

- Praktik nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- Penggalian nilai-nilai Pancasila dari budaya dan kehidupan bangsa Indonesia.
- Keterhubungan antara sila-sila dalam Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.
- Pancasila sebagai kesepakatan bersama bangsa Indonesia.

### D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhhlak Mulia	Memahami bahwa setiap perbuatan baik kepada sesama manusia dan alam merupakan wujud rasa syukur kepada Tuhan, sehingga menghubungkan akhlak kepada manusia (Sila ke-2) dengan keyakinan kepada Tuhan (Sila ke-1).
Gotong Royong	Berkolaborasi secara aktif dalam diskusi kelompok, permainan tradisional, dan kegiatan wawancara untuk membangun pemahaman bersama. Menunjukkan kepedulian dan saling membantu teman yang mengalami kesulitan dalam proses belajar.
Bernalar Kritis	Menganalisis cerita, permainan, dan hasil wawancara untuk mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dan menarik kesimpulan tentang hubungan antar sila.

### E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Elemen Pancasila Fase C)	Peserta didik mampu menghubungkan sila-sila Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh.
Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia (melakukan wawancara, menulis laporan, menceritakan kembali), Seni Budaya (menggambar, membuat poster), PJOK (melakukan permainan tradisional).
Tujuan Pembelajaran Bab 1	Peserta didik mampu menjelaskan keterkaitan sila-sila dalam Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh melalui contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning), Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning). Metode: Diskusi kelompok, analisis cerita, wawancara, permainan tradisional, refleksi terbimbing, presentasi sederhana.
Pemanfaatan Digital	Pemutaran video inspiratif tentang praktik baik di masyarakat, penggunaan gambar digital sebagai pemanik diskusi, platform presentasi sederhana (jika memungkinkan).

## PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

### Blok 1: Menemukan Pancasila dalam Keseharian (Pertemuan 1-2)

Pertemuan 1 (4 JP): Memaknai Kebaikan di Sekitar Kita

- Tujuan Pertemuan: Pesertadidikmampumengidentifikasicontoh perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari dan menghubungkannya dengan sila-silaPancasila.
  - Kegiatan Awal (15 menit) - Mindful & Meaningful Learning
    1. Guru mengajak peserta didik untukduduk tenang, mengambil napas dalam, dan hening sejenak.
    2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Coba ingat satu perbuatan baik yang pernah dilakukan temanmu untukmu. Apa yang kamu rasakan saat itu? Perbuatan baik itu sesuai dengan ajaran kebaikan yang mana ya?"
    3. Guru mengaitkan perasaan dan pengalaman tersebut sebagai awal memahami nilai kemanusiaan dan ketuhanan.
  - Kegiatan Inti (65 menit) -Joyful & Meaningful Learning
    1. Gurumenampilkan sebuah video singkat atau membacakan cerita inspiratif tentang tindakan tolong-menolong atau kejururan di masyarakat (contoh: warga bergotong royong membantu tetangga yang sakit, atau seorang anak yang menemukan dompet dan mengembalikannya).
    2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan:
      - Perbuatan baik apa yang dilakukan tokoh dalam cerita/video?
      - Menurut kalian, perbuatan itu mencerminkan sila keberapa dalam Pancasila? Mengapa?
      - Apakah perbuatan itu hanya berhubungan dengan satu sila saja? Coba pikirkan lagi.
    3. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya dalam sebuah peta pikiran sederhana di kertas besar.
    4. Perwakilan kelompokmempresentasikan hasil diskusinya.
  - Kegiatan Penutup (10 menit)
    1. Gurumemberikan penguatan bahwa satu perbuatan baik seringkali terkait dengan beberapa sila sekaligus.
    2. Refleksi singkat: "Setelah belajar hari ini, satu perbuatan baik apa yang ingin kamu lakukan untuk orang tuamu dirumah?"
- Pertemuan 2 (4 JP): Belajar Pancasila dari Narasumber
- Tujuan Pertemuan: Pesertadidik mampumenggalipemahaman tentang keterkaitan nilai Pancasila dari pengalaman orang lain melalui wawancara.
  - Kegiatan Awal (1 menit)
    1. Guru mengajak peserta didik mengingat kembali hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya.
    2. Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan menjadi "wartawan cilik" yang akan belajar langsung dari narasumber.

- Kegiatan Inti (v· menit) - Meaningful Learning
  1. Secara berkelompok, pesertadidikmelakukanwawancara dengan narasumber yang telah disiapkan (bisa guru dari kelaslain, kepala sekolah, atau staf sekolah).
  2. Fokus pertanyaan wawancara adalah untuk menemukan hubungan antar sila, contoh:
    - "Bapak/Ibu, apa yang mendorong Bapak/Ibu untuk selalu berbuat baik/jujur/rajin beribadah?" (Menggali Sila 1 dan 2)
    - Menurut Bapak/Ibu, mengapa kita harus rukun dan bekerja sama dengan teman yang berbeda suku atau agama?" (Menggali Sila 3)
    - "Bagaimana cara Bapak/Ibu menyelesaikan perbedaan pendapat dengan rekan kerja?" (Menggali Sila 4)
  3. Setiap anggota kelompok mendokumentasikan, ada yang bertanya, mencatat, dan Setelah wawancara, kelompok kembali ke kelas dan mendiskusikan temuan mereka.
- Kegiatan Penutup (10 menit)
  1. Setiap kelompok berbagi satutemuan paling menarik dari hasil wawancara.
  2. Guru memberikan apresiasi atas keberaniankankerja sama peserta didik.

#### Blok 2: Merangkai Kesatuan Sila Pancasila (Pertemuan 3-4)

Pertemuan 3 (4 JP): Menemukan Kesatuan Sila dalam Permainan Tradisional

- Tujuan Pertemuan: Peserta didik mampumenjelaskan kesatuan sila-sila Pancasila melalui analogi permainan tradisional.
- Kegiatan Awal (10 menit) - Joyful Learning
  1. Gurumengajak peserta didik ke halaman sekolah.
  2. Pemanasan dengan permainan singkat yang memicu semangat.
- Kegiatan Inti (70 menit) - Joyful, Mindful, & Meaningful Learning
  1. Guru menjelaskan aturan permainan tradisional yang akan dimainkan (contoh: Gobak Sodor atau Benteng).
  2. Sebelum bermain, guru memimpin diskusi: "Agar permainan berjalan adil dan seru, apa yang harus kita lakukan pertama kali?" (Menyepakati aturan bersama -> Sila 4).
  3. Peserta didik dibagi menjadi tim pemain dan tim pengamat.
  4. Setelah bermain, semua peserta didik berkumpul dan berdiskusi dipandu guru:
    - "Apa yang dibutuhkan tim agar bisa kuat dan menang?" (Kerja sama, kekompakan, persatuan -> Sila 3).
    - "Bagaimana sikap kita terhadap lawan main?" (Sportif, tidak mengejek, menghargai -> Sila 2).
    - "Apa yang terjadi kalau ada yang bermain curang?" (Tidak adil -> Sila 5).
    - "Semua sikap baik ini (jujur, adil, rukun) diajarkan oleh siapa?" (Tuhan, melalui ajaran agama -> Sila 1).
- Kegiatan Penutup (10 menit)
  1. Peserta didik diminta menggambar atau menulis dalam satu kalimat di buku catatan mereka, "Bagaimana permainan tadi mirip dengan Pancasila?"
- Pertemuan 4 (4 JP): Pameran Peta Pikiran "Pancasila Itu Satu"
- Tujuan Pertemuan: Peserta didik mampumenyajikan pemahaman tentang kesatuan sila Pancasila dalam bentuk visual.
- Kegiatan Awal (10 menit)
  1. Guru meminta beberapa peserta didik untuk membacakan kalimat refleksi dari pertemuan sebelumnya.
- Kegiatan Inti (70 menit) - Meaningful Learning
  1. Guru memberikan penguatan akhir, merangkai semua temuan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya menjadi sebuah kesimpulan utuh tentang keterkaitan sila-sila Pancasila.

2. Secara berkelompok, peserta didik membuat sebuah ‘Peta Pikiran Raksasa’ di kertas karton dengan tema ‘Pancasila Itu Satu’. Peta pikiran harus secara visual menunjukkan bagaimana sila ke-1 menjadi dasar bagi sila-sila berikutnya, dan bagaimana semua sila saling berhubungan, menggunakan contoh-contoh dari cerita, wawancara, dan permainan yang telah dilakukan. Setiap kelompok memajang karyanya di dinding kelas.

● Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Kegiatan Gallery Walk: setiap kelompok berkeliling untuk melihat dan memberikan apresiasi (misalnya dengan menempel stiker bintang) pada karya kelompok lain.
2. Guru menutup rangkaian pembelajaran Bab 1 dengan menegaskan bahwa mengamalkan Pancasila berarti mengamalkan kelima silanya secara bersamaan.

#### ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal)	Tanya-jawab lisan di awal bab tentang pemahaman dan contoh pengamalan sila-sila Pancasila yang mereka ketahui.
Asesmen Formatif (Proses)	Observasi: Menggunakan rubrik untuk menilai keaktifan diskusi, kemampuan berkolaborasi, dan sikap menghargai pendapat teman. Penilaian Kinerja: Menilai hasil diskusi kelompok, catatan hasil wawancara, dan partisipasi dalam permainan serta diskusi reflektif. Penilaian Teman Sebaya: Lembar sederhana untuk menilai kontribusi anggota dalam kerja kelompok.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Penilaian Produk: Menilai ‘Peta Pikiran Raksasa’ menggunakan rubrik yang mencakup kelengkapan konsep, kreativitas, dan kejelasan dalam menunjukkan keterkaitan antar sila. Tes Tulis Singkat: Soal esai pendek yang meminta peserta didik menganalisis sebuah studi kasus/cerita sederhana dan menjelaskan bagaimana sila-sila Pancasila bekerja sebagai satu kesatuan di dalamnya.

### PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan: Bagi peserta didik yang telah menunjukkan pemahaman yang mendalam, mereka dapat diberi tantangan untuk membuat sebuah cerita pendek atau komik sederhana dengan tokoh utama yang dalam satu tindakannya mencerminkan pengamalan kelima sila Pancasila secara terpadu. Remedial: Bagi peserta didik yang masih membutuhkan bimbingan, guru akan mendampingi mereka dalam kelompok kecil untuk kembali menganalisis sebuah cerita yang sangat sederhana. Guru akan menggunakan pertanyaan pemandu yang lebih spesifik untuk membantu mereka menemukan hubungan antara satu sila dengan sila lainnya langkah demi langkah.

### REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Peserta Didik (Pesertadidik diajak menjawab pertanyaan berikut dalam buku catatan mereka)

- Setelah belajar di bab ini, apa hal baru yang paling menarik yang aku pelajari tentang Pancasila?
- Kegiatan mana yang paling aku sukai? Mengapa?
- Sikap baik apa yang ingin aku biasakan setelah belajar tentang kesatuan sila Pancasila?

#### Refleksi Pendidik

- Apakah metode pembelajaran yang saya gunakan berhasil membuat peserta didik antusias dan memahami konsep kesatuan sila Pancasila?
- Aktivitas mana yang paling efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik dan bagaimana saya dapat memberikan dukungan yang lebih baik pada pembelajaran selanjutnya?
- Apakah saya sudah secara konsisten menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila di dalam kelas?

## 6. Contoh Modul Kokurikuler

### **PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL**

---

Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Kelas	: I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Tema	: Aku Anak Sopan & Sehat
Alokasi Waktu	: 72 JP (1 JP = 35 menit)

#### **1. Latar Belakang**

Pada tahap awal sekolah dasar, pembentukan karakter siswa menjadi aspek yang sangat penting. Melalui kegiatan kokurikuler bertema 'Aku Anak Sopan & Sehat', siswa dilatih untuk membiasakan salam, doa, bersikap sopan, menjaga kesehatan diri, serta mengenal permainan tradisional yang mendukung perkembangan motorik, sosial, dan emosional mereka. Program ini mendukung Profil Pelajar Pancasila dengan dimensi Keimanan & Ketakwaan, Kewargaan, Komunikasi, dan Kesehatan.

#### **2. Tujuan Program**

- Membiasakan siswa bersikap sopan, santun, dan berdoa sebelum melakukan aktivitas.
- Mengembangkan keterampilan komunikasi melalui cerita bergilir dan permainan.
- Menanamkan nilai kesehatan melalui pembiasaan pola hidup bersih dan permainan tradisional.
- Menumbuhkan rasa kebersamaan, gotong royong, dan nilai kewargaan melalui kegiatan kelompok.

#### **3. Capaian Pembelajaran**

PPKn : Mempraktikkan sikap sopan, santun, dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Bahasa Indonesia : Mengungkapkan ide, pendapat, dan cerita secara lisan dengan bahasa santun.

PLBJ : Mengenal permainan daerah sebagai bagian dari budaya Jakarta.

PJOK : Mempraktikkan gerak dasar melalui permainan tradisional yang menyenangkan.

#### **4. Struktur Kegiatan (72 JP)**

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & pembiasaan sopan santun	10 JP	Salam, doa bersama, cerita teladan
Permainan tradisional 1	15 JP	Permainan sederhana: engklek, congklak, lompat tali
Cerita bergilir & diskusi nilai sopan santun	10 JP	Mendengar, menceritakan kembali, dan berdiskusi
Permainan tradisional 2	15 JP	Permainan berpasangan/berkelompok
Proyek mini: Poster anak sopan & sehat	10 JP	Membuat poster bersama kelompok
Presentasi & refleksi	12 JP	Menampilkan karya, menyampaikan pengalaman

#### **5. Langkah-Langkah Pelaksanaan**

1. Orientasi (Minggu 1): Guru menjelaskan tema, tujuan, dan pembiasaan salam & doa.
2. Pengenalan Permainan Tradisional (Minggu 2–4): Permainan sederhana dilakukan secara bergilir.
3. Cerita Bergilir & Diskusi (Minggu 5–6): Siswa bercerita bergilir, guru memandu diskusi nilai sopan santun.
4. Proyek Mini & Latihan Presentasi (Minggu 7–8): Siswa membuat poster dan berlatih menyampaikan pesan sopan santun.
5. Presentasi & Refleksi (Minggu 9): Siswa mempresentasikan poster dan pengalaman kegiatan.
6. Evaluasi & Penilaian (Minggu 10): Guru memberikan penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

#### **6. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- A. Sikap (Afektif): Sopan santun, peduli, kerja sama.
- B. Pengetahuan (Kognitif): Pemahaman nilai sopan santun dan kesehatan.
- C. Keterampilan (Psikomotor): Kemampuan mengikuti permainan dan membuat poster.

## **7. Rubrik Penilaian**

### A. Pengetahuan (Tes Lisan & Diskusi)

- 4: Menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap.
- 3: Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar.
- 2: Menjawab beberapa pertanyaan dengan benar.
- 1: Tidak dapat menjawab dengan benar.

### B. Keterampilan (Proyek/Poster)

- 4: Poster sangat rapi, kreatif, dan pesan tersampaikan jelas.
- 3: Poster cukup rapi dan pesan tersampaikan.
- 2: Poster kurang rapi dan pesan kurang jelas.
- 1: Poster tidak rapi dan pesan tidak tersampaikan.

### C. Sikap (Observasi Guru)

- 4: Selalu menunjukkan sikap sopan, disiplin, peduli.
- 3: Sering menunjukkan sikap sopan, disiplin, peduli.
- 2: Kadang-kadang menunjukkan sikap sopan dan peduli.
- 1: Jarang/tidak menunjukkan sikap sopan.

## PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL

---

Sekolah : SDN Ragunan 14 Pagi  
Kelas : II (Dua)  
Tahun Pelajaran : 2025/2026  
Tema : Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)  
Alokasi Waktu : 48 JP (1 JP = 35 menit)

### **1. Latar Belakang**

Masa kelas II merupakan periode penting dalam pembentukan kebiasaan hidup sehat dan kemandirian siswa. Melalui program kokurikuler 'Hidup Sehat (Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)', siswa dibiasakan melakukan senam, menjaga kebersihan diri, mengonsumsi bekal sehat, dan membuat jurnal sehat harian. Program ini menumbuhkan karakter kemandirian, kolaborasi, dan kesadaran pentingnya menjaga kesehatan sejak dini.

### **2. Tujuan Program**

- Membiasakan siswa melakukan gerakan hidup sehat melalui senam rutin.
- Menanamkan kebiasaan membawa dan mengonsumsi bekal sehat.
- Mengembangkan keterampilan menulis dan melaporkan kegiatan sehat melalui jurnal.
- Menumbuhkan kerja sama dalam kegiatan kampanye dan praktik hidup sehat.

### **3. Capaian Pembelajaran**

PJOK : Mempraktikkan gerakan dasar senam dan menjaga kebugaran tubuh.

Bahasa Indonesia : Menulis jurnal sederhana tentang kegiatan hidup sehat.

### **4. Struktur Kegiatan (48 JP)**

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & pengenalan 7 kebiasaan sehat	6 JP	Diskusi, video edukasi, cerita motivasi
Senam SAIH (rutin mingguan)	12 JP	Latihan gerakan senam, di lapangan sekolah
Jurnal Sehat	10 JP	Mencatat kebiasaan sehat harian, laporan sederhana
Kampanye Bekal Sehat	10 JP	Poster, yel-yel, dan sosialisasi ke kelas lain
Presentasi & Pameran Mini	10 JP	Menampilkan jurnal sehat dan poster kampanye

## **5. Langkah-Langkah Pelaksanaan**

1. Orientasi (Minggu 1): Guru menjelaskan tema, tujuan, dan 7 kebiasaan sehat.
2. Senam SAIH (Minggu 2–5): Siswa melaksanakan senam secara rutin.
3. Penulisan Jurnal Sehat (Minggu 6–7): Siswa mencatat kebiasaan sehat harian.
4. Kampanye Bekal Sehat (Minggu 8): Membuat poster, yel-yel, dan sosialisasi.
5. Presentasi & Pameran Mini (Minggu 9): Menampilkan jurnal dan poster.
6. Evaluasi (Minggu 10): Penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

## **6. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- A. Sikap (Afektif): Disiplin, peduli kesehatan, kerja sama.
- B. Pengetahuan (Kognitif): Pemahaman 7 kebiasaan sehat.
- C. Keterampilan (Psikomotor): Gerakan senam, penulisan jurnal, kampanye.

## **7. Rubrik Penilaian**

### A. Pengetahuan (Tes Lisan & Diskusi)

- 4: Menjelaskan semua kebiasaan sehat dengan jelas.
- 3: Menjelaskan sebagian besar kebiasaan sehat dengan cukup tepat.
- 2: Menjelaskan beberapa kebiasaan sehat dengan penjelasan terbatas.
- 1: Tidak dapat menjelaskan dengan benar.

### B. Keterampilan (Senam/Jurnal/Kampanye)

- 4: Gerakan/jurnal/poster sangat baik, rapi, kreatif.
- 3: Gerakan/jurnal/poster baik dan pesan tersampaikan.
- 2: Gerakan/jurnal/poster cukup baik, pesan kurang jelas.
- 1: Gerakan/jurnal/poster kurang baik, pesan tidak tersampaikan.

### C. Sikap (Observasi Guru)

- 4: Selalu disiplin, peduli kesehatan, dan bekerja sama.
- 3: Sering disiplin, peduli kesehatan, dan bekerja sama.
- 2: Kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut.
- 1: Jarang/tidak menunjukkan sikap tersebut.

## PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL

---

Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Kelas	: III (Tiga)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Tema	: Kebun Mini Sekolahku
Alokasi Waktu	: 84 JP (1 JP = 35 menit)

### 1. Latar Belakang

Pembelajaran pada kelas III mendorong siswa untuk lebih kritis, kreatif, dan mampu bekerja sama dalam proyek nyata. Program kurikuler 'Kebun Mini Sekolahku' memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menanam, merawat tanaman, serta membuat pot dari barang bekas. Kegiatan ini juga mengajarkan nilai gotong royong, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan.

### 2. Tujuan Program

- Menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat pot dari barang bekas.
- Melatih keterampilan bercocok tanam dan merawat tanaman.
- Mengembangkan penalaran kritis melalui pengamatan pertumbuhan tanaman.
- Menanamkan sikap gotong royong dalam mengelola kebun mini di sekolah.

### 3. Capaian Pembelajaran

IPAS : Mengamati pertumbuhan tanaman dan faktor pendukungnya.

Matematika : Mengukur tinggi tanaman, menghitung pertambahan, dan membuat tabel data.

PLBJ : Mengenal nilai budaya dalam kegiatan gotong royong dan kreasi lingkungan.

### 4. Struktur Kegiatan (84 JP)

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & Pengenalan Proyek	10 JP	Diskusi, video edukasi, cerita motivasi tentang berkebun
Pembuatan Pot dari Barang Bekas	15 JP	Kegiatan kelompok membuat pot kreatif
Menanam Bibit Tanaman	15 JP	Praktik menanam di kebun mini sekolah
Perawatan & Pengamatan Pertumbuhan	20 JP	Menyiram, mencatat perkembangan, membersihkan area
Pengolahan Data & Kreasi Poster	12 JP	Membuat tabel pertumbuhan dan poster kebun mini
Presentasi & Refleksi	12 JP	Menyampaikan hasil pengamatan dan pengalaman proyek

## **5. Langkah-Langkah Pelaksanaan**

1. Orientasi (Minggu 1): Guru memperkenalkan tema, tujuan, dan rencana kegiatan.
2. Pembuatan Pot (Minggu 2–3): Siswa membuat pot dari barang bekas secara berkelompok.
3. Menanam Bibit (Minggu 4–5): Menanam tanaman dan menandai area kebun mini.
4. Perawatan & Pengamatan (Minggu 6–9): Menyiram, mencatat tinggi tanaman, membersihkan kebun.
5. Pengolahan Data & Kreasi Poster (Minggu 10–11): Mengukur pertumbuhan tanaman dan membuat poster.
6. Presentasi & Refleksi (Minggu 12): Menampilkan hasil proyek dan melakukan refleksi bersama.
7. Evaluasi (Minggu 13): Penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

## **6. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- A. Sikap (Afektif): Gotong royong, peduli lingkungan, tanggung jawab.
- B. Pengetahuan (Kognitif): Pemahaman proses pertumbuhan tanaman.
- C. Keterampilan (Psikomotor): Pembuatan pot, perawatan kebun, pengolahan data.

## **7. Rubrik Penilaian**

### A. Pengetahuan (Tes Lisan & Laporan)

- 4: Menjelaskan proses pertumbuhan tanaman dengan lengkap.
- 3: Menjelaskan sebagian besar proses dengan cukup tepat.
- 2: Menjelaskan beberapa bagian proses dengan penjelasan terbatas.
- 1: Tidak dapat menjelaskan dengan benar.

### B. Keterampilan (Proyek Berkebun & Poster)

- 4: Pot sangat kreatif, kebun terawat, poster rapi dan jelas.
- 3: Pot kreatif, kebun cukup terawat, poster jelas.
- 2: Pot sederhana, kebun kurang terawat, poster kurang jelas.
- 1: Pot kurang baik, kebun tidak terawat, poster tidak jelas.

### C. Sikap (Observasi Guru)

- 4: Selalu gotong royong, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab.
- 3: Sering menunjukkan sikap tersebut.
- 2: Kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut.
- 1: Jarang/tidak menunjukkan sikap tersebut.

## PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL

---

Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Kelas	: IV (Empat)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Tema	: Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan
Alokasi Waktu	: 96 JP (1 JP = 35 menit)

---

### 1. Latar Belakang

Pada kelas IV, siswa diharapkan memiliki kemampuan penalaran kritis, komunikasi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah nyata di lingkungan sekitarnya. Program kokurikuler bertema "*Cinta Lingkungan, Cinta Kehidupan*" menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PBL) lintas disiplin, di mana siswa melakukan observasi masalah sampah, menganalisis penyebabnya, dan menyampaikan solusi melalui presentasi kelompok. Kegiatan ini membangun kesadaran lingkungan sekaligus melatih keterampilan abad 21.

### 2. Tujuan Program

- Melatih keterampilan observasi dan analisis masalah lingkungan.
- Mengembangkan penalaran kritis dalam menyusun solusi.
- Melatih kemampuan komunikasi melalui presentasi.
- Menumbuhkan kolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan proyek.

### 3. Capaian Pembelajaran

- IPAS : Menganalisis masalah lingkungan dan merancang solusi sederhana.
- Bahasa Indonesia : Menyajikan laporan hasil observasi dan solusi secara lisan maupun tulisan.
- PPKn : Menunjukkan sikap peduli lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai Pancasila.

### 4. Struktur Kegiatan (96 JP)

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & Pengenalan Masalah	12 JP	Diskusi awal, menonton video isu sampah, brainstorming
Observasi Lingkungan Sekolah	20 JP	Pengamatan sumber sampah, pencatatan data
Analisis Masalah & Penyusunan Solusi	20 JP	Diskusi kelompok, membuat peta masalah dan solusi
Pembuatan Media Presentasi	14 JP	Poster, infografis, atau maket sederhana
Latihan Presentasi & Umpan Balik	14 JP	Simulasi presentasi, perbaikan materi
Presentasi Akhir	8 JP	Presentasi hasil proyek di depan kelas/sekolah
Refleksi & Evaluasi	8 JP	Diskusi pembelajaran dan penilaian proyek

- 
- 5. Langkah-Langkah Pelaksanaan**
1. Orientasi (Minggu 1) : Guru mengenalkan tema, tujuan, dan pentingnya peduli lingkungan.
  2. Observasi Lingkungan (Minggu 2–3) : Siswa mengamati sumber sampah dan mencatat data.
  3. Analisis Masalah & Solusi (Minggu 4–5) : Diskusi kelompok menyusun peta masalah dan alternatif solusi.
  4. Pembuatan Media Presentasi (Minggu 6–7) : Siswa membuat poster, infografis, atau maket.
  5. Latihan Presentasi (Minggu 8) : Siswa berlatih menyampaikan hasil proyek.
  6. Presentasi Akhir (Minggu 9) : Menyampaikan proyek di depan kelas/sekolah.
  7. Refleksi & Evaluasi (Minggu 10) : Diskusi hasil pembelajaran dan penilaian proyek.
- 

**6. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- Sikap (Afektif) : Peduli lingkungan, kerja sama, disiplin.
  - Pengetahuan (Kognitif) : Analisis masalah dan pemahaman solusi.
  - Keterampilan (Psikomotor) : Pembuatan media presentasi dan penyampaian solusi.
- 

**7. Rubrik Penilaian**

**A. Pengetahuan (Tes Lisan & Laporan)**

- 4 : Mampu menganalisis masalah secara mendalam dan menyusun solusi kreatif.
- 3 : Mampu menganalisis masalah dengan cukup baik dan menyusun solusi sederhana.
- 2 : Analisis masalah terbatas, solusi kurang jelas.
- 1 : Tidak mampu menganalisis masalah atau menyusun solusi.

**B. Keterampilan (Media Presentasi & Penyampaian)**

- 4 : Media sangat kreatif, presentasi jelas dan meyakinkan.
- 3 : Media kreatif, presentasi cukup jelas.
- 2 : Media sederhana, presentasi kurang jelas.
- 1 : Media tidak menarik, presentasi tidak tersampaikan.

**C. Sikap (Observasi Guru)**

- 4 : Selalu peduli lingkungan, disiplin, dan bekerja sama.
- 3 : Sering menunjukkan sikap tersebut.
- 2 : Kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut.
- 1 : Jarang/tidak menunjukkan sikap tersebut.

## PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL

---

Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Kelas	: V (Lima)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Tema	: Karya Inovatif dari Barang Bekas
Alokasi Waktu	: 84 JP (1 JP = 35 menit = 49 jam)

---

### 1. Latar Belakang

Siswa kelas V berada pada tahap perkembangan yang menuntut kreativitas, kemandirian, dan keterampilan kewirausahaan. Program kokurikuler "Karya Inovatif dari Barang Bekas" bertujuan mengasah daya cipta siswa melalui perancangan produk yang memiliki nilai seni sekaligus nilai jual. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengolah barang bekas menjadi karya inovatif, menyajikan dalam pameran, dan mengenal konsep sederhana kewirausahaan.

### 2. Tujuan Program

- Melatih kreativitas dalam merancang karya dari barang bekas.
- Mengembangkan sikap mandiri dalam menyelesaikan proyek secara individu atau kelompok.
- Menumbuhkan kesadaran kewargaan dengan menciptakan produk ramah lingkungan.
- Mengenalkan konsep sederhana kewirausahaan melalui pameran dan penjualan karya.

### 3. Capaian Pembelajaran

- PLBJ : Mengenal nilai budaya kreatif dan peduli lingkungan melalui kreasi barang bekas.
- Matematika : Menghitung modal sederhana, menentukan harga jual, dan membuat tabel laporan.
- Bahasa Indonesia : Menulis deskripsi produk dan menyajikan laporan pameran/penjualan.

### 4. Struktur Kegiatan (84 JP)

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & Inspirasi Karya	10 JP	Diskusi ide, menonton video inspiratif, membuat sketsa produk
Perancangan Produk	15 JP	Membuat rancangan dan daftar bahan dari barang bekas
Pembuatan Produk Inovatif	25 JP	Proses pembuatan karya dengan pendampingan guru
Pengolahan Data & Perhitungan Biaya	10 JP	Menghitung biaya, membuat daftar harga, dan laporan sederhana
Persiapan Pameran	12 JP	Membuat display produk, poster, dan materi promosi
Pameran & Penjualan	12 JP	Pameran kelas/sekolah dan kegiatan penjualan

---

## 5. Langkah-Langkah Pelaksanaan

1. Orientasi (Minggu 1) : Guru memperkenalkan tujuan, manfaat, dan inspirasi karya inovatif.
  2. Perancangan Produk (Minggu 2–3) : Siswa merancang karya dari barang bekas.
  3. Pembuatan Produk (Minggu 4–6) : Siswa membuat produk sesuai rancangan.
  4. Pengolahan Data (Minggu 7) : Menghitung biaya produksi dan menentukan harga jual.
  5. Persiapan Pameran (Minggu 8) : Menyusun display produk dan materi promosi.
  6. Pameran & Penjualan (Minggu 9) : Menampilkan produk kepada warga sekolah dan melakukan transaksi sederhana.
  7. Refleksi & Evaluasi (Minggu 10) : Diskusi pengalaman, pelajaran, dan hasil penjualan.
- 

## 6. Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- Sikap (Afektif) : Mandiri, kreatif, peduli lingkungan.
  - Pengetahuan (Kognitif) : Perhitungan biaya sederhana, deskripsi produk.
  - Keterampilan (Psikomotor) : Membuat produk, menyajikan dalam pameran, dan menjelaskan hasil karya.
- 

## 7. Rubrik Penilaian

### A. Pengetahuan (Laporan & Perhitungan)

- 4 : Menghitung biaya dengan tepat, membuat laporan lengkap, dan deskripsi produk sangat jelas.
- 3 : Perhitungan cukup tepat, laporan cukup lengkap.
- 2 : Perhitungan kurang tepat, laporan sederhana.
- 1 : Tidak mampu menghitung biaya atau membuat laporan.

### B. Keterampilan (Pembuatan Produk & Presentasi)

- 4 : Produk sangat inovatif, rapi, menarik, dan bermanfaat.
- 3 : Produk kreatif, cukup rapi, dan bermanfaat.
- 2 : Produk sederhana dan kurang rapi.
- 1 : Produk kurang sesuai atau tidak selesai.

### C. Sikap (Observasi Guru)

- 4 : Selalu mandiri, kreatif, dan peduli lingkungan.
- 3 : Sering menunjukkan sikap tersebut.
- 2 : Kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut.
- 1 : Jarang/tidak menunjukkan sikap tersebut.

## PROGRAM KOKURIKULER LINTAS MAPEL

---

Sekolah	: SDN Ragunan 14 Pagi
Kelas	: VI (Enam)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Tema	: Peduli Ekosistem
Alokasi Waktu	: 114 JP (1 JP = 35 menit)

### **1. Latar Belakang**

Ekosistem adalah kesatuan antara makhluk hidup dan lingkungan tempat tinggalnya. Siswa sekolah dasar perlu dikenalkan secara konkret tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem di sekitar mereka, mulai dari rumah, sekolah, hingga lingkungan masyarakat. Melalui kegiatan kurikuler Peduli Ekosistem, siswa tidak hanya memahami konsep ekosistem secara teori, tetapi juga mampu mengamalkan nilai peduli lingkungan melalui aksi nyata.

Program ini juga mendukung Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, Bergotong royong, Bernalar kritis, dan Berkeadilan sosial.

### **2. Tujuan Program**

1. Menjelaskan konsep dasar ekosistem dan keseimbangan lingkungan.
2. Mengidentifikasi komponen ekosistem (biotik dan abiotik) di sekitar.
3. Menunjukkan sikap peduli lingkungan melalui tindakan nyata.
4. Melakukan proyek sederhana terkait pelestarian lingkungan (misalnya bank sampah, hidroponik, atau penghijauan).
5. Menyajikan hasil kegiatan dalam bentuk laporan/portofolio.

### **3. Capaian Pembelajaran**

IPAS	Memahami keterkaitan antar komponen ekosistem dan dampak kerusakan lingkungan.
BAHASA INDONESIA	Menyusun teks laporan hasil kegiatan/proyek.
PENDIDIKAN PANCASILA	Mengamalkan sikap peduli lingkungan sebagai wujud pengamalan nilai Pancasila.
SENI RUPA	Membuat poster, lagu, atau karya seni bertema ekosistem.
MATEMATIKA	Mengolah data hasil pengamatan lingkungan.

#### **4. Struktur Kegiatan (114 JP)**

Kegiatan	Alokasi JP	Bentuk Kegiatan
Pendahuluan & pengenalan ekosistem	10 JP	Diskusi, video edukasi, observasi sederhana
Eksplorasi ekosistem sekitar (lapangan)	20 JP	Pengamatan taman, sungai, kebun sekolah
Proyek tematik 1: Bank Sampah/daur ulang	20 JP	Pemilahan sampah, kerajinan daur ulang
Proyek tematik 2: Penghijauan/menanam	20 JP	Membuat pot, menanam pohon/tanaman
Proyek tematik 3: Ekosistem air kecil	20 JP	Akuarium/mini hidroponik
Presentasi hasil proyek	10 JP	Pameran, pentas seni, laporan kelompok
Refleksi & evaluasi	14 JP	Menulis laporan individu, diskusi kelas
Total	114 JP	—

#### **5. Langkah-Langkah Pelaksanaan**

- 1) Orientasi (Minggu 1): Guru menjelaskan tema dan tujuan, menonton video ekosistem, diskusi awal.
- 2) Observasi Lingkungan (Minggu 2–3): Pengamatan ekosistem sekitar sekolah/rumah.
- 3) Proyek Tematik (Minggu 4–10): Pelaksanaan proyek kelompok dengan pendampingan guru.
- 4) Pengolahan Data & Karya (Minggu 11–13): Penyusunan laporan, poster, latihan presentasi.
- 5) Presentasi & Pameran (Minggu 14–15): Kelompok mempresentasikan hasil.
- 6) Refleksi & Evaluasi (Minggu 16): Diskusi, laporan individu, penilaian proyek dan sikap.

#### **6. Penilaian**

Penilaian dilakukan secara autentik dengan 3 bentuk:

- Sikap (Afektif): Peduli, disiplin, kerja sama.
- Pengetahuan (Kognitif): Pemahaman konsep ekosistem.
- Keterampilan (Psikomotor): Kemampuan membuat proyek/karya nyata.

## 7. Rubrik Penilaian

### A. Pengetahuan (Tes Tertulis & Laporan)

Skor	Kriteria
4	Menyebutkan dan menjelaskan semua komponen ekosistem serta kaitannya dengan jelas.
3	Menyebutkan sebagian besar komponen dengan penjelasan cukup tepat.
2	Menyebutkan beberapa komponen dengan penjelasan terbatas.
1	Tidak dapat menyebutkan dengan benar.

### B. Keterampilan (Proyek/Karya)

Skor	Kriteria
4	Karya/proyek sangat kreatif, inovatif, bermanfaat nyata bagi lingkungan.
3	Karya/proyek cukup kreatif dan bermanfaat.
2	Karya/proyek sederhana, manfaat terbatas.
1	Karya/proyek kurang sesuai tujuan.

### C. Sikap (Observasi Guru)

Skor	Kriteria
4	Selalu menunjukkan sikap peduli, bekerja sama, dan disiplin.
3	Sering menunjukkan sikap peduli, bekerja sama, dan disiplin.
2	Kadang-kadang menunjukkan sikap peduli dan disiplin.
1	Jarang/tidak menunjukkan sikap peduli.

### D. Rubrik Penilaian Karya (Poster/Media Kreatif)

Skor	Kriteria
4	Karya sangat rapi, estetis, pesan lingkungan tersampaikan jelas, inovatif.
3	Karya cukup rapi, pesan lingkungan tersampaikan baik.
2	Karya kurang rapi, pesan kurang jelas.
1	Karya tidak rapi dan pesan tidak tersampaikan.

## 7. Kalender Pendidikan (Kalender Dinas Pendidikan)

LAMPIRAN II  
KEPUTUSAN  
PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
NOMOR 89 TAHUN 2025  
TENTANG  
TENTANG  
KALENDAR PENDIDIKAN TAHUN AJARAN  
2025/2026

### KALENDER PENDIDIKAN TAHUN AJARAN 2025/2026 BAGI SPAUD, TKLB, SD, SDLB, SMP, SMPLB, SMA, SMALB, DAN SMK

JULI 2025		AGUSTUS 2025		SEPTEMBER 2025		OKTOBER 2025		NOVEMBER 2025		DESEMBER 2025	
	HBE = 14 LJ=2, LS=1		HBE = 21 LJ=0		HBE = 21 LJ = 1		HBE = 23 LJ = 0		HBE = 20 LJ = 0		HBE = 15 LJ = 1, LS=7
Minggu	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17
Senin	7	14	21	28	4	11	18	25	6	13	20
Selasa	1	8	15	22	5	12	19	26	7	14	21
Rabu	2	9	16	23	6	13	20	27	8	15	25
Kamis	3	10	17	24	7	14	21	28	9	16	26
Jumat	4	11	18	25	8	15	22	29	10	17	27
Sabtu	5	12	19	26	9	16	23	30	11	18	28
Minggu	6	13	20	27	10	17	24	31	12	19	29
Senin	7	14	21	28	11	18	25	1	8	15	22
Selasa	8	15	22	29	12	19	26	2	9	16	23
Rabu	9	16	23	30	13	20	27	3	10	17	24
Kamis	10	17	24	31	14	21	28	4	11	18	25
Jumat	11	18	25	1	15	22	8	15	22	29	1
Sabtu	12	19	26	2	9	16	23	30	13	20	27
Minggu	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22
Senin	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23
Selasa	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24
Rabu	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25
Kamis	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26
Jumat	18	25	1	8	15	22	8	15	22	29	1
Sabtu	19	26	2	9	16	23	30	1	8	15	22
Minggu	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	1
Senin	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	8
Selasa	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	9
Rabu	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	10
Kamis	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	11
Jumat	25	1	8	15	22	8	15	10	17	24	12
Sabtu	26	3	10	17	24	31	2	9	16	23	13
Minggu	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	14
Senin	28	5	12	19	6	13	20	3	10	17	24
Selasa	29	6	13	20	7	14	21	4	11	18	25
Rabu	30	7	14	21	8	15	22	5	12	19	26
Kamis	1	8	15	22	9	16	23	6	13	20	27
Jumat	2	9	16	23	10	17	24	7	14	21	1
Sabtu	3	10	17	24	11	18	25	8	15	22	29
Minggu	4	11	18	25	12	19	1	9	16	23	1
Senin	5	12	19	26	13	20	27	1	8	15	22
Selasa	6	13	20	27	14	21	28	2	9	16	23
Rabu	7	14	21	28	15	22	3	10	17	24	10
Kamis	8	15	22	31	16	23	4	11	18	25	11
Jumat	9	16	23	1	14	21	8	15	22	29	12
Sabtu	10	17	24	31	17	24	2	9	16	23	13
Minggu	11	18	25	2	9	16	23	3	10	17	24
Senin	12	19	26	3	10	17	24	4	11	18	25
Selasa	13	20	27	5	12	19	26	6	13	20	1
Rabu	14	21	28	6	13	20	27	7	14	21	29
Kamis	15	22	31	7	14	21	28	8	15	22	1
Jumat	16	23	1	8	15	22	9	16	23	29	12
Sabtu	17	24	31	10	17	24	2	9	16	23	13
Minggu	18	25	2	9	16	23	3	10	17	24	14
Senin	19	26	3	10	17	24	4	11	18	25	1
Selasa	20	7	14	21	11	18	25	5	12	19	26
Rabu	21	8	15	22	12	19	26	6	13	20	1
Kamis	22	9	16	23	13	20	27	7	14	21	29
Jumat	23	10	17	24	14	21	1	8	15	22	12
Sabtu	24	11	18	31	15	22	2	9	16	23	13
Minggu	25	12	19	1	8	15	22	3	10	17	24
Senin	26	13	20	4	11	18	25	5	12	19	1
Selasa	27	14	21	5	12	19	26	6	13	20	29
Rabu	28	15	22	6	13	20	27	7	14	21	1
Kamis	29	16	23	7	14	21	28	8	15	22	29
Jumat	30	17	24	1	8	15	22	9	16	23	1
Sabtu	1	18	25	2	9	16	23	3	10	17	24
Minggu	2	19	26	3	10	17	24	4	11	18	1
Senin	3	20	27	5	12	19	26	6	13	20	29
Selasa	4	21	28	6	13	20	27	7	14	21	1
Rabu	5	22	29	7	14	21	28	8	15	22	29
Kamis	6	23	30	8	15	22	1	9	16	23	1
Jumat	7	24	31	9	16	23	2	10	17	24	12
Sabtu	8	25	1	10	17	24	3	11	18	25	13
Minggu	9	26	2	11	18	25	4	12	19	26	14
Senin	10	27	3	12	19	26	5	13	20	27	1
Selasa	11	28	4	13	20	27	6	14	21	28	29
Rabu	12	1	13	10	17	24	7	14	21	28	1
Kamis	13	2	14	11	18	25	8	15	22	29	29
Jumat	14	3	15	12	19	26	9	16	23	29	1
Sabtu	15	4	16	13	20	27	10	17	24	29	13
Minggu	16	5	17	14	21	28	11	18	25	1	14
Senin	17	6	18	15	22	29	12	19	26	1	15
Selasa	18	7	19	16	23	2	13	20	27	1	16
Rabu	19	8	20	17	24	3	14	21	28	1	17
Kamis	20	9	21	18	25	4	15	22	1	18	1
Jumat	21	10	22	19	26	5	16	23	29	1	19
Sabtu	22	11	23	20	27	6	17	24	1	18	1
Minggu	23	12	24	1	8	15	22	3	10	17	24
Senin	24	13	25	2	9	16	23	4	11	18	1
Selasa	25	14	26	3	10	17	24	5	12	19	29
Rabu	26	15	27	4	11	18	25	6	13	20	1
Kamis	27	16	28	5	12	19	26	7	14	21	29
Jumat	28	17	29	6	13	20	1	9	16	23	1
Sabtu	29	18	30	7	14	21	2	10	17	24	13
Minggu	30	19	1	8	15	22	3	10	17	24	14
Senin	1	20	2	9	16	23	4	11	18	1	15
Selasa	2	21	3	10	17	24	5	12	19	29	1
Rabu	3	22	4	11	18	25	6	13	20	1	16
Kamis	4	23	5	12	19	26	7	14	21	29	1
Jumat	5	24	6	13	20	1	8	15	22	1	17
Sabtu	6	25	7	14	21	2	9	16	23	13	1
Minggu	7	26	8	15	22	3	10	17	24	14	1
Senin	8	27	9	16	23	4	11	18	1	15	29
Selasa	9	28	10	17	24	5	12	19	29	1	16
Rabu	10	29	11	18	25	6	13	20	1	17	1
Kamis	11	1	12	19	26	7	14	21	29	1	18
Jumat	12	2	13	20	1	8	15	22	1	17	1
Sabtu	13	3	14	21	2	9	16	23	13	1	19
Minggu	14	4	15	22	3	10	17	24	14	1	20
Senin	15	5	16	23	4	11	18	1	15	29	1
Selasa	16	6	17	24	5	12	19	29	1	16	1
Rabu	17	7	18	25	6	13	20	1	17	1	1
Kamis	18	8	19	1	8	15	22	1	15	29	1
Jumat	19	9	20	18	1	8	15	22	1	17	1
Sabtu	20	10	21	19	1	8	15	22	13	1	19
Minggu	21	11	22	1	8	15	22	14	1	17	1
Senin	22	12	23	1	8	15	22	15	1	16	29
Selasa	23	13	24	1	8	15	22	16	1	17	1
Rabu	24	14	25	1	8	15	22	17	1	18	1
Kamis	25	15	26	1	8	15	22	18	1	19	1
Jumat	26	16	27	1	8	15	22	19	1	18	1
Sabtu	27	17	28	1	8	15	22	20	13	1	19
Minggu	28	18	29	1	8</						



**KALENDER PENDIDIKAN  
SDN RAGUNAN 14 PAGI  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**SEMESTER I**

HARI	JULI	HBE :	AGUSTUS	HBE :	HARI	SEPTEMBER	HBE :	HARI	OCTOBER	HBE :	HARI	NOVEMBER	HBE :	HARI	DESEMBER	HBE :													
	2025	14	2025	20	MINGGU	3	10	17	24/31	MINGGU	7	14	21	28	MINGGU	2	9	16	23/30	MINGGU	7	14	21	28					
SENIN		14	21	28	SENIN	4	11	18	25	SENIN	1	8	15	22	29	SENIN	3	10	17	24	SENIN	3	10	17	24				
SELASA		15	22	29	SELASA	5	12	19	26	SELASA	2	9	16	23	30	SELASA	4	11	18	25	SELASA	4	11	18	25				
RABU		16	23	30	RABU	6	13	20	27	RABU	1	8	15	22	29	RABU	5	12	19	26	RABU	5	12	19	26				
KAMIS		17	24	31	KAMIS	7	14	21	28	KAMIS	4	11	18	25	KAMIS	2	9	16	23	KAMIS	6	13	20	27					
JUM'AT		18	25		JUM'AT	1	8	15	22	JUM'AT	5	12	19	26	JUM'AT	3	10	17	24	JUM'AT	7	14	21	28					
SABTU		19	26		SABTU	2	9	16	23	SABTU	6	13	20	27	SABTU	4	11	18	25	SABTU	1	8	15	22					
1-12	Libur Semester 2	1.	Santunan anak yatim	5.	Manid Nabi Muhammad SAW	19	Perayaan Maulid Nabi	28.	Peringatan Pancasila	1.	Harlah Keaktifan Pancasila	10.	Hari Pahlawan	19.	Pembagian Rapot	1.	Harlah Pancasila	24.	SAS Semester I	19.	Pembagian Raport	1.	Harlah Nasional	24.	HGN/PGRI				
14-18	Libur Semester 2	14.	Hari Pramuka	14.	Hari Santri	17.	HUT RI ke 80	28.	Hari Sumpah Pemuda (Outline bahasa)	2.	Hari Buruh Nasional	25.	Hari Kartini	26.	Hari Kartini	2.	Up. Hari Pendidikan	1.	Harlah Pancasila	2.	SAS Kelas 1-s.	14.	Peringaman Kelas 10	19.	Pembagian Raport	17.	Hari Guru Hajiyah	20.	Libur Semester II
14-18	MPLS																												

**SEMESTER II**

HARI	JANUARI	HBE :	FEBRUARI	HBE :	HARI	MARET	HBE :	HARI	APRIL	HBE :	HARI	MAY	HBE :	HARI	JUNI	HBE :												
	2026	18	2026	15	MINGGU	1	8	15	22	MINGGU	1	8	15	22	MINGGU	3	10	17	24/31	MINGGU	7	14	21	28				
SENIN		5	12	19	SENIN	2	9	16	23	SENIN	2	9	16	23	SENIN	4	11	18	25	SENIN	1	8	15	22				
SELASA		6	13	20	SELASA	3	10	17	24	SELASA	3	10	17	24	SELASA	5	12	19	26	SELASA	5	12	19	26				
RABU		7	14	21	RABU	4	11	18	25	RABU	1	8	15	22	RABU	6	13	20	27	RABU	6	13	20	27				
KAMIS		8	15	22	KAMIS	5	12	19	26	KAMIS	5	12	19	26	KAMIS	7	14	21	28	KAMIS	11	18	25	22				
JUM'AT		9	16	23	JUM'AT	6	13	20	27	JUM'AT	6	13	20	27	JUM'AT	8	15	22	29	JUM'AT	12	19	26	23				
SABTU		10	17	24	SABTU	7	14	21	28	SABTU	7	14	21	28	SABTU	2	9	16	23	SABTU	6	13	20	27				
1-12	Tahun Baru Masehi	27-29	10-12	Peringatan Libur awal Ramadhan	3	Harlah Ramadhan (1-3)	16-18	Peringatan Libur awal Ramadhan	21	Harlah Ramadhan	21	Harlah Ramadhan	21	Harlah Ramadhan	21	Harlah Ramadhan	1	Harlah Pancasila	2	SAS Kelas 1-s.	14	Peringaman Kelas 10	19.	Pembagian Raport	17.	Hari Guru Hajiyah	20.	Libur Semester II
5	Hari Pertama Semester II			Upak Kelas 6	16-18	Libur Hari Raya Idul Fitri	21	Harlah Ramadhan	21	Peringatan Idul Fitri	21	Peringatan Idul Fitri	21	Peringatan Idul Fitri	21	Peringatan Idul Fitri	1	Harlah Pancasila	2	SAS Kelas 1-s.	14	Peringaman Kelas 10	19.	Pembagian Raport	17.	Hari Guru Hajiyah	20.	Libur Semester II
16-18	Idul Fitri				21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	1	Harlah Pancasila	2	SAS Kelas 1-s.	14	Peringaman Kelas 10	19.	Pembagian Raport	17.	Hari Guru Hajiyah	20.	Libur Semester II
23	Perayaan Idul Fitri				21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	21	Perayaan Idul Fitri	1	Harlah Pancasila	2	SAS Kelas 1-s.	14	Peringaman Kelas 10	19.	Pembagian Raport	17.	Hari Guru Hajiyah	20.	Libur Semester II
Per. OSN/O2SN, FLS2n																												

Kegiatan Awal Masuk Sekolah (MPLS)  
Libur Reuni Nasional  
Penyerahan Buku Lap. Pend (Report)  
Libur ramadhan, Idul Fitri dan Idul adha  
Kegiatan Ujian Kelas VI  
Perikiran Ujian Praktik Kelas VI  
Ulangan Akhir Semester/Ulangan Kenalkan Kelas  
Libur Semester  
Hari Besar Nasional

1: Hari Lahir Pancasila

2-8: SAS Kelas 1-s.

Penuguanan Kelas 10

19: Pembagian Raport

17: Hari Guru Hajiyah

20-30: Libur Semester II

1: Hari Buruh

2: Up. Hari Pendidikan

14: Kenalkan Ima amastih

20: Harkinas

27: Hari Raya Idul adha

1: Hari Lahir Pancasila

2-8: SAS Kelas 1-s.

Penuguanan Kelas 10

19: Pembagian Raport

17: Hari Guru Hajiyah

20-30: Libur Semester II

JAKARTA, 14 Juli 2025

KEPALA PEMERINTAH DAERAH KECAMATAN 14 PAGI

Surat Keputusan Nomor : 14/PAGI/KEP/2025

Tanggal : 14 Juli 2025

Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

1. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

2. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

3. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

4. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

5. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

6. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

7. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

8. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

9. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

10. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

11. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

12. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

13. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

14. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

15. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

16. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

17. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

18. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

19. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

20. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

21. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

22. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

23. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

24. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

25. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

26. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

27. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

28. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

29. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

30. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

31. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

32. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

33. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

34. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

35. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

36. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

37. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

38. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

39. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

40. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

41. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

42. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

43. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

44. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

45. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

46. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

47. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

48. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

49. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

50. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

51. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

52. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

53. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

54. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

55. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

56. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

57. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

58. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

59. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

60. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

61. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

62. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

63. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

64. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

65. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

66. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

67. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

68. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

69. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

70. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

71. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

72. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

73. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

74. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

75. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

76. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

77. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

78. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :

79. Dengan ini di percaya dan di beri kuasa untuk menyatakan bahwa :</

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal Allah sebagai Tuhan Yang Maha Esa	Rukun Iman (Beriman kepada Allah)	Cerita, diskusi sederhana tentang ciptaan Allah	Ceramah, diskusi	Buku PAI, gambar alam	4 JP	Lisan, pengamatan sikap
2	Mengenal Rasul sebagai utusan Allah	Rukun Iman (Beriman kepada Rasul)	Mendengarkan kisah Rasul, membuat gambar	Cerita, menggambarkan	Buku kisah Rasul, alat gambar	4 JP	Hasil gambar, tanya jawab
3	Mengenal huruf hijaiyah awal	Membaca Huruf Hijaiyah	Belajar membaca huruf hijaiyah awal	Latihan membaca, permainan huruf	Buku Iqra', kartu huruf	4 JP	Latihan membaca
4	Belajar berdoa sebelum dan sesudah aktivitas	Doa Harian	Menghafal doa pendek, praktek berdoa	Hafalan, praktek	Buku doa, poster doa	4 JP	Hafalan doa
5	Memahami arti jujur dalam kehidupan sehari-hari	Akhhlak Mulia (Jujur)	Bermain peran tentang sikap jujur	Simulasi, roleplay	Kartu cerita, video pendidikan	4 JP	Observasi sikap
6	Mengenal shalat dan gerakannya	Tata Cara Shalat	Mengenal gerakan shalat dasar	Demonstrasi, praktek	Sajadah, gambar gerakan shalat	4 JP	Praktek gerakan
7	Meneladani sifat baik Rasulullah	Akhhlak Rasulullah	Membaca kisah, membuat kesimpulan sifat baik	Cerita, diskusi	Buku kisah Nabi, lembar kerja	4 JP	Diskusi kelompok
8	Memahami pentingnya bersyukur	Bersyukur kepada Allah	Membuat daftar nikmat Allah yang diterima	Refleksi, diskusi	Buku PAI, alat tulis	4 JP	Refleksi pribadi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menjadi pendengar penuh perhatian	Menyimak informasi	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
2	Menjadi pembaca dan pemirsa yang berminat	Membaca teks sederhana	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
3	Menulis permulaan dengan benar	Menulis permulaan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
4	Menunjukkan minat pada tuturan	Menyimak tuturan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
5	Menjadi pemirsa berminat	Menyimak tayangan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
6	Memahami pesan dari media audio	Menyimak audio	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
7	Membaca kata-kata sehari-hari	Membaca kosakata sehari-hari	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
8	Memahami pesan dari teks aural	Menyimak teks aural	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
9	Berbicara santun dengan volume tepat	Berbicara tentang topik sederhana	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
10	Mengembangkan tulisan tangan	Menulis tangan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
11	Berbicara santun dengan intonasi tepat	Berbicara dengan intonasi tepat	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
12	Merespons dengan bertanya	Bertanya dalam percakapan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
13	Merespons dengan menjawab	Menjawab dalam percakapan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
14	Memahami informasi dari bacaan	Memahami bacaan diri dan lingkungan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
15	Memahami informasi dari tayangan	Memahami tayangan diri dan lingkungan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
16	Menanggapi komentar orang lain	Menanggapi komentar	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
17	Menceritakan kembali isi informasi yang dibaca	Menceritakan isi bacaan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
18	Menceritakan kembali isi informasi yang didengar	Menceritakan isi dari audio	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
19	Menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan	Menceritakan teks narasi dibacakan	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
20	Menceritakan kembali teks narasi yang dibaca	Menceritakan teks narasi dibaca	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	3 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis
21	Menulis teks deskripsi sederhana	Menulis deskripsi	Diskusi, mendengarkan, membaca, menulis	Diskusi, Ceramah, Praktik langsung	Audio, teks, gambar, kertas, alat tulis	4 JP	Observasi, Tes Lisan, Tes Tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Memahami bilangan cacah sampai 100	Bilangan 1–100	Mengenal angka melalui permainan hitung benda konkret	Diskusi, Praktik	Benda konkret, kartu angka	4 JP	Observasi, Unjuk Kerja
2	Memiliki intuisi bilangan	Bilangan 1–100	Mengelompokkan benda sesuai jumlah, menyebutkan urutan	Diskusi, Latihan	Benda nyata, gambar	4 JP	Tes Lisan, Observasi
3	Komposisi & dekomposisi bilangan	Bilangan 1–20	Membongkar & menyusun bilangan dengan balok atau stik es krim	Demonstrasi, Praktik	Balok hitung, stik warna	6 JP	Unjuk Kerja, Tes Tertulis
4	Membandingkan & mengurutkan bilangan	Bilangan 1–50	Membandingkan banyak benda, mengurutkan angka pada papan	Diskusi, Permainan	Papan angka, gambar	6 JP	Observasi, Tes Tertulis
5	Operasi penjumlahan konkret	Penjumlahan benda	Menghitung jumlah benda melalui permainan pasar mini	Praktik, Tanya jawab	Uang mainan, benda nyata	12 JP	Unjuk Kerja, Tes Tertulis
6	Operasi pengurangan konkret	Pengurangan benda	Mengurangi benda dari keranjang, permainan “ambil sebagian”	Praktik, Tanya jawab	Keranjang, benda nyata	8 JP	Observasi, Tes Tertulis
7	Memahami simbol “=”	Simbol “=”	Menyelesaikan kalimat matematika dengan model timbangan	Demonstrasi, Latihan	Timbangan mini, kartu angka	6 JP	Unjuk Kerja
8	Mengenal pola bukan bilangan	Pola warna, bentuk, suara	Menyusun pola dari kancing warna atau tepuk tangan berirama	Permainan, Diskusi	Kancing warna, alat musik kecil	4 JP	Observasi
9	Mengenal bangun datar	Lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang	Mengamati benda di kelas sesuai bentuknya	Eksplorasi, Diskusi	Gambar, benda nyata	6 JP	Tes Lisan, Unjuk Kerja

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
10	Mengenal bangun ruang	Kubus, balok, bola, kerucut	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk ruang	Praktik, Diskusi	Benda konkret, gambar 3D	6 JP	Observasi, Tes Lisan
11	Menyusun & mengurai bangun datar	Komposisi & dekomposisi bangun	Menyusun puzzle bentuk, mengurai gambar menjadi potongan	Praktik, Permainan	Puzzle, kertas bentuk	6 JP	Unjuk Kerja
12	Pengukuran panjang benda	Panjang benda (non-standar)	Mengukur meja dengan jengkal atau penggaris tidak baku	Praktik, Diskusi	Tali, penggaris buatan	4 JP	Unjuk Kerja
13	Pengukuran berat benda	Berat benda (non-standar)	Menimbang benda dengan timbangan sederhana	Demonstrasi, Latihan	Timbangan, pasir, kantong	4 JP	Observasi
14	Membandingkan durasi waktu (Semester 2)	Lama kegiatan	Membandingkan lama aktivitas (mis. lari, lompat, berjalan)	Praktik, Permainan	Jam pasir, stopwatch	4 JP	Observasi
15	Analisis data sederhana (Semester 2)	Turus & piktogram	Mengurutkan dan menyajikan data tinggi badan teman	Diskusi, Praktik	Kertas grafik, stiker	6 JP	Tes Tertulis, Unjuk Kerja
16	Penguatan konsep melalui proyek (Semester 2)	Proyek Kokurikuler	Proyek "Pasar Bilangan" & "Pameran Bangun Datar"	Proyek, Kolaborasi	Benda nyata, poster, kartu angka	36 JP (Kokuri kuler)	Portofolio, Observasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Peserta didik dapat mengenal symbol-simbol Pancasila	Mengenal symbol-simbol Pancasila	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
2	Peserta didik dapat mengenal sila-sila Pancasila	Mengenal sila-sila Pancasila	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
3	Peserta didik dapat menceritakan symbol-simbol Pancasila dalam lambang	Menceritakan symbol-simbol Pancasila dalam lambang	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
4	Peserta didik dapat mengenal aturan di lingkungan keluarga	Mengenal aturan di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
5	Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap mematuhi aturan di keluarga	Menceritakan contoh sikap mematuhi aturan di keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
6	Peserta didik dapat menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga	Menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
7	Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap tidak mematuhi aturan di keluarga	Menceritakan contoh sikap tidak mematuhi aturan di keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
8	Peserta didik dapat menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin	Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
9	Peserta didik dapat menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan ciri-ciri fisik	Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan ciri-ciri fisik	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
10	Peserta didik dapat menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan hobi	Menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan hobi	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
11	Peserta didik dapat menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga	Menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
12	Peserta didik dapat menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) teman-temannya di lingkungan rumah	Menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) teman-temannya di lingkungan rumah	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
13	Peserta didik dapat menceritakan perbedaan fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) keluarga	Menceritakan perbedaan fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll)	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
14	Peserta didik dapat menghargai perbedaan fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) keluarga	Menghargai perbedaan fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll)	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
15	Peserta didik dapat menceritakan perbedaan non fisik (contoh : miskin, kaya, dll) keluarga	Menceritakan perbedaan non fisik (contoh : miskin, kaya, dll)	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
16	Peserta didik dapat menghargai perbedaan non fisik (contoh : miskin, kaya, dll) keluarga	Menghargai perbedaan non fisik (contoh : miskin, kaya, dll)	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
17	Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
18	Peserta didik dapat menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
19	Peserta didik dapat mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI	Mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
20	Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar	Menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
21	Peserta didik dapat mempraktikkan sikap dan perilaku di lingkungan keluarga	Mempraktikkan sikap dan perilaku di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
22	Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
23	Peserta didik dapat menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	3 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
24	Peserta didik dapat mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI	Mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
25	Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar	Menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan
26	Peserta didik dapat mempraktikkan sikap dan perilaku di lingkungan keluarga	Mempraktikkan sikap dan perilaku di lingkungan keluarga	Diskusi, Ceramah, Praktik	Diskusi, Praktik	Gambar, Poster, Video terkait	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengamati elemen rupa di lingkungan keseharian	Elemen rupa	Observasi, menggambar, diskusi	Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung	Kertas, alat gambar	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja
2	Menuangkan pengalaman keseharian secara visual	Bentuk dasar geometris	Menggambar pengalaman, mewarnai	Demonstrasi, Diskusi, Praktik langsung	Kertas, alat gambar	3 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
3	Menggunakan elemen seni rupa berupa garis	Garis dalam karya seni	Menggambar garis beragam	Demonstrasi, Praktik langsung	Kertas, pensil warna	2 JP	Unjuk Kerja
4	Menggunakan elemen seni rupa berupa bentuk	Bentuk dalam karya seni	Membuat karya dari bentuk geometris	Praktik langsung	Kertas, gunting, lem	2 JP	Unjuk Kerja
5	Menggunakan elemen seni rupa berupa warna	Warna dalam karya seni	Mewarnai gambar dengan teknik bebas	Demonstrasi, Praktik langsung	Cat air, crayon	2 JP	Unjuk Kerja
6	Mengenali fokus dari karya	Fokus karya seni	Diskusi tentang karya sendiri dan teman	Diskusi kelompok	Karya siswa, gambar karya seni	2 JP	Observasi, Portofolio
7	Menceritakan fokus dari karya	Fokus karya teman/karya lain	Presentasi karya dan hasil observasi	Ceramah, Diskusi	Hasil karya siswa	2 JP	Observasi, Tes Lisan
8	Menceritakan pengalaman mengenai karya	Pengalaman tentang karya	Cerita pengalaman saat berkarya	Diskusi, Praktik refleksi	Karya siswa	2 JP	Observasi, Tes Lisan
9	Menceritakan perasaan mengenai karya	Perasaan tentang karya	Menulis atau bercerita tentang perasaan terhadap karya	Diskusi, Praktik refleksi	Karya siswa	2 JP	Observasi, Tes Lisan
10	Mengenali prosedur dasar berkarya	Prosedur sederhana berkarya	Demonstrasi penggunaan alat	Demonstrasi, Praktik langsung	Berbagai alat seni	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja
11	Mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya	Alat dan bahan karya seni	Eksplorasi bebas bahan dan alat	Praktik langsung	Kertas, alat gambar, alat mewarnai	3 JP	Unjuk Kerja

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
12	Menciptakan karya dengan mengeksplorasi	Eksplorasi dalam berkarya	Membuat karya seni kombinasi	Praktik langsung	Kertas, alat gambar, alat warna	3 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
13	Membiasakan diri prosedur dasar berkarya	Prosedur sederhana berkarya	Membuat karya mengikuti prosedur	Demonstrasi, Praktik langsung	Media seni campuran	2 JP	Observasi, Unjuk Kerja
14	Mengetahui keutamaan faktor keselamatan	Keselamatan dalam berkarya	Diskusi pentingnya keselamatan	Ceramah, Diskusi	Alat dan bahan seni	2 JP	Observasi
15	Memahami keutamaan faktor keselamatan	Keselamatan dalam berkarya	Simulasi kerja aman	Praktik langsung	Alat dan bahan seni	2 JP	Observasi
16	Menciptakan karya sesuai perasaan/minat	Karya berdasarkan perasaan/minat	Membuat karya ekspresif	Praktik langsung	Media seni bebas	3 JP	Unjuk Kerja, Portofolio

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Melakukan gerakan dasar lokaotor (berjalan, berlari, melompat)	Gerak Lokomotor	Bermain berjalan, berlari, melompat di lapangan	Praktek langsung, permainan kecil	Lapangan, rintangan kecil, tali	4 JP
2	Melakukan gerakan dasar non-lokomotor (membungkuk, memutar badan, menekuk)	Gerak Non-Lokomotor	Latihan peregangan sederhana, senam kecil	Senam ringan, demonstrasi	Matras, ruang gerak luas	4 JP
3	Melakukan gerakan dasar manipulatif (melempar, menangkap, menendang bola)	Gerak Manipulatif	Permainan melempar bola, menangkap, menendang	Permainan berpasangan, lomba kecil	Bola kecil, bola plastik	4 JP
4	Mengenal aturan dasar permainan sederhana	Permainan Sederhana	Bermain gobak sodor, bentengan mini	Permainan kelompok	Lapangan kecil, garis pembatas	4 JP
5	Memahami pentingnya menjaga keselamatan saat bermain	Keselamatan Bermain	Diskusi tentang aturan keselamatan	Diskusi, role play	Poster keselamatan, alat pengaman	4 JP
6	Memahami pentingnya menjaga kebersihan tubuh	Kebersihan Tubuh	Praktek cuci tangan, menjaga kebersihan tubuh	Demonstrasi, praktek	Air, sabun, handuk kecil	4 JP
7	Mengenal kebugaran jasmani	Kebugaran Jasmani Anak	Latihan gerak kebugaran sederhana	Senam kecil, gerak berirama	Musik senam, ruang terbuka	4 JP
8	Memahami pentingnya istirahat, makan sehat, dan olahraga	Gaya Hidup Sehat	Diskusi makanan sehat, praktek pilihan sehat	Diskusi, roleplay, praktek	Gambar makanan sehat	4 JP

<b>Penilaian</b>
Observasi keterampilan gerak
Observasi kelenturan
Keterampilan praktek
Kerjasama tim, observasi sikap
Partisipasi diskusi
Unjuk kerja cuci tangan
Antusiasme dan ketepatan gerakan
Refleksi siswa, jawaban tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 1  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal dan memahami, menyanyikan, serta melakukan gerak lagu hompimpa	Lagu Hompimpa	Menyanyikan lagu, menirukan gerak tubuh	Demonstrasi, Praktik	Audio lagu hompimpa, ruang gerak	2 JP	Observasi, unjuk kerja
2	Mengenal keragaman warna dan mewarnai gambar ondel-ondel	Ondel-ondele	Mewarnai gambar ondel-ondel	Praktik	Gambar ondel-ondel, crayon	2 JP	Hasil karya
3	Memahami bahan alam dan buatan dalam karya rante-rante	Rante-rante	Membuat rante-rante dari bahan alam dan buatan	Praktik	Daun kering, kertas warna	2 JP	Hasil karya
4	Mengenal kuliner khas Betawi (makanan ringan)	Makanan Betawi	Membawa contoh/gambar kuliner, diskusi	Diskusi, Presentasi	Gambar/produk kuliner	2 JP	Tanya jawab, presentasi
5	Mengenal ornamen Betawi (gigi balang) dan mewarnai	Ornamen Gigi Balang	Menggambar dan mewarnai ornamen Betawi	Praktik	Kertas gambar, pewarna	2 JP	Hasil karya
6	Mengenal permainan Betawi (pong-pong balong, tepuk nyamuk)	Permainan tradisional	Bermain permainan Betawi	Praktik	Alat permainan sederhana	2 JP	Observasi, unjuk kerja
7	Mengenal gerak dasar maen pukul Betawi	Maen Pukul	Menirukan pukulan, tendangan, elakan	Demonstrasi, Praktik	Ruang terbuka/halaman	2 JP	Observasi gerak
8	Mengenal jenis transportasi dan komunikasi di Jakarta	Transportasi dan Komunikasi	Membahas jenis transportasi dan alat komunikasi	Diskusi, Ceramah	Gambar/video transportasi	2 JP	Laporan singkat, Tanya jawab
9	Mengenal bahaya banjir dan cara penanggulangan	Banjir di Jakarta	Diskusi sebab-akibat banjir, solusi	Diskusi, Simulasi	Video/foto banjir	2 JP	Diskusi kelompok
10	Mengenal ciri-ciri rumah sehat	Rumah sehat	Menggambar rumah sehat, mendiskusikan cirinya	Diskusi, Gambar	Kertas gambar	2 JP	Hasil karya, tanya jawab
11	Mengenal jenis taman bermain dan pengalaman bermain	Taman bermain	Menceritakan pengalaman bermain di taman	Cerita, Diskusi	Gambar taman bermain	2 JP	Cerita lisan
12	Mengenal manfaat keamanan pengguna jalan dan halte	Keamanan jalan raya dan halte	Simulasi menyebrang jalan, mengenal halte	Simulasi, Diskusi	Gambar rambu lalu lintas	2 JP	Observasi praktik

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Membaca, menghafal, memahami pesan Surah an-Nas	Membaca, Menghafal, Pesan Surah an-Nas	Membaca tartil, menghafal, diskusi pesan surah	Ceramah, hafalan, diskusi	Mushaf, audio tartil	12 JP	Hasil hafalan, diskusi
2	Membaca huruf hijaiyah bersambung dengan benar	Huruf Hijaiyah Bersambung dan Makhārijul Ḥurūf	Membaca huruf sambung, latihan makhraj huruf	Latihan membaca, praktek	Buku iqra', kartu huruf	8 JP	Latihan membaca
3	Mengenal Allah melalui asmaulhusna al-Wali, al-Alim, al-Khabir	Asmaulhusna: al-Wali, al-Alim, al-Khabir	Diskusi sifat Allah, membuat kaligrafi asmaulhusna	Ceramah, prakarya	Kertas gambar, spidol kaligrafi	12 JP	Hasil karya, observasi sikap
4	Meneladani akhlak: sayang sesama, empati, tutur kata lembut, jujur	Perilaku Terpuji	Bermain peran, membuat cerita pendek akhlak mulia	Simulasi, storytelling	Kartu akhlak, gambar cerita	12 JP	Unjuk kerja, produk cerita
5	Mengenal azan, ikamah, dan praktik salat fardu	Tata Cara Ibadah	Praktik azan, ikamah, salat berjamaah	Demonstrasi, praktek	Pengeras suara, sajadah	16 JP	Praktek ibadah, observasi
6	Mengenal kisah Nabi Nuh a.s. dan meneladani sikapnya	Kisah Nabi Nuh a.s.	Membaca kisah, membuat urutan kisah, refleksi sikap	Cerita, proyek sederhana	Buku kisah Nabi	12 JP	Cerita kembali, proyek kisah
7	Membaca dan menghafal Surah al-Falaq dan Surah al-Kausar	Membaca dan Menghafal Al-Qur'an	Membaca tartil dan menghafal surah pendek	Hafalan, praktek	Mushaf kecil, audio Qur'an	16 JP	Hafalan dan tartil

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
8	Mengenal malaikat Allah dan tugasnya	Beriman kepada Malaikat	Membuat karya gambar malaikat dan tugasnya	Diskusi, prakarya	Gambar malaikat, alat gambar	12 JP	Produk karya, tanya jawab
9	Menumbuhkan gaya hidup bersih, rapi, dan teratur	Akhhlak Mulia Sehari-hari	Membuat denah lingkungan bersih, rapi, teratur	Proyek kreatif	Kertas gambar, alat tulis	12 JP	Denah lingkungan
10	Menghafal zikir dan doa setelah salat	Zikir dan Doa Setelah Salat	Praktik zikir dan doa bersama	Praktek langsung	Buku doa, rekaman audio	16 JP	Hafalan doa
11	Mengenal dan meneladani kisah Nabi Ibrahim a.s.	Kisah Nabi Ibrahim a.s.	Membaca, menceritakan kembali kisah Nabi Ibrahim	Cerita, refleksi	Buku kisah nabi, kartu kisah	12 JP	Cerita lisan, refleksi sikap

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal bunyi dan simbol sila-sila Pancasila	Bunyi dan simbol sila-sila Pancasila	Diskusi, mengamati, bernyanyi lagu Pancasila	Diskusi, Ceramah, Praktik	Gambar Garuda, Poster Pancasila	45 JP	Observasi, Unjuk Kerja
2	Menerapkan nilai-nilai Pancasila di rumah dan sekolah	Penerapan sila-sila Pancasila	Bermain peran, diskusi kelompok	Diskusi, Simulasi	Kartu nilai Pancasila, Lembar kerja	45 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
3	Mengenal makna aturan di rumah dan sekolah	Makna aturan	Membaca cerita, diskusi aturan	Diskusi, Ceramah	Buku cerita, poster aturan	47 JP	Observasi, Tes Lisan
4	Menunjukkan contoh sikap mematuhi aturan	Contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan	Simulasi, drama mini	Simulasi, Bermain peran	Alat peraga sederhana	47 JP	Unjuk Kerja, Observasi
5	Mengenali keberagaman identitas diri dan teman	Keragaman identitas personal dan sosial	Cerita identitas, menggambar diri	Ceramah, Diskusi	Foto, cermin, alat gambar	30 JP	Observasi, Unjuk Kerja
6	Menghargai keberagaman identitas	Menghargai perbedaan	Diskusi dan permainan kelompok	Diskusi, Bermain bersama	Kartu identitas teman	30 JP	Observasi, Unjuk Kerja
7	Menjaga persatuan di lingkungan rumah	Persatuan di rumah dan lingkungan	Kerja kelompok, proyek menjaga kebersihan	Praktik langsung, Diskusi	Poster lingkungan bersih, alat kebersihan mini	54 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
8	Menjaga persatuan di lingkungan sekolah	Persatuan di sekolah	Kerja bakti mini, bermain kelompok	Praktik langsung, Simulasi	Poster sekolah, alat kebersihan mini	54 JP	Unjuk Kerja, Observasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Memahami bilangan cacah sampai 1000	Bilangan 1–1000	Diskusi, praktik mengelompokkan & membaca bilangan	Diskusi, Praktik, Tanya Jawab	Benda konkret, kartu angka, gambar	6 JP
2	Operasi penjumlahan & pengurangan hingga 100	Penjumlahan & pengurangan	Praktik hitung benda & permainan “Pasar Mini”	Demonstrasi, Latihan, Permainan	Benda konkret, kartu angka, papan hitung	12 JP
3	Memahami konsep perkalian sederhana	Perkalian konkret	Mengelompokkan benda, menyusun pola perkalian	Praktik, Diskusi	Benda konkret, kartu angka	6 JP
4	Memahami konsep pembagian sederhana	Pembagian konkret	Membagi benda ke kelompok secara adil	Demonstrasi, Praktik	Benda konkret, gambar	6 JP
5	Mengenal pecahan sederhana	Pecahan konkret	Membagi kue/mainan menjadi $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{4}$ , $\frac{1}{3}$	Praktik, Diskusi	Kertas, benda konkret	4 JP
6	Mengidentifikasi pola bilangan	Pola bilangan	Menyusun pola angka & benda	Diskusi, Praktik	Kartu angka, benda konkret	4 JP
7	Memahami simbol "=" pada operasi hitung	Simbol "="	Menyelesaikan kalimat matematika dengan model timbangan	Demonstrasi, Latihan	Timbangan mini, kartu angka	4 JP
8	Mengenal bangun datar	Lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang	Observasi & praktik menyusun bentuk	Praktik, Diskusi	Gambar, benda nyata	6 JP
9	Menyusun & mengurai bangun datar	Komposisi & dekomposisi bangun	Puzzle bentuk & mengurai gambar menjadi potongan	Praktik, Permainan	Puzzle, kertas bentuk	6 JP
10	Mengukur panjang & berat benda	Satuan baku (cm, m, kg)	Praktik mengukur benda kelas & berat	Praktik, Demonstrasi	Penggaris, timbangan, benda nyata	6 JP
11	Mengenal nilai uang	Uang kertas & koin	Praktik menghitung uang mainan & transaksi sederhana	Praktik, Permainan	Uang mainan, benda konkret	4 JP

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
12	Membandingkan durasi waktu	Lama kegiatan	Praktik membandingkan durasi aktivitas	Praktik, Diskusi	Jam pasir, stopwatch	4 JP
13	Mengurutkan & menyajikan data sederhana	Tabel & diagram gambar	Mengumpulkan data teman & membuat diagram	Praktik, Diskusi	Kertas grafik, stiker	6 JP
14	Menghitung luas & keliling bangun datar sederhana	Luas & keliling non-baku	Mengukur panjang sisi & menghitung luas & keliling	Praktik, Diskusi	Kertas, benda konkret	6 JP
15	Mengenal bangun ruang	Kubus, balok, bola, kerucut	Mengelompokkan & mengamati bangun ruang	Praktik, Diskusi	Benda nyata, gambar 3D	6 JP
16	Menyusun & mengurai bangun ruang	Komposisi & dekomposisi bangun ruang	Praktik menyusun & memisahkan bentuk ruang	Praktik, Permainan	Benda nyata, puzzle 3D	6 JP
17	Penguatan konsep melalui proyek	Proyek kokurikuler: Pasar Bilangan & Pameran Bangun	Kolaborasi kelompok, praktik langsung	Proyek, Diskusi	Benda nyata, poster, kartu angka	36 JP

<b>Penilaian</b>
Penilaian
Observasi, Tes Lisan, Unjuk Kerja
Tes Tertulis, Unjuk Kerja, Observasi
Observasi, Unjuk Kerja
Observasi, Tes Lisan
Unjuk Kerja, Observasi
Tes Lisan, Observasi
Unjuk Kerja
Observasi, Tes Lisan
Unjuk Kerja
Observasi, Tes Tertulis
Tes Lisan, Unjuk Kerja

<b>Penilaian</b>
Observasi
Tes Tertulis, Observasi
Unjuk Kerja, Tes Tertulis
Observasi, Tes Lisan
Unjuk Kerja, Observasi
Portofolio, Observasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menceritakan perasaan dari pengalaman pribadi dan menyimpulkan cerita	Pengalaman pribadi dan cerita tokoh	Membaca berulang, bercerita, berdiskusi	Ceramah, Diskusi, Praktik	Buku cerita, gambar ilustrasi	25 JP	Observasi, Unjuk Kerja
2	Membaca kata sehari-hari dan menceritakan kejadian runut	Membaca kata sehari-hari, mengurutkan gambar	Membaca terbimbing, latihan menulis, menyusun cerita bergambar	Latihan, Diskusi, Praktik	Kartu kata, gambar berurutan	30 JP	Observasi, Unjuk Kerja
3	Berbicara dengan volume tepat, menyimpulkan nama tempat umum, menulis cerita sederhana	Percakapan, tempat umum, menulis cerita	Memeragakan percakapan, membaca, menulis cerita	Praktik, Diskusi	Gambar tempat umum, lembar menulis	55 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
4	Membedakan fakta dan opini, menulis informasi dengan kata kunci, berdiskusi tugas keluarga	Fakta dan opini, tugas dalam keluarga	Membaca, menulis kalimat informasi, berdiskusi	Diskusi, Latihan, Ceramah	Buku cerita, kertas diskusi	30 JP	Observasi, Unjuk Kerja
5	Menulis dengan tanda baca koma dan mengelompokkan kata kunci	Tanda baca koma, pengatur grafis	Latihan menulis, menyusun kata dalam grafis	Latihan, Praktik	Kartu kata, grafik sederhana	25 JP	Unjuk Kerja
6	Memahami kosakata baru dari gambar dan melakukan instruksi	Kosakata pekerjaan, instruksi permainan	Mengamati gambar, menemukan kata, bermain perintah	Observasi, Bermain	Gambar pekerjaan, kotak kata	35 JP	Observasi, Unjuk Kerja

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
7	Menyebutkan informasi kunci, mengidentifikasi perbedaan, berbicara sopan	Informasi teks, ajakan sopan	Menyimak, mengamati, memeragakan percakapan	Simulasi, Diskusi	Teks cerita, gambar perbedaan	35 JP	Unjuk Kerja, Observasi
8	Menjelaskan informasi teks dan membaca kata-kata sehari-hari	Informasi teks, membaca kata harian	Membaca mandiri dan bersama guru	Latihan membaca	Buku bacaan, kartu kata	30 JP	Unjuk Kerja, Observasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengidentifikasi warna pada karya seni dan lingkungan sekitar	Warna dasar dan campuran warna	Diskusi warna, eksperimen mencampur warna, membuat karya warna pilihan	Diskusi, eksperimen, praktek	Kertas gambar, cat air, spidol, krayon	24 JP	Observasi, hasil karya
2	Mengeksplorasi penggunaan penggaris dan pewarna untuk membuat garis vertikal dan horizontal	Garis vertikal dan horizontal	Membuat pola garis menggunakan penggaris dan warna primer	Eksperimen, praktek langsung	Penggaris, pensil warna, spidol	6 JP	Unjuk kerja
3	Menggambar objek sekitar berdasarkan pengamatan	Menggambar objek nyata	Mengamati objek sekitar, diskusi orisinalitas, menggambar bebas	Observasi, praktek	Objek nyata, kertas gambar, pensil	18 JP	Hasil karya, refleksi
4	Menggunakan garis pijak dalam gambar	Garis pijak dan elemen rupa	Eksplorasi garis pijak dalam gambar	Eksplorasi kreatif	Pensil, kertas, cat air	12 JP	Observasi proses
5	Mengeksplorasi pola, motif sederhana, dan alat gambar	Pola dan motif sederhana	Membuat pola/motif dengan alat sederhana	Eksplorasi alat	Kertas, stempel, cat air	18 JP	Hasil karya, diskusi
6	Menggunakan elemen rupa (garis dan warna) serta prinsip desain (pola)	Elemen rupa dan prinsip desain (pola)	Membuat karya menggunakan elemen rupa dan pola	Eksplorasi dan analisis	Kertas gambar, cat, spidol	18 JP	Unjuk kerja, refleksi
7	Mengeksplorasi warna primer dan sekunder	Warna primer dan sekunder	Membuat karya dengan pencampuran warna primer dan sekunder	Eksperimen warna	Palet, cat air, kertas	12 JP	Hasil karya
8	Menggunakan bentuk dan bidang dalam karya	Bentuk dan bidang	Membuat karya berdasarkan bentuk dan bidang	Praktek langsung	Bahan 2D, bahan 3D sederhana	18 JP	Penilaian produk

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
9	Mengamati dan menerapkan bentuk & bidang	Bentuk dan bidang lanjut	Membuat karya dari pengamatan bentuk & bidang	Observasi, praktek	Aneka alat dan bahan seni	18 JP	Observasi, produk

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Memiliki keterampilan pola gerak dasar (lokomotor)	Aktivitas Pola Gerak Dasar Lokomotor	Bermain berjalan, berlari, melompat dengan berbagai variasi	Praktik gerak, permainan	Lapangan, rintangan sederhana	9 JP
2	Memiliki keterampilan pola gerak dasar (nonlokomotor)	Aktivitas Pola Gerak Dasar Nonlokomotor	Latihan membungkuk, meregangkan badan, memutar tubuh	Praktik gerak, senam	Matras, ruang terbuka	9 JP
3	Menerapkan pengetahuan konsep pola gerak manipulatif	Aktivitas Pola Gerak Dasar Manipulatif	Permainan melempar, menangkap, memukul, menendang	Praktik permainan kecil	Bola, raket, alat sederhana	9 JP
4	Menunjukkan keterampilan dasar senam	Aktivitas Gerak Dominan Senam	Melakukan gerakan dasar senam lantai	Praktek senam	Matras, ruang olahraga	9 JP
5	Menunjukkan keterampilan gerak berirama	Aktivitas Gerak Berirama	Latihan gerak mengikuti irama musik sederhana	Gerak ritmis, permainan musik	Musik, alat musik sederhana	9 JP
6	Mengenal dasar aktivitas pengenalan air	Aktivitas Pengenalan Air	Permainan adaptasi dengan air (tanpa berenang)	Praktek di kolam dangkal	Kolam dangkal, pelampung	9 JP
7	Memahami pentingnya kebugaran jasmani	Aktivitas Kebugaran Jasmani	Latihan fisik ringan: lari ringan, lompat tali, peregangan	Latihan fisik	Tali skipping, kerucut latihan	9 JP
8	Mengenal bagian tubuh dan pentingnya menjaga kebersihan	Mengenal Bagian-Bagian Tubuh	Diskusi, membuat gambar bagian tubuh	Diskusi, prakarya	Poster tubuh manusia, alat gambar	9 JP

<b>Penilaian</b>
Observasi keterampilan gerak
Observasi kelenturan dan keseimbangan
Keterampilan manipulatif, partisipasi
Observasi gerakan senam
Keterampilan mengikuti irama
Keberanian, observasi sikap di air
Ketahanan fisik, keterlibatan latihan
Produk gambar, pemahaman konsep

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal dan memahami, menyanyikan, serta melakukan gerak lagu hompimpa	Lagu Hompimpa	Menyanyikan lagu, menirukan gerak tubuh	Demonstrasi, Praktik	Audio lagu hompimpa, ruang gerak	2 JP	Observasi, unjuk kerja
2	Mengenal keragaman warna dan mewarnai gambar ondel-ondel	Ondel-onde	Mewarnai gambar ondel-ondel	Praktik	Gambar ondel-ondel, crayon	2 JP	Hasil karya
3	Memahami bahan alam dan buatan dalam karya rante-rante	Rante-rante	Membuat rante-rante dari bahan alam dan buatan	Praktik	Daun kering, kertas warna	2 JP	Hasil karya
4	Mengenal kuliner khas Betawi (makanan ringan)	Makanan Betawi	Membawa contoh/gambar kuliner, diskusi	Diskusi, Presentasi	Gambar/produk kuliner	2 JP	Tanya jawab, presentasi
5	Mengenal ornamen Betawi (gigi balang) dan mewarnai	Ornamen Gigi Balang	Menggambar dan mewarnai ornamen Betawi	Praktik	Kertas gambar, pewarna	2 JP	Hasil karya
6	Mengenal permainan Betawi (pong-pong balong, tepuk nyamuk)	Permainan tradisional	Bermain permainan Betawi	Praktik	Alat permainan sederhana	2 JP	Observasi, unjuk kerja
7	Mengenal gerak dasar maen pukul Betawi	Maen Pukul	Menirukan pukulan, tendangan, elakan	Demonstrasi, Praktik	Ruang terbuka/halaman	2 JP	Observasi gerak
8	Mengenal jenis transportasi dan komunikasi di Jakarta	Transportasi dan Komunikasi	Membahas jenis transportasi dan alat komunikasi	Diskusi, Ceramah	Gambar/video transportasi	2 JP	Laporan singkat, Tanya jawab
9	Mengenal bahaya banjir dan cara penanggulangan	Banjir di Jakarta	Diskusi sebab-akibat banjir, solusi	Diskusi, Simulasi	Video/foto banjir	2 JP	Diskusi kelompok
10	Mengenal ciri-ciri rumah sehat	Rumah sehat	Menggambar rumah sehat, mendiskusikan cirinya	Diskusi, Gambar	Kertas gambar	2 JP	Hasil karya, tanya jawab
11	Mengenal jenis taman bermain dan pengalaman bermain	Taman bermain	Menceritakan pengalaman bermain di taman	Cerita, Diskusi	Gambar taman bermain	2 JP	Cerita lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 2  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
12	Mengenal manfaat keamanan pengguna jalan dan halte	Keamanan jalan raya dan halte	Simulasi menyebrang jalan, mengenal halte	Simulasi, Diskusi	Gambar rambu lalu lintas	2 JP	Observasi praktik

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 3

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Meyakini kebenaran kisah dalam Surah Al-Fil	Surah Al-Fil	Guru bercerita tentang kisah pasukan bergajah dan turunnya Surah Al-Fil	Ceramah, storytelling	Al-Qur'an, gambar bergajah	1 JP	Observasi sikap spiritual
2	Membaca Surah Al-Fil dengan tartil	Surah Al-Fil	Siswa membaca surah bersama-sama dan bergiliran	Latihan membaca	Audio murottal, mushaf	1 JP	Tes membaca
3	Menghafal Surah Al-Fil dengan baik	Surah Al-Fil	Guru membimbing hafalan dan menyimak satu per satu hafalan siswa	Talaqqi, praktik	Kartu ayat, audio	2 JP	Tes hafalan, pengamatan
4	Menjelaskan makna isi Surah Al-Fil secara sederhana	Tafsir anak	Siswa mendiskusikan makna ayat dan kaitannya dengan kekuasaan Allah	Diskusi kelompok	LKS, gambar	1 JP	LKPD
5	Menunjukkan sikap takut hanya kepada Allah dan percaya diri di sekolah	Nilai akhlak	Siswa membuat cerita pendek atau gambar tentang percaya diri dan keberanian	Penugasan kreatif	Kertas gambar, pensil warna	1 JP	Penilaian karya, sikap

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas**  
**Mata Pelajaran** : III (Tiga)  
**: Pendidikan Pancasila**

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
1	Menyebutkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya	- Makna masing-masing sila Pancasila - Contoh sikap penerapan sila dalam kehidupan sehari-hari	Diskusi, bercerita	Poster Pancasila, video pembelajaran	Lembar observasi sikap	2 JP
2	Menganalisis karakter para perumus Pancasila	- Tokoh perumus Pancasila (Soekarno, Hatta, dll.) - Nilai karakter yang diteladani	Diskusi, presentasi kelompok	Buku tokoh nasional, gambar tokoh	Tugas presentasi	3 JP
3	Menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia	- Makna bahasa persatuan - Pentingnya menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik	Bermain peran, diskusi	Video penggunaan bahasa	Penilaian sikap	2 JP
4	Mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan rumah	- Contoh aturan di sekolah dan rumah - Manfaat menaati aturan	Diskusi, bermain peran	Daftar aturan sekolah, cerita aturan	Tugas kelompok	2 JP
5	Mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	- Hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah	Diskusi kelompok, simulasi	Tabel hak dan kewajiban	Tes formatif	3 JP
6	Membedakan dan menghargai identitas diri	- Pengertian identitas diri - Pentingnya menghargai diri sendiri dan orang lain	Diskusi, pengisian identitas diri	Lembar biodata sederhana	Refleksi diri	2 JP
7	Mengidentifikasi lingkungan tempat	- Struktur pemerintahan lokal - Bagian wilayah NKRI	Diskusi, peta lingkungan	Peta wilayah RT, RW, desa	Penugasan membuat	3 JP
8	Menunjukkan sikap kerja sama dalam keberagaman	- Pentingnya kerja sama - Contoh sikap toleransi dalam keberagaman	Simulasi, kerja kelompok	Video atau cerita keberagaman	Observasi aktivitas kerja sama	2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian
1	Memahami ide pokok dari pesan lisan atau teks	- Ide pokok dalam teks lisan - Cara menemukan ide pokok	Ceramah, diskusi	Audio cerita, gambar	Observasi lisan, catatan
2	Menganalisis makna teks narasi yang didengar	- Unsur makna dalam teks narasi - Analisis isi cerita	Diskusi kelompok	Rekaman narasi, papan	Tugas analisis sederhana
3	Membaca kata baru dengan fasih	- Membaca kata baru kombinasi huruf - Latihan kelancaran membaca	Membaca bersama	Lembar kata baru	Penilaian performa membaca
4	Mengidentifikasi makna kosakata baru	- Kosakata baru dan serapan - Membuat kamus mini	Projek individu	Kartu kosakata	Kamus mini siswa
5	Mengidentifikasi pesan dalam teks narasi/puisi anak	- Pesan moral dalam narasi dan puisi - Contoh nilai dalam cerita	Diskusi, membaca nyaring	Buku puisi anak	Catatan refleksi
6	Mengidentifikasi ide pokok dan ide	- Ide pokok vs ide pendukung - Membuat peta konsep teks	Membaca individu,	Teks informatif, kertas gambar	Peta konsep
7	Berbicara dengan pilihan kata dan gestur santun	- Berbicara sopan sesuai situasi - Latihan gestur tubuh	Bermain peran	Video contoh, papan ekspresi	Observasi performa
8	Berpartisipasi aktif dalam diskusi	- Tata cara diskusi aktif - Memberikan pendapat yang baik	Diskusi kelompok	Kartu diskusi tema	Observasi keterlibatan siswa

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian
9	Menceritakan kembali informasi dari teks narasi	- Menyusun cerita kembali - Alur cerita yang runtut	Cerita berantai	Cerita pendek	Penilaian lisan
10	Menulis teks sederhana tentang hal menarik di	- Menulis pengalaman pribadi - Struktur teks sederhana	Menulis bebas	Buku tulis, foto lingkungan	Penilaian tulisan siswa
11	Menulis menggunakan kaidah sederhana dan kosakata baru	- Menggunakan kosakata baru dalam tulisan - Kaidah dasar Bahasa Indonesia	Latihan mandiri	Contoh teks sederhana	Hasil perbaikan teks
12	Menulis kalimat dengan huruf Latin dan tegak	- Teknik menulis huruf sambung - Membuat kalimat sederhana	Latihan tulis tangan	Lembar latihan huruf sambung	Lembar tulisan siswa



Alokasi Waktu
2 JP
2 JP
2 JP
2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
1	Menganalisis bilangan cacah sampai 10.000	- Konsep bilangan cacah - Membandingkan besar kecil bilangan	Diskusi, latihan soal	Lembar bilangan, kartu angka	Tes formatif	2 JP
2	Membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan bilangan	- Nilai tempat satuan, puluhan, ratusan, ribuan	Latihan individu	Gambar blok matematika	Lembar kerja	2 JP
3	Menyelesaikan masalah uang (satuan ribuan)	- Operasi hitung uang - Penjumlahan dan pengurangan uang	Simulasi belanja	Uang mainan, daftar harga	Observasi, tes praktik	2 JP
4	Operasi perkalian dan pembagian bilangan sampai 100	- Menggunakan benda konkret untuk menghitung perkalian dan pembagian	Demonstrasi, latihan kelompok	Benda hitung, gambar tabel	Tes praktik	2 JP
5	Menyelesaikan masalah kelipatan dan faktor	- Kelipatan, faktor, dan faktorisasi sederhana	Diskusi, latihan soal	Lembar faktorisasi	Tugas individu	2 JP
6	Membandingkan dan mengurutkan pecahan	- Pecahan berpenyebut sama - Pecahan berangka 1	Diskusi, praktik manipulatif	Kartu pecahan, model gambar	Lembar penilaian	2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
7	Mengenali pecahan senilai	- Konsep pecahan senilai dengan gambar/simbol	Demonstrasi, latihan berpasangan	Model pecahan, potongan kertas	Tes lisan	2 JP
8	Memahami bilangan desimal	- Desimal persepuluhan dan perseratusan	Latihan soal, diskusi	Model desimal	Tes formatif	2 JP
9	Menunjukkan hubungan desimal dan persen	- Mengubah desimal ke persen dan sebaliknya	Latihan konversi	Tabel konversi, kertas grafik	Tes individu	2 JP
10	Mengisi nilai yang belum diketahui (penjumlahan/pengurangan)	- Penyelesaian kalimat matematika	Latihan soal	Papan tulis, kartu soal	Tes formatif	2 JP
11	Mengidentifikasi, meniru, mengembangkan pola gambar/angka	- Pola bilangan naik turun - Pola gambar sederhana	Diskusi, bermain pola	Kartu pola	Hasil tugas pola	2 JP
12	Mengukur panjang dan berat dengan satuan baku	- Satuan cm, m, gram, kg	Praktik pengukuran	Alat ukur sederhana	Lembar hasil ukur	2 JP
13	Menentukan hubungan antar satuan panjang	- Konversi satuan panjang	Latihan soal, demonstrasi	Alat ukur	Tes konversi satuan	2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
14	Mengukur dan mengestimasi luas dan volume	- Luas satuan, volume satuan sederhana	Eksperimen, pengukuran langsung	Kubus satuan, kotak ukuran	Laporan observasi	2 JP
15	Mendeskripsikan ciri bentuk bangun datar	- Ciri segiempat, segitiga, segibanyak	Diskusi, observasi gambar	Gambar bangun datar	Lembar identifikasi	2 JP
16	Menyusun berbagai bangun datar (komposisi)	- Membuat bentuk baru dari bangun datar	Praktik konstruksi	Potongan bangun datar	Hasil karya siswa	2 JP
17	Mengurai berbagai bangun datar (dekomposisi)	- Membagi bangun datar dengan berbagai cara	Praktik eksplorasi	Potongan bangun datar	Tugas proyek	2 JP
18	Mengurutkan, membandingkan, menganalisis data (tabel, diagram gambar, piktogram, diagram batang)	- Membuat dan membaca tabel/diagram	Praktik membuat grafik	Data sederhana, kertas grafik	Tes praktik	2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam/Sosial)

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
1	Membedakan bentuk dan fungsi panca indera	- Macam-macam panca indera dan fungsinya	Diskusi, demonstrasi	Gambar organ indera, video	Lembar kerja, tanya jawab	2 JP
2	Mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya	- Siklus hidup hewan dan tumbuhan - Cara melestarikan makhluk hidup	Presentasi, diskusi	Diagram siklus hidup, poster	Tes lisan, tugas kelompok	3 JP
3	Menjelaskan pelestarian sumber daya alam hayati	- Jenis SDA hayati - Usaha pelestarian	Diskusi, studi kasus	Artikel pelestarian,	Laporan sederhana	2 JP
4	Menganalisis proses perubahan wujud zat	- Contoh perubahan wujud zat (mencair, membeku, dll.)	Eksperimen sederhana	Alat peraga perubahan zat	Hasil observasi	3 JP
5	Mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta proses	- Sumber energi - Bentuk dan perubahan energi	Diskusi, percobaan	Alat peraga energi	Tugas observasi	2 JP
6	Mengidentifikasi magnet di sekitar kita	- Ciri-ciri dan kegunaan magnet	Eksperimen, pengamatan	Magnet, benda logam	Tes praktis	2 JP
7	Menganalisis peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di sekitar	- Peran anggota keluarga/masyarakat - Bentuk interaksi sosial	Diskusi, simulasi	Gambar profesi, cerita sosial	Penilaian sikap	2 JP

**MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**Kelas** : III (Tiga)  
**Mata Pelajaran** : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam/Sosial)

No	Tujuan Pembelajaran	Materi Kegiatan	Metode	Media	Penilaian	Alokasi Waktu
8	Membuat denah lingkungan sekitar	- Konsep denah dan simbol peta sederhana	Praktik membuat denah	Kertas gambar, alat tulis	Hasil karya denah	3 JP
9	Mengidentifikasi profesi di sekitar kita	- Jenis-jenis profesi dan tugasnya	Wawancara, presentasi	Gambar profesi, video	Presentasi kelompok	2 JP
10	Menjelaskan sejarah keluarga/tempat tinggal (tradisi, budaya, warisan budaya)	- Sejarah keluarga dan tradisi lokal	Cerita keluarga, diskusi	Foto, cerita rakyat	Laporan proyek sederhana	2 JP
11	Mengelompokkan jenis kebutuhan dan keinginan	- Perbedaan kebutuhan dan keinginan	Diskusi, simulasi belanja	Gambar kebutuhan/keinginan	Tes formatif	2 JP

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 3  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor	Aktivitas Pola Gerak Dasar Lokomotor	Berlari, melompat, merangkak, variasi gerak dasar	Permainan, praktek	Lapangan, rintangan kecil	8 JP
2	Mempraktikkan variasi pola gerak dasar nonlokomotor	Aktivitas Pola Gerak Dasar Nonlokomotor	Membungkuk, memutar badan, keseimbangan tubuh	Senam, permainan kecil	Matras, ruang terbuka	8 JP
3	Mempraktikkan variasi pola gerak dasar manipulatif	Aktivitas Pola Gerak Dasar Manipulatif	Melempar, menangkap, menendang, memukul bola	Permainan bola kecil	Bola, raket kecil, bola plastik	8 JP
4	Mempraktikkan aktivitas gerak dominan dalam senam	Aktivitas Gerak Dominan Senam	Gerakan berguling, keseimbangan, meloncat	Senam dasar, praktek kelompok	Matras, balok keseimbangan	8 JP
5	Mempraktikkan variasi langkah kaki dan ayunan lengan pada gerak berirama	Aktivitas Gerak Berirama	Bergerak mengikuti irama sederhana (tepuk, musik)	Gerak ritmis, senam irama	Musik, speaker kecil	8 JP
6	Mempraktikkan gerak dasar di air (berenang dasar)	Aktivitas Permainan dan Olahraga Air	Melakukan gerakan mengapung, menggerakkan kaki di air	Permainan air, adaptasi air	Kolam dangkal, pelampung	8 JP
7	Melakukan latihan kebugaran jasmani untuk kesehatan	Aktivitas Kebugaran untuk Kesehatan	Latihan kelincahan, ketahanan, kekuatan otot sederhana	Latihan fisik, permainan	Rintangan kecil, skipping rope	8 JP
8	Menerapkan pola hidup sehat (makan bergizi, istirahat, aktif)	Memilih Makanan Bergizi	Diskusi pentingnya makan sehat, olahraga, istirahat	Diskusi, role play	Gambar makanan sehat, poster olahraga	8 JP

<b>Penilaian</b>
Observasi gerak
Demonstrasi gerak
Unjuk kerja permainan
Praktek keterampilan senam
Keterampilan irama gerak
Observasi sikap di air
Tes kebugaran sederhana <del>presentasi</del> , presentasi kelompok

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Membaca dan memahami Surah Al-Fiil	Membaca dan Menghafal Surah Al-Fiil	Membaca tartil, menghafal surah, memahami pesan	Membaca Al-Qur'an, hafalan, diskusi	Mushaf, audio tartil	6 JP
2	Memahami konsep iman kepada malaikat	Iman kepada Malaikat	Diskusi tentang malaikat dan tugasnya, membuat poster	Diskusi kelompok, proyek kecil	Poster, alat gambar	6 JP
3	Meneladani perilaku terpuji: jujur, amanah, adil, bertanggung jawab	Akhhlak Mulia	Bermain peran sikap akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari	Simulasi, role play	Kartu nilai akhlak	6 JP
4	Memahami rukun Islam dan praktiknya	Rukun Islam	Diskusi dan simulasi pelaksanaan rukun Islam (salat, zakat)	Diskusi, simulasi	Buku PAI, alat peraga ibadah	6 JP
5	Memahami adab terhadap orang tua, guru, dan teman	Adab dalam Kehidupan Sehari-hari	Membuat drama pendek tentang adab kepada orang tua dan guru	Cerita, simulasi, prakarya	Alat tulis, panggung mini	6 JP
6	Menceritakan kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW	Kisah Nabi Muhammad SAW	Membaca dan menceritakan kembali kisah keteladanan Nabi	Membaca kisah, storytelling	Buku kisah Nabi, media visual	6 JP
7	Membiasakan berdoa dalam kehidupan sehari-hari	Doa Harian	Menghafal dan mempraktikkan doa-doa pendek harian	Hafalan, praktek	Buku doa harian	6 JP
8	Menjelaskan pentingnya tolong-menolong dan kerja sama	Tolong-Menolong dalam Islam	Bermain peran kerja sama kelompok dan gotong royong	Permainan kelompok	Alat permainan sederhana	6 JP

<b>Penilaian</b>
Hasil hafalan, pemahaman isi surah
Produk poster, presentasi
Observasi sikap, unjuk kerja
Refleksi tugas praktik
Hasil drama, sikap keseharian
Cerita lisan, refleksi
Hafalan doa, praktik harian
Observasi kerjasama

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas

Mata Pelajaran

: 4

: Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Peserta didik dapat menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga dan orang lain yang dikenali peserta didik.	Sesuai alur tujuan pembelajaran	Diskusi, ceramah, bermain peran	Ceramah, Diskusi, Latihan	Lembar kerja, gambar simbol, video pembelajaran	16	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tertulis
2	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menuliskan aturan-aturan yang harus diketahui di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar serta mematuhiinya. mendengarkan ketika teman atau guru berbicara. Membandingkan dan mencari titik persamaan antar sesama peserta didik tentang aturan-aturan yang perlu ada di kelas disertai dengan hukuman dan penghargaannya, untuk kemudian disepakati bersama	Sesuai alur tujuan pembelajaran	Diskusi, ceramah, bermain peran	Ceramah, Diskusi, Latihan	Lembar kerja, gambar simbol, video pembelajaran	16	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tertulis
3	Peserta didik dapat mengenal identitas dirinya teman-temannya sesuai budaya, minat dan perilakunya, serta cara berkomunikasi dengan mereka, dan mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya, serta memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru	Sesuai alur tujuan pembelajaran	Diskusi, ceramah, bermain peran	Ceramah, Diskusi, Latihan	Lembar kerja, gambar simbol, video pembelajaran	10	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas

Mata Pelajaran

: 4

: Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
4	Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI, dan memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah.	Sesuai alur tujuan pembelajaran	Diskusi, ceramah, bermain peran	Ceramah, Diskusi, Latihan	Lembar kerja, gambar simbol, video pembelajaran	12	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tertulis
5	Peserta didik mampu menyadari pentingnya gotong royong dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Dengan memahami pentingnya gotong royong, peserta didik diharapkan mampu menganalisis karakteristik peran setiap individu untuk dapat kontribusi dalam gotong royong.	Sesuai alur tujuan pembelajaran	Diskusi, ceramah, bermain peran	Ceramah, Diskusi, Latihan	Lembar kerja, gambar simbol, video pembelajaran	10	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tertulis

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menyimak dan memahami teks narasi	Teks Narasi	Menyimak cerita, menceritakan kembali	Ceramah, Diskusi, Latihan	Buku cerita, audio narasi	10 JP	Observasi, Unjuk Kerja
2	Membaca dan memahami teks fabel	Teks Fabel	Membaca fabel, mendiskusikan pesan moral	Membaca terbimbing, Diskusi	Buku fabel, gambar karakter	12 JP	Observasi, Tes Tertulis
3	Menulis pengalaman pribadi secara runtut	Pengalaman Pribadi	Menulis narasi sederhana tentang pengalaman diri	Latihan menulis, Diskusi	Lembar kerja, buku tulis	12 JP	Unjuk Kerja, Portofolio
4	Membaca dan menyimpulkan teks nonfiksi	Teks Nonfiksi	Membaca teks informasi, membuat ringkasan	Membaca terbimbing, Diskusi	Buku bacaan, lembar ringkasan	10 JP	Observasi, Unjuk Kerja
5	Mengungkapkan pendapat lisan dengan sopan	Diskusi Pendapat	Diskusi kelompok, bermain peran	Diskusi, Simulasi	Kartu topik diskusi	8 JP	Observasi, Tes Lisan
6	Menulis teks deskripsi tentang lingkungan sekitar	Teks Deskripsi	Mengamati lingkungan, menulis deskripsi	Observasi, Latihan menulis	Gambar lingkungan, buku tulis	12 JP	Unjuk Kerja
7	Membaca puisi anak dan mengungkapkan maknanya	Puisi Anak	Membaca puisi, mendiskusikan isi puisi	Membaca ekspresif, Diskusi	Buku puisi, gambar ilustrasi	10 JP	Unjuk Kerja, Observasi
8	Menulis teks prosedur sederhana	Teks Prosedur	Menulis langkah-langkah kegiatan sederhana	Diskusi, Praktik langsung	Buku teks, lembar kerja	12 JP	Unjuk Kerja, Tes Tertulis
9	Menyimak teks petunjuk dan melaksanakannya	Teks Petunjuk	Menyimak instruksi, praktik mengikuti petunjuk	Simulasi, Latihan	Audio instruksi, alat peraga	8 JP	Observasi, Unjuk Kerja
10	Menulis teks laporan sederhana	Teks Laporan	Membuat laporan hasil pengamatan	Observasi, Latihan menulis	Buku laporan, kertas laporan	12 JP	Unjuk Kerja

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Memahami bilangan cacah sampai 10.000	Bilangan Cacah	Membilang, membaca, menulis bilangan	Diskusi, Latihan	Kartu angka, garis bilangan	10 JP	Observasi, Tes Tertulis
2	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan	Penjumlahan dan Pengurangan	Menyelesaikan soal cerita, berhitung	Ceramah, Praktik	Lembar soal, alat hitung	10 JP	Unjuk Kerja
3	Memahami konsep perkalian dan pembagian	Perkalian dan Pembagian	Membuat tabel perkalian, soal cerita	Latihan, Diskusi	Kartu perkalian, gambar benda	12 JP	Unjuk Kerja, Tes Lisan
4	Menyelesaikan masalah satuan waktu	Waktu	Membaca jam, menghitung durasi	Praktik langsung	Jam mainan, jadwal harian	8 JP	Observasi
5	Mengukur dan membandingkan panjang, berat, dan volume	Pengukuran	Mengukur benda sekitar	Praktik, Diskusi	Penggaris, timbangan, gelas ukur	12 JP	Unjuk Kerja
6	Mengenal dan memahami bangun datar	Bangun Datar	Menggambar, mengklasifikasi bangun	Praktik, Diskusi	Penggaris, kertas berpetak	10 JP	Unjuk Kerja
7	Mengenal bangun ruang sederhana	Bangun Ruang	Membuat model bangun ruang	Praktik langsung	Balok kecil, plastisin, kertas karton	10 JP	Unjuk Kerja
8	Menyajikan data dalam tabel dan diagram	Data dan Diagram	Mengumpulkan data, membuat tabel	Observasi, Praktik	Lembar kerja, tabel grafik	8 JP	Unjuk Kerja
9	Menyelesaikan masalah menggunakan skala	Skala dan Peta	Membaca skala, membuat peta sederhana	Ceramah, Latihan	Peta, penggaris, kertas grafik	10 JP	Tes Tertulis
10	Memahami konsep pecahan sederhana	Pecahan	Membagi benda konkret, mewarnai pecahan	Praktik, Diskusi	Kertas lipat, gambar pecahan	10 JP	Observasi, Unjuk Kerja

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : IPAS

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mengamati daur hidupnya	Bagian Tubuh Tumbuhan dan Daur Hidup	Mengamati tumbuhan, mencatat perubahan daur hidup	Observasi, diskusi	Tanaman hidup, gambar daur hidup	8 JP	Laporan observasi
2	Mengenali materi dan karakteristiknya, mempelajari perubahan wujud benda	Materi dan Perubahannya	Eksperimen perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap)	Eksperimen, diskusi	Es batu, air panas, lilin	8 JP	Laporan eksperimen
3	Mengidentifikasi gaya dalam kehidupan sehari-hari	Gaya dalam Kehidupan	Demonstrasi gaya tarik, dorong, gaya gravitasi	Demonstrasi, percobaan	Bola, magnet, alat sederhana	8 JP	Unjuk kerja, pengamatan
4	Mengidentifikasi transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari	Transformasi Energi	Percobaan perubahan bentuk energi (listrik-ke-panas, dll)	Eksperimen, diskusi	Lampu, baterai, motor kecil	8 JP	Laporan eksperimen
5	Menceritakan sejarah daerah setempat dan perkembangannya	Sejarah Daerah Setempat	Diskusi sejarah lokal, presentasi kisah daerah	Diskusi, presentasi	Buku sejarah lokal, media gambar	8 JP	Presentasi, produk karya
6	Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di lingkungan sekitar	Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal	Observasi budaya lokal, membuat laporan budaya	Observasi, laporan	Video budaya, buku budaya lokal	8 JP	Laporan budaya
7	Mengenal proses mendapatkan barang kebutuhan dan jasa	Ekonomi di Sekitar Kita	Simulasi perdagangan sederhana, diskusi kegiatan ekonomi	Simulasi, diskusi	Alat jual beli sederhana, poster	8 JP	Simulasi jual beli
8	Mempelajari norma dan adat istiadat dalam masyarakat	Norma dan Adat Istiadat	Diskusi tentang norma, membuat peta konsep norma	Diskusi, peta konsep	Buku pendidikan Pancasila, alat gambar	8 JP	Produk peta konsep

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor dalam permainan	Gerak Dasar Lokomotor	Berlari, melompat, berjalan cepat melalui permainan tradisional	Praktik permainan	Lapangan, rintangan kecil	8 JP
2	Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor	Gerak Dasar Nonlokomotor	Senam peregangan, keseimbangan tubuh	Praktik senam	Matras, ruang terbuka	8 JP
3	Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif	Gerak Dasar Manipulatif	Permainan melempar, menangkap, menendang, memukul	Permainan bola kecil	Bola kecil, raket, bola plastik	8 JP
4	Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan dalam senam	Senam Ketangkasan	Berguling depan, belakang, sikap lilin, keseimbangan	Senam praktek	Matras, alat senam	8 JP
5	Mempraktikkan pola gerak langkah kaki dan ayunan tangan dalam aktivitas berirama	Gerak Berirama	Gerak ritmis mengikuti ketukan atau musik sederhana	Senam berirama	Musik, speaker	8 JP
6	Mengenal dasar gerak di air (aktivitas air)	Aktivitas Air	Permainan adaptasi air: mengapung, meluncur, menggerakkan kaki	Praktik dasar renang	Kolam dangkal, pelampung	8 JP
7	Melatih kebugaran jasmani untuk kesehatan	Kebugaran Jasmani	Latihan kekuatan, kelincahan, ketahanan sederhana	Latihan fisik kebugaran	Alat skipping, kerucut rintangan	8 JP
8	Memahami pentingnya perilaku hidup sehat	Hidup Sehat	Diskusi tentang pola makan, istirahat, olahraga	Diskusi, proyek kecil	Poster gizi seimbang	8 JP

<b>Penilaian</b>
Observasi keterampilan gerak
Observasi kelenturan dan keseimbangan
Unjuk kerja teknik manipulatif
Unjuk kerja keterampilan senam
Ketepatan gerakan irama
Observasi keberanian di air
Tes kebugaran sederhana
Refleksi dan produk tugas proyek

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal dan memahami, menyanyikan, serta melakukan gerak lagu hompimpa	Lagu Hompimpa	Menyanyikan lagu, menirukan gerak tubuh	Demonstrasi, Praktik	Audio lagu hompimpa, ruang gerak	2 JP	Observasi, unjuk kerja
2	Mengenal keragaman warna dan mewarnai gambar ondel-ondel	Ondel-onde	Mewarnai gambar ondel-ondel	Praktik	Gambar ondel-ondel, crayon	2 JP	Hasil karya
3	Memahami bahan alam dan buatan dalam karya rante-rante	Rante-rante	Membuat rante-rante dari bahan alam dan buatan	Praktik	Daun kering, kertas warna	2 JP	Hasil karya
4	Mengenal kuliner khas Betawi (makanan ringan)	Makanan Betawi	Membawa contoh/gambar kuliner, diskusi	Diskusi, Presentasi	Gambar/produk kuliner	2 JP	Tanya jawab, presentasi
5	Mengenal ornamen Betawi (gigi balang) dan mewarnai	Ornamen Gigi Balang	Menggambar dan mewarnai ornamen Betawi	Praktik	Kertas gambar, pewarna	2 JP	Hasil karya
6	Mengenal permainan Betawi (pong-pong balong, tepuk nyamuk)	Permainan tradisional	Bermain permainan Betawi	Praktik	Alat permainan sederhana	2 JP	Observasi, unjuk kerja
7	Mengenal gerak dasar maen pukul Betawi	Maen Pukul	Menirukan pukulan, tendangan, elakan	Demonstrasi, Praktik	Ruang terbuka/halaman	2 JP	Observasi gerak
8	Mengenal jenis transportasi dan komunikasi di Jakarta	Transportasi dan Komunikasi	Membahas jenis transportasi dan alat komunikasi	Diskusi, Ceramah	Gambar/video transportasi	2 JP	Laporan singkat, Tanya jawab
9	Mengenal bahaya banjir dan cara penanggulangan	Banjir di Jakarta	Diskusi sebab-akibat banjir, solusi	Diskusi, Simulasi	Video/foto banjir	2 JP	Diskusi kelompok
10	Mengenal ciri-ciri rumah sehat	Rumah sehat	Menggambar rumah sehat, mendiskusikan cirinya	Diskusi, Gambar	Kertas gambar	2 JP	Hasil karya, tanya jawab
11	Mengenal jenis taman bermain dan pengalaman bermain	Taman bermain	Menceritakan pengalaman bermain di taman	Cerita, Diskusi	Gambar taman bermain	2 JP	Cerita lisan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 4  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
12	Mengenal manfaat keamanan pengguna jalan dan halte	Keamanan jalan raya dan halte	Simulasi menyebrang jalan, mengenal halte	Simulasi, Diskusi	Gambar rambu lalu lintas	2 JP	Observasi praktik

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Meyakini Surah al-Ma'un sebagai firman Allah	Surah al-Ma'un	Guru menjelaskan latar belakang surah dan keutamaannya	Ceramah, tanya jawab	Al-Qur'an, LCD, whiteboard	2 JP	Observasi sikap spiritual
2	Terbiasa membaca Surah al-Ma'un dengan benar	Surah al-Ma'un	Siswa membaca surah secara tartil bergiliran dan bersama	Latihan membaca	Murottal audio, mushaf	3 JP	Penilaian praktik bacaan
3	Melafalkan dan menghafal Surah al-Ma'un dengan benar	Surah al-Ma'un	Siswa menghafal ayat per ayat, dilakukan secara klasikal dan per kelompok	Talaqqi, hafalan	Audio, lembar hafalan	3 JP	Tes hafalan
4	Mengartikan dan menjelaskan makna isi pokok Surah al-Ma'un dengan benar	Tafsir sederhana	Siswa diskusi kelompok membahas makna dan nilai sosial dari ayat	Diskusi, presentasi	LKS, papan tulis	3 JP	LKPD, penilaian presentasi
5	Menghubungkan ayat-ayat Surah al-Ma'un dengan perilaku sehari-hari	Nilai sosial Al-Qur'an	Siswa mencari contoh perilaku dalam kehidupan yang sesuai dengan pesan surah	Studi kasus	Cerita, video kisah nyata	3 JP	Refleksi tertulis
6	Mempraktikkan hadis tentang anak yatim dalam bentuk menyayangi anak yatim dengan benar	Hadis anak yatim	Roleplay dan simulasi kegiatan sosial seperti santunan, berbagi, dsb	Simulasi, proyek	Kartu proyek, poster	4 JP	Penilaian proyek, observasi sikap
7	Mengevaluasi pemahaman dan sikap terhadap anak yatim berdasarkan Surah dan Hadis	Ulangan Harian	Siswa mengerjakan soal dan merefleksikan sikap pribadi terkait materi	Tes tertulis, refleksi	Kertas ulangan	2 JP	Tes tertulis, jurnal refleksi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Nilai Pancasila	Diskusi tentang contoh sikap sesuai sila Pancasila	Diskusi, Ceramah	Poster Pancasila, gambar kegiatan	2 JP	Observasi sikap
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab	Perilaku sesuai Pancasila	Bermain peran tentang situasi di rumah/sekolah	Simulasi, Bermain peran	Kartu peran	2 JP	Unjuk kerja
3	Menjelaskan arti lambang negara Indonesia	Garuda Pancasila	Menyusun puzzle lambang negara	Praktik, Ceramah	Gambar Garuda Pancasila	2 JP	Hasil karya
4	Mengidentifikasi hak dan kewajiban warga negara	Hak dan Kewajiban	Membaca teks, membuat ringkasan hak dan kewajiban	Membaca, Diskusi	Teks bacaan	2 JP	Tes tulis
5	Menyadari pentingnya hidup rukun di masyarakat	Hidup Rukun	Studi kasus dan diskusi kelompok kecil	Diskusi kelompok	Cerita bergambar, video pendek	2 JP	Diskusi kelompok

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenali karakter diri dan menghargai karakter teman	Aku yang Unik	Diskusi karakter diri, menulis deskripsi diri	Diskusi, Menulis	Lembar refleksi, buku catatan	2 JP	Unjuk kerja, hasil tulisan
2	Mengenal jenis buku, bagian buku, menulis cerita sendiri	Buku Jendela Dunia	Mengenal jenis buku, menulis cerita sederhana	Ceramah, Praktik menulis	Buku bacaan, contoh buku	3 JP	Hasil tulisan
3	Mengungkapkan ekspresi diri, menghargai karya orang lain	Ekspresi Diri Melalui Hobi	Menulis surat, membuat komik hobi	Diskusi, Praktik	Contoh surat, kertas gambar	3 JP	Unjuk kerja, karya siswa
4	Mengenal nilai wirausaha dan tokoh inspiratif	Belajar Berwirausaha	Wawancara tokoh, menulis laporan hasil wawancara	Praktik, Diskusi	Panduan wawancara, teks tokoh	3 JP	Laporan wawancara
5	Menjadi warga dunia yang literat dan kritis	Menjadi Warga Dunia	Menganalisis informasi dari internet, menyusun laporan	Diskusi, Praktik	Gawai, internet, kertas laporan	3 JP	Presentasi, laporan
6	Cinta tanah air melalui wisata edukatif	Cinta Indonesia	Menulis pengalaman wisata, membuat pengumuman	Menulis, Simulasi	Gambar lokasi wisata, contoh pengumuman	2 JP	Hasil tulisan, presentasi
7	Mengenal dan menanggapi masalah lingkungan	Sayangi Bumi	Menganalisis masalah lingkungan, menulis eksposisi	Diskusi, Menulis	Gambar lingkungan, teks eksposisi	3 JP	Hasil teks, observasi
8	Menunjukkan empati dan antiperundungan	Bergerak Bersama	Memuat naskah pidato, kampanye antiperundungan	Simulasi, Menulis	Mikrofon, poster kampanye	3 JP	Unjuk kerja, penilaian sikap

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menjelaskan dan menggunakan konsep pecahan	Pecahan	Menggunting kertas untuk membentuk pecahan	Demonstrasi, Praktik	Kertas warna, gunting	2 JP	Unjuk kerja
2	Menyelesaikan operasi hitung campuran	Operasi Hitung Campuran	Latihan soal bertingkat, diskusi kelompok	Latihan soal, Diskusi	LKS, papan tulis	2 JP	Tes tulis
3	Menentukan keliling dan luas bangun datar	Bangun Datar	Mengukur benda sekitar lalu menghitung luas/keliling	Praktik, Diskusi	Penggaris, kertas gambar	2 JP	Hasil kerja
4	Memahami konsep skala pada gambar	Skala	Menggambar denah ruang kelas dengan skala	Praktik menggambar	Kertas milimeter, pensil	2 JP	Hasil gambar
5	Menyelesaikan soal berkaitan dengan volume	Volume Balok dan Kubus	Mengisi air ke dalam kotak berukuran berbeda	Eksperimen, Diskusi	Wadah transparan, air	2 JP	Observasi, tanya jawab

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : IPAS

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup di ekosistem	Ekosistem	Membuat model rantai makanan sederhana	Praktik, Diskusi	Kartu gambar hewan-tumbuhan	2 JP	Hasil karya, observasi
2	Mengidentifikasi gaya dan pengaruhnya terhadap benda	Gaya dan Gerak	Percobaan sederhana gaya dorong dan tarik	Eksperimen	Bola kecil, papan miring	2 JP	Laporan percobaan
3	Mengamati perubahan bentuk benda akibat gaya	Gaya dan Perubahan	Membengkokkan penggaris plastik, diskusi	Demonstrasi, Diskusi	Penggaris plastik	2 JP	Unjuk kerja, diskusi
4	Menjelaskan pentingnya sumber energi alternatif	Energi	Diskusi tentang energi surya dan angin	Ceramah, Diskusi	Video energi terbarukan	2 JP	Tanya jawab
5	Membandingkan sifat-sifat bahan	Sifat Bahan	Eksperimen membandingkan bahan (besi, karet, plastik)	Eksperimen, Diskusi	Sampel bahan	2 JP	Hasil pengamatan

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menggambar dengan memperhatikan proporsi dan komposisi	Menggambar bebas	Menggambar pemandangan dengan teknik gradasi warna	Praktik langsung	Kertas gambar, pensil warna	2 JP	Hasil karya
2	Mengenal dan membuat karya kolase	Kolase	Membuat kolase dari bahan bekas	Praktik	Kertas bekas, lem, gunting	2 JP	Produk karya seni
3	Menunjukkan ekspresi dalam berkarya	Ekspresi visual	Menggambar ekspresi wajah dalam komik strip	Ceramah, Praktik	Contoh komik, alat gambar	2 JP	Hasil karya, presentasi
4	Memahami ragam motif hias tradisional Indonesia	Motif hias	Menggambar motif batik pada media kain atau kertas	Diskusi, Praktik	Gambar contoh motif, kain/kertas	2 JP	Hasil karya
5	Menceritakan proses dan makna dari karya yang dibuat	Apresiasi karya	Presentasi karya sendiri kepada teman	Presentasi, Diskusi	Karya sendiri, alat bantu presentasi	2 JP	Penilaian presentasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar	Kombinasi Gerak Dasar Bola Besar	Bermain sepak bola, bola tangan, variasi passing dan dribbling	Praktik permainan, simulasi	Bola besar, lapangan	12 JP	Observasi teknik bermain
2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil	Kombinasi Gerak Dasar Bola Kecil	Bermain kasti, softball mini, variasi lempar dan tangkap	Permainan kecil, praktik	Bola kecil, tongkat kasti	12 JP	Keterampilan permainan bola kecil
3	Mempraktikkan kombinasi jalan, lari, lompat, dan lempar	Jalan, Lari, Lompat, Lempar (Lompat)	Latihan lompat jauh dan lempar roket sederhana	Praktik atletik	Matras, pasir lompat jauh, roket sederhana	9 JP	Hasil lompatan dan lemparan
4	Mempraktikkan variasi gerak dasar dalam bela diri pencak silat	Variasi Gerak Dasar dalam Bela Diri Pencak Silat	Latihan sikap pasang, pukulan, tangkisan dasar	Praktek teknik dasar bela diri	Matras, pelindung tangan	12 JP	Unjuk kerja gerak bela diri
5	Melatih daya tahan jantung untuk kebugaran	Latihan Daya Tahan Jantung	Lari ringan, shuttle run, circuit training sederhana	Latihan fisik kebugaran	Lapangan, alat rintangan	9 JP	Tes kebugaran sederhana
6	Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan dalam senam alat	Kombinasi Pola Gerak Dominan Senam Ketangkasan Menggunakan Alat	Senam dengan peti lompat, palang, dan matras	Senam ketangkasan	Peti lompat, matras	12 JP	Demonstrasi teknik senam
7	Melakukan kombinasi langkah dan ayunan dalam aktivitas berirama	Kombinasi Gerak Langkah dan Ayunan Berirama	Gerak berirama mengikuti musik (tepuk, langkah)	Gerak ritmis	Musik ritmis, speaker	12 JP	Ketepatan irama gerak

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
8	Melakukan dasar renang gaya dada	Renang Gaya Dada	Gerakan dasar renang gaya dada	Praktek renang dasar	Kolam renang dangkal, pelampung	12 JP	Teknik renang dasar
9	Memahami pemeliharaan kesehatan diri dan orang lain	Pemeliharaan Diri dan Orang Lain dari Penyakit	Diskusi pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan	Diskusi, presentasi	Poster kesehatan	9 JP	Refleksi dan tugas kelompok
10	Memahami bahaya rokok, minuman keras, dan narkoba	Minuman Keras, dan Narkoba	Edukasi bahaya zat adiktif, membuat poster kampanye	Diskusi, proyek kreatif	Poster, leaflet	9 JP	Produk poster kampanye

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 5  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal dan memahami, menyanyikan, serta melakukan gerak lagu hompimpa	Lagu Hompimpa	Menyanyikan lagu, menirukan gerak tubuh	Demonstrasi, Praktik	Audio lagu hompimpa, ruang gerak	2 JP	Observasi, unjuk kerja
2	Mengenal keragaman warna dan mewarnai gambar ondel-ondel	Ondel-ondele	Mewarnai gambar ondel-ondel	Praktik	Gambar ondel-ondel, crayon	2 JP	Hasil karya
3	Memahami bahan alam dan buatan dalam karya rante-rante	Rante-rante	Membuat rante-rante dari bahan alam dan buatan	Praktik	Daun kering, kertas warna	2 JP	Hasil karya
4	Mengenal kuliner khas Betawi (makanan ringan)	Makanan Betawi	Membawa contoh/gambar kuliner, diskusi	Diskusi, Presentasi	Gambar/produk kuliner	2 JP	Tanya jawab, presentasi
5	Mengenal ornamen Betawi (gigi balang) dan mewarnai	Ornamen Gigi Balang	Menggambar dan mewarnai ornamen Betawi	Praktik	Kertas gambar, pewarna	2 JP	Hasil karya
6	Mengenal permainan Betawi (pong-pong balong, tepuk nyamuk)	Permainan tradisional	Bermain permainan Betawi	Praktik	Alat permainan sederhana	2 JP	Observasi, unjuk kerja
7	Mengenal gerak dasar maen pukul Betawi	Maen Pukul	Menirukan pukulan, tendangan, elakan	Demonstrasi, Praktik	Ruang terbuka halaman	2 JP	Observasi gerak
8	Mengenal jenis transportasi dan komunikasi di Jakarta	Transportasi dan Komunikasi	Membahas jenis transportasi dan alat komunikasi	Diskusi, Ceramah	Gambar/video transportasi	2 JP	Laporan singkat, Tanya jawab
9	Mengenal bahaya banjir dan cara penanggulangan	Banjir di Jakarta	Diskusi sebab-akibat banjir, solusi	Diskusi, Simulasi	Video/foto banjir	2 JP	Diskusi kelompok
10	Mengenal ciri-ciri rumah sehat	Rumah sehat	Menggambar rumah sehat, mendiskusikan cirinya	Diskusi, Gambar	Kertas gambar	2 JP	Hasil karya, tanya jawab
11	Mengenal jenis taman bermain dan pengalaman bermain	Taman bermain	Menceritakan pengalaman bermain di taman	Cerita, Diskusi	Gambar taman bermain	2 JP	Cerita lisan
12	Mengenal manfaat keamanan pengguna jalan dan halte	Keamanan jalan raya dan halte	Simulasi menyebrang jalan, mengenal halte	Simulasi, Diskusi	Gambar rambu lalu lintas	2 JP	Observasi praktik

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Meyakini pentingnya persaudaraan dalam Islam	Surah Al-Hujurat ayat 10	Guru menjelaskan latar belakang turunnya ayat dan pentingnya ukhuwah	Ceramah, tanya jawab	Al-Qur'an, LCD, whiteboard	1 JP	Observasi sikap spiritual
2	Membaca dan melaftalkan Surah Al-Hujurat ayat 10 dengan tartil	Surah Al-Hujurat ayat 10	Siswa membaca ayat secara bergiliran dan bersama, memperhatikan hukum tajwid	Latihan membaca	Mushaf, audio murottal	1 JP	Tes membaca
3	Menjelaskan makna dan isi pokok ayat tentang persaudaraan sesama Muslim	Tafsir ayat	Siswa berdiskusi tentang arti ayat dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari	Diskusi kelompok	LKS, papan tulis	2 JP	LKPD, presentasi
4	Menyebutkan contoh perilaku menjaga persaudaraan dalam kehidupan	Nilai-nilai sosial dalam Islam	Siswa menyusun daftar contoh perilaku menjaga ukhuwah di rumah dan sekolah	Penugasan, diskusi	Kertas kerja, video islami	1 JP	Penugasan individu
5	Menunjukkan perilaku menjaga persaudaraan dalam kehidupan sehari-hari	Implementasi ukhuwah Islamiyah	Siswa melakukan simulasi/problem solving terkait menjaga hubungan baik dengan teman	Simulasi, refleksi	Kartu skenario	1 JP	Observasi, jurnal refleksi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Menjelaskan makna sila-sila Pancasila dan keterhubungannya	Hubungan Nilai-Nilai Pancasila dalam Praktik Hidup Sehari-hari	Diskusi makna sila, studi kasus keterhubungan antar sila, membuat mind mapping	Diskusi, tanya jawab, peta konsep	Buku PPKn, lembar kerja, papan tulis	16 JP	Observasi, produk mind map
2	Menguraikan makna Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, ideologi bangsa	Mengamalkan Pancasila untuk Kebahagiaan Bersama	Diskusi nilai-nilai, simulasi praktik nilai Pancasila di lingkungan sekolah	Diskusi, simulasi, refleksi	Buku PPKn, video, media visual	20 JP	Unjuk kerja, jurnal refleksi
3	Mengidentifikasi bentuk norma, hak, dan kewajiban sebagai warga negara	Mengenal Norma, Hak, dan Kewajiban dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara	Diskusi norma, studi kasus hak dan kewajiban, membuat poster hak dan kewajiban	Diskusi, kerja kelompok, pembuatan poster	Buku PPKn, kertas gambar, spidol	18 JP	Produk poster, observasi diskusi
4	Mensimulasikan kegiatan musyawarah di masyarakat	Belajar Bermusyawarah	Bermusyawarah membuat kesepakatan kelas, simulasi musyawarah warga	Simulasi, role play	Alat peraga musyawarah, kertas kerja	16 JP	Observasi, lembar penilaian kerja sama
5	Mengidentifikasi dan mempraktikkan perilaku toleransi budaya dan agama	Menghormati Perbedaan Budaya dan Agama dalam Kehidupan Sehari-hari	Diskusi keberagaman budaya, simulasi sikap toleransi, pameran mini budaya	Diskusi, simulasi, proyek kecil	Buku PPKn, bahan budaya lokal	20 JP	Hasil karya, observasi perilaku
6	Mengidentifikasi karakteristik wilayah provinsi sebagai bagian NKRI	Provinsiku Bagian dari Wilayah NKRI	Membuat peta wilayah provinsi, presentasi karakteristik budaya daerah	Eksplorasi peta, presentasi kelompok	Peta provinsi, alat gambar, buku atlas	18 JP	Produk peta, presentasi
7	Memahami makna dan praktik gotong royong sebagai bela negara	Menjaga Persatuan dan Kesatuan dengan Gotong Royong	Diskusi makna gotong royong, praktik kerja sama dalam proyek mini	Diskusi, kerja kelompok	Buku PPKn, alat untuk proyek gotong royong	17 JP	Observasi proyek, refleksi siswa

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mendiskusikan kebanggaan menjadi anak Indonesia, mengenali surat resmi/pribadi, mengisi formulir, menulis surat elektronik	Bangga Menjadi Anak Indonesia	Diskusi identitas nasional, praktik menulis surat dan mengisi formulir	Diskusi, latihan menulis	Buku teks, contoh surat, perangkat komputer	24 JP	Hasil tulisan, observasi diskusi
2	Mendiskusikan ide seni budaya Indonesia, wawancara, membuat poster dan brosur pagelaran seni	Musisi Indonesia di Pentas Dunia	Wawancara tokoh seni, membuat poster atau brosur	Wawancara, proyek kreatif	Buku teks, alat tulis, media desain poster	24 JP	Produk poster/brosur, hasil wawancara
3	Membaca tentang taman nasional, menganalisis legenda, membedakan fakta-opini, kalimat langsung-tidak langsung, membaca grafik, menulis laporan	Taman Nasional dan Situs Warisan Dunia	Membaca teks, latihan membedakan fakta/opini, membuat laporan pengamatan	Membaca analitis, latihan menulis	Buku teks, grafik, lembar kerja	24 JP	Hasil laporan, analisis teks
4	Menganalisis masalah lingkungan, membuat rangkuman teks eksplanasi, memahami infografik	Jeda untuk Iklim	Membaca teks ilmiah, merangkum, membaca dan membuat infografik	Diskusi, latihan membuat rangkuman, analisis infografik	Buku teks, contoh infografik, kertas kerja	24 JP	Rangkuman, hasil analisis infografik
5	Menganalisis bacaan tentang anak-anak yang mengubah dunia, membuat naskah pidato, menyampaikan pidato	Anak-Anak yang Mengubah Dunia	Diskusi kisah inspiratif, menulis dan menyampaikan pidato	Diskusi, latihan pidato	Buku teks, perangkat presentasi	24 JP	Penampilan pidato, naskah pidato

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
6	Membuat skala prioritas kebutuhan, membuat anggaran, menulis kuitansi, menulis fiksi ilmiah	Liburan Perpisahan Kelas	Simulasi belanja dan anggaran, menulis fiksi ilmiah	Simulasi, latihan menulis kreatif	Buku teks, contoh kuitansi, kertas kerja	24 JP	Hasil simulasi, tulisan fiksi ilmiah
7	Membaca cerpen tentang empati, mempraktikkan empati, membuat puisi, resensi buku, membedakan mitos dan fakta	Aku Bisa Berempati	Membaca cerpen, membuat puisi, menulis resensi buku	Membaca analitis, latihan menulis	Buku cerita, media puisi, teks mitos-fakta	24 JP	Puisi, resensi, diskusi
8	Mengetahui keamanan dunia maya, membedakan teks fiksi dan nonfiksi, menulis tugas akhir sesuai topik minat	Aman di Dunia Maya	Diskusi keamanan internet, membedakan fiksi-nonfiksi, menulis tugas akhir	Diskusi, praktik menulis	Buku teks, contoh teks, internet aman	24 JP	Tugas akhir tulisan, observasi diskusi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu
1	Memahami perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli, mengubah pecahan menjadi desimal, membandingkan dan mengurutkan desimal	Pecahan dan Desimal	Diskusi konsep pecahan dan desimal, latihan soal perkalian dan pembagian pecahan, konversi pecahan ke desimal	Diskusi, latihan soal, praktik konversi	Buku teks, kalkulator, lembar kerja	30 JP
2	Memahami konsep rasio, menentukan kesamaan rasio, rasio satuan, dan rasio bagian	Rasio	Diskusi konsep rasio, latihan tabel rasio, studi kasus perbandingan	Diskusi, latihan soal, studi kasus	Buku teks, lembar latihan, alat peraga rasio	30 JP
3	Mengonstruksi dan mengurai kubus, balok, dan gabungannya; menggunakan sistem berpetak untuk menentukan lokasi, jalur, dan jarak	Kubus dan Balok	Membuat model kubus/balok, membaca dan membuat sistem berpetak	Praktik konstruksi, pemetaan sederhana	Model kubus, balok, peta berpetak	30 JP
4	Memahami konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari, membuat skala peluang, membandingkan peluang kejadian	Peluang	Simulasi percobaan peluang sederhana, membuat skala peluang, analisis permainan adil/tidak adil	Simulasi, eksperimen, analisis	Koin, dadu, spinner, tabel peluang	30 JP

<b>Penilaian</b>
Tes tertulis, unjuk kerja
Tes tertulis, proyek kecil
Unjuk kerja, produk model
Tes praktis, hasil eksperimen

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : IPAS

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengidentifikasi organ tubuh sistem gerak dan menjaga kesehatannya	Bagaimana Tubuh Kita Bergerak?	Observasi model sistem gerak, diskusi, praktik menjaga kesehatan sistem gerak	Observasi, diskusi, praktik	Model tubuh manusia, poster kesehatan	21 JP	Unjuk kerja, laporan pengamatan
2	Menceritakan perjuangan bangsa melawan imperialisme dan meneladani semangat pahlawan	Cerita tentang Indonesia Kita	Membaca kisah pahlawan, berdiskusi, membuat poster perjuangan	Diskusi, presentasi, proyek kreatif	Buku sejarah, gambar pahlawan	23 JP	Produk poster, presentasi
3	Mengenali kondisi geografis dunia, menganalisis potensi wilayah	Pelesir Keliling Dunia	Mengamati peta dunia, mengenal negara-negara, membuat laporan potensi wilayah	Diskusi, eksplorasi peta, laporan	Atlas, globe, peta dunia	23 JP	Laporan wilayah, peta tematik
4	Menjelaskan interaksi antarnegara dan kampanye pelestarian budaya	Indonesia dan Masyarakat Dunia	Diskusi globalisasi, kampanye tentang budaya atau isu dunia	Diskusi, simulasi kampanye	Poster, alat kampanye	23 JP	Kampanye/poster, observasi
5	Mengaitkan rotasi dan revolusi Bumi dengan kehidupan, menjelaskan sistem tata surya	Menjelajahi Bumi dan Antariksa	Membuat model tata surya, simulasi rotasi-revolusi Bumi	Eksperimen, pembuatan model	Bola dunia, model tata surya	23 JP	Unjuk kerja model, laporan
6	Memahami peran energi dan pentingnya energi terbarukan	Gawat! Benarkah Energi di Bumi akan Habis?	Diskusi tentang energi, eksperimen sederhana energi terbarukan	Diskusi, eksperimen	Model panel surya, alat eksperimen energi	22 JP	Produk eksperimen, laporan
7	Mengidentifikasi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan dan usulan solusinya	Bumi Kita Terancam Bahaya	Penelitian masalah lingkungan, proyek solusi sederhana	Penelitian, proyek kelompok	Lingkungan sekitar, alat observasi	23 JP	Proyek solusi lingkungan
8	Merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan proyek akhir IPAS	Proyek Akhir IPAS	Merancang proyek, melaksanakan, mempresentasikan hasil	Proyek inkuiri, presentasi	Bahan proyek, media presentasi	22 JP	Produk proyek, presentasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Membandingkan, menyusun, dan memodifikasi warna, gelap terang, tekstur; memahami pola dan ritme	Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa	Observasi objek sekitar, eksperimen warna, tekstur, pola ritme	Observasi, eksperimen, diskusi	Cat, kuas, kertas gambar	8 JP	Hasil karya, observasi
2	Memahami dan menggambar ritme dalam seni rupa	Menggambar Ritme	Membuat karya gambar dengan ritme visual	Latihan praktek menggambar	Pensil, kertas gambar	8 JP	Produk gambar
3	Memahami dan membuat ikatan serta simpul	Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan dan Simpul	Membuat simpul sederhana dari tali	Demonstrasi, praktek langsung	Tali, benang	8 JP	Hasil simpul
4	Membuat makrame sederhana yang fungsional	Membuat Karya Seni Makrame	Membuat karya makrame sederhana	Praktek proyek	Tali makrame, gunting	8 JP	Produk makrame
5	Memahami anyaman dan membuat karya anyaman sederhana	Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman	Membuat karya sederhana dengan teknik anyaman	Praktek langsung	Daun kelapa/kertas anyaman	8 JP	Hasil karya anyaman
6	Membuat souvenir dari anyaman dua/tiga dimensi	Membuat Souvenir dari Anyaman	Membuat produk anyaman kreatif dari kertas	Praktek kreatif	Kertas anyam, gunting	8 JP	Produk souvenir
7	Memahami dan menggambar ornamen menggunakan prinsip keseimbangan	Menggambar dengan Prinsip Keseimbangan	Membuat gambar ornamen berprinsip keseimbangan	Latihan menggambar	Kertas gambar, pensil warna	8 JP	Produk ornamen
8	Membuat ragam hias berpola tumbuhan	Menggambar Proporsi pada Tumbuhan	Menggambar pola tumbuhan dalam bentuk ragam hias	Observasi, praktek menggambar	Buku flora, kertas gambar	8 JP	Hasil ragam hias

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : Seni Rupa

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
9	Memahami bentuk dan pola ragam hias berbagai daerah	Mengenal Aneka Ragam Hias Daerah	Menganalisis ragam hias daerah dan membuat karyanya	Diskusi, praktek karya	Referensi gambar budaya	8 JP	Produk karya ragam hias
10	Memahami media dan teknik menggambar ragam hias	Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias	Membuat kreasi baru ragam hias dengan teknik beragam	Eksperimen kreatif	Cat air, kertas, kuas	8 JP	Kreasi ragam hias
11	Mengenali limbah rumah tangga dan membuat kerajinan daur ulang plastik	Membuat Karya dari Daur Ulang Limbah Rumah Tangga	Membuat kerajinan dari plastik bekas	Proyek kreatif	Limbah plastik, alat daur ulang sederhana	8 JP	Produk kerajinan
12	Memahami daur ulang kertas dan membuat kerajinan dari kertas bekas	Menciptakan Karya dari Kertas Bekas	Membuat karya seni dari kertas daur ulang	Proyek kreatif	Kertas bekas, alat daur ulang	8 JP	Produk daur ulang

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mempraktikkan variasi melempar, menangkap, dan menggiring bola	Gerak dasar bola besar	Permainan kecil menggunakan bola; relay menangkap dan menggiring	Demonstrasi, praktik	Bola, kerucut, peluit	18 JP	Observasi keterampilan dan sikap
2	Mempraktikkan variasi passing dan servis	Permainan bola voli	Latihan servis dan passing dalam kelompok	Latihan teknik, simulasi	Bola voli, net	18 JP	Tes praktik teknik dasar
3	Mempraktikkan variasi melempar, menangkap, dan memukul bola	Permainan bola kecil (kasti)	Bermain kasti dan latihan teknik memukul bola	Bermain sambil belajar	Bola kecil, pemukul, base	18 JP	Evaluasi permainan dan observasi
4	Mempraktikkan pola gerak dasar bela diri pencak silat	Bela diri pencak silat	Latihan kuda-kuda, langkah, tangkisan, tendangan	Demonstrasi, drill teknik	Matras, pelindung	16 JP	Penilaian teknik dan sikap
5	Mempraktikkan gerakan berdiri tangan, guling lenting, dan meroda	Senam lantai	Latihan bertahap gerakan senam	Latihan bertahap, demonstrasi	Matras, video contoh	9 JP	Tes praktik gerakan
6	Mempraktikkan gerak langkah kaki dan ayunan lengan dalam gerak berirama	Gerak berirama	Latihan ritmik berpasangan dengan musik	Praktik, irungan musik	Musik, ruang gerak luas	18 JP	Observasi ritme dan koordinasi

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : PJOK

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
7	Mempraktikkan posisi badan, ambil napas, dan koordinasi gerakan	Aktivitas air (simulasi atau praktik)	Simulasi teknik berenang dasar	Demonstrasi, simulasi	Alat bantu renang, gambar	6 JP	Tes praktik (jika memungkinkan)
8	Mempraktikkan latihan daya tahan jantung dan paru	Latihan kebugaran jasmani	Lari ringan, lompat tali, senam aerobik	Praktik lapangan	Stopwatch, tali, musik	6 JP	Tes kebugaran jasmani
9	Menjelaskan dan mencegah bahaya NAPZA	Pendidikan kesehatan	Diskusi, poster kampanye bahaya NAPZA	Ceramah, diskusi kelompok	Video edukasi, poster	6 JP	Kuis, penilaian sikap dan pemahaman

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
1	Mengenal dan memahami, menyanyikan, serta melakukan gerak lagu hompimpa	Lagu Hompimpa	Menyanyikan lagu, menirukan gerak tubuh	Demonstrasi, Praktik	Audio lagu hompimpa, ruang gerak	2 JP	Observasi, unjuk kerja
2	Mengenal keragaman warna dan mewarnai gambar ondel-ondel	Ondel-onde	Mewarnai gambar ondel-ondel	Praktik	Gambar ondel-ondel, crayon	2 JP	Hasil karya
3	Memahami bahan alam dan buatan dalam karya rante-rante	Rante-rante	Membuat rante-rante dari bahan alam dan buatan	Praktik	Daun kering, kertas warna	2 JP	Hasil karya
4	Mengenal kuliner khas Betawi (makanan ringan)	Makanan Betawi	Membawa contoh/gambar kuliner, diskusi	Diskusi, Presentasi	Gambar/produk kuliner	2 JP	Tanya jawab, presentasi
5	Mengenal ornamen Betawi (gigi balang) dan mewarnai	Ornamen Gigi Balang	Menggambar dan mewarnai ornamen Betawi	Praktik	Kertas gambar, pewarna	2 JP	Hasil karya
6	Mengenal permainan Betawi (pong-pong balong, tepuk nyamuk)	Permainan tradisional	Bermain permainan Betawi	Praktik	Alat permainan sederhana	2 JP	Observasi, unjuk kerja
7	Mengenal gerak dasar maen pukul Betawi	Maen Pukul	Menirukan pukulan, tendangan, elakan	Demonstrasi, Praktik	Ruang terbuka/halaman	2 JP	Observasi gerak
8	Mengenal jenis transportasi dan komunikasi di Jakarta	Transportasi dan Komunikasi	Membahas jenis transportasi dan alat komunikasi	Diskusi, Ceramah	Gambar/video transportasi	2 JP	Laporan singkat, Tanya jawab
9	Mengenal bahaya banjir dan cara penanggulangan	Banjir di Jakarta	Diskusi sebab-akibat banjir, solusi	Diskusi, Simulasi	Video/foto banjir	2 JP	Diskusi kelompok

**Matrik Kegiatan Belajar**  
**Tahun Ajaran 2025/2026**

Kelas : 6  
Mata Pelajaran : PLBJ

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media/Alat	Waktu	Penilaian
10	Mengenal ciri-ciri rumah sehat	Rumah sehat	Menggambar rumah sehat, mendiskusikan cirinya	Diskusi, Gambar	Kertas gambar	2 JP	Hasil karya, tanya jawab
11	Mengenal jenis taman bermain dan pengalaman bermain	Taman bermain	Menceritakan pengalaman bermain di taman	Cerita, Diskusi	Gambar taman bermain	2 JP	Cerita lisan
12	Mengenal manfaat keamanan pengguna jalan dan halte	Keamanan jalan raya dan halte	Simulasi menyebrang jalan, mengenal halte	Simulasi, Diskusi	Gambar rambu lalu lintas	2 JP	Observasi praktik