## Bagian I. Identitas dan Informasi mengenai Modul

| | |
|---|---|
| Jenjang Sekolah | Sekolah Dasar |
| Fase/Kelas | B/4 |
| Domain/Topik | Geometri/Keliling bentuk bangun datar |
| Kata Kunci | Geometri - bangun datar - segi empat - persegi - persegi panjang - keliling - luas |
| Pengetahuan/Keterampilan Prasyarat | Menguasai operasi bilangan dan pengukuran panjang |
| Alokasi waktu (menit) | 720 |
| Jumlah Pertemuan (JP) | 12 |
| Moda Pembelajaran | ☐ Tatap Muka (TM)<br>☐ Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ Synchronous)<br>☐ Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ Asynchronous)<br>☐ ***Blended Learning* (Paduan Tatap Muka dan PJJ)** |
| Metode Pembelajaran | ☐ **Discovery Learning**<br>☐ **Problem-Based Learning**<br>☐ Project-Based Learning |
| Sarana Prasarana | Komputer/hp android, internet. Jika kesulitan akses bisa memberikan copy dari panduan perangkat ajar dan lembar kegiatan<br>Media ajar atau contoh benda yang ada di sekitar peserta didik<br>Kertas kotak-kotak (kertas berpetak)<br>Pinsil warna, crayon atau spidol<br>Alat tulis |
| Target Peserta Didik | **Regular/tipikal**<br>Hambatan Belajar<br>Cerdas Istimewa Berbakat Istimewa |
| Karakteristik Peserta Didik | Senang bermain, bercerita, kinestetik audio visual |
| Daftar Pustaka | 2018, What is Inquiry-Based Learning (And How is It Evective)?, Grade Power Learning, Canada<br>What is Area?, Geometry Index, Math is fun, IXL Math practise<br>Area Of Rectangle Formula - Definition with Examples Studypad Inc. All Rights Reserved<br>Perimeter of Rectangle, 2020, BYJU'S. All rights reserved. |
| Referensi Lain | - |

LIVEWORKSHEETS

**Gambaran Umum Modul (rasionalisasi, urutan materi pembelajaran, rencana asesmen):**

**Rasionalisasi**

Di materi ini, peserta didik diharapkan sudah memahami operasi bilangan dan pengukuran panjang terlebih dahulu. Sehingga mereka memahami konsep tentang panjang dan lebar dari bangun datar segi empat. Setelah itu peserta didik diajak mencari konsep keliling dengan permainan dadu. Luas lahan adalah hasil kali dari 2 angka yang keluar dari kocokan 2 dadu. Luas diasumsikan sebagai banyaknya kotak yang diwarnai. Susunan kotak diserahkan kepada kreativitas peserta didik. Semakin banyak kombinasi, akan semakin memperdalam pemahaman konsep keliling pada peserta didik.

**Urutan Materi Pembelajaran**

Guru bertanya kepada murid tentang ciri bangun datar segi empat.

Guru memberi tahu tentang konsep luas adalah banyaknya ubin, persegi, satuan luas yang menutupi permukaan bangun datar tertentu.

Murid membuat projek merancang kamar impianku.

**Rencana Asesmen**

1. Asesmen Diagnostik untuk melihat kesiapan peserta didik (tidak masuk penilaian)
   Dengan pertanyaan pemantik dengan pendekatan
2. Asesmen Formatif : Keterampilan (praktik)
   Guru mengamati saat peserta didik mempraktikkan bagaimana dia membagi benda, mainan atau makanan yang dipunya.
3. Asesmen Sumatif : Membuat project merancang kamar impian dan mempresentasikannya

LIVEWORKSHEETS

## Bagian II. Langkah-Langkah Pembelajaran

| | |
|---|---|
| Topik | Konsep luas dan keliling bangun datar segi empat |
| Tujuan Pembelajaran | 4.2.1.. Membandingkan dan mengukur luar persegi panjang dengan menggunakan alat ukur yang tidak standar, misal: mengukur panjang sisi buku tulis dengan menggunakan tongkat korek api.<br>4.2.2. Mengukur total panjang sisi persegi panjang dengan menggunakan tali.<br>4.2.3. Bekerja dalam kelompok untuk mendapatkan cara yang paling cepat untuk menghitung keliling persegiempat. |
| Pemahaman Bermakna | Peserta didik dapat mengimplementasikannya ke dalam merancang kamar impiannya sendiri. |
| Pertanyaan Pemantik | Apap yang kamu ketahui tetang bangun datar segi empat? |
| Profil Pelajar Pancasila | ▯ Beriman & Bertakwa terhadap Tuhan YME<br>▯ Berkebhinekaan Global<br>▯ **Bernalar Kritis**<br>▯ **Kreatif**<br>▯ Bergotong royong<br>▯ **Mandiri** |

LIVEWORKSHEETS

#Geometri #LuasdanKeliling #bangundatar #Kelas4SD

**Model Pembelajaran :**

1. Tatap Muka
2. PJJ Luring
3. Blended Learning

**Ketersediaan Materi :**

1. Panduan Kegiatan
2. Lembar Kegiatan Murid

**Pelajar Pancasila :**

1. Bernalar kritis
2. Mandiri
3. Berpikir Kreatif

**Model Pembelajaran :**

1. Tatap Muka 1x pertemuan (120 menit)
2. PJJ Luring
3. Blended Learning 2x sinkronus (@60 menit)

**Sarana dan Prasarana:**

1. Komputer/hp dan jaringan internet jika sinkronus
2. Dua buah dadu, kertas berpetak dan pinsil warna
3. Lembar Kegiatan Siswa

**Asesmen :**

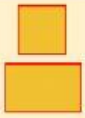
1. Performa : menceritakan apa yang ditemukan selama proses.

SD 4 | Fase B Matematika | 120 menit | 18 - 20 siswa Reguler

**Konsep Luas**

**KELILING BANGUN DATAR**

**Capaian Pembelajaran** :



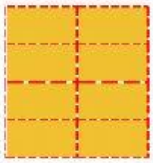
Tertulis : Mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa
Kerjasama dalam kelompok jika tatap muka

LIVEWORKSHEETS

Pada akhir kelas 4, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bentukbangun datar (sisi dan sudut) dari segibanyak dan lingkaran

**Konten :**

- Mengukur luas dengan menghitung jumlah bujur sangkar berukuran 1 $cm^2$ yang menutupbidang datar
- Mengenal konsep luas dan keliling bidangdatar berbentuk persegi, persegi panjang



**Tujuan Pembelajaran**

- membandingkan dan mengukur luas persegi panjangdengan menggunakan alat ukur yang tidak standar, misalnya dengan menggunakan tongkat korek api.
- menjelaskan luas persegi panjang dengan menggunakankotak 1x1 cm.
- mengukur total panjang sisi persegi panjang dengan menggunakan tali.
- bekerja dalam kelompok untuk mendapatkan cara yangpaling cepat untuk menghitung keliling persegi empat.

LIVEWORKSHEETS

## Kegiatan :

- Mengucapkan salam dan menanyakan kabar
- Mengulang kembali materi tentang ciri bangun datar persegi dan persegi panjang
- Menanyakan kesiapan peralatan yang disediakan oleh murid di rumah jika ini kegiatan sinkronus.

  Jika Tatap muka, maka murid dibagi kelompok dan setiap kelompok mengambil lembar kegiatan, 2 buah dadu dan kertas berpetak
- Murid dipersilahkan membaca lembar kegiatan dan bertanya jika masih kurang mengerti tahapan di dalam lembar kegiatan
- Jika sudah memahami setiap tahapan di dalam lembar kegiatan, murid diminta mengerjakan secara asinkronus .
  Jika tatap muka, murid mengerjakan dalam kelompoknya masing-masing
- Sinkronus/Tatap muka, murid dipersilahkan menceritakan kesimpulan yang didapat dari

LIVEWORKSHEETS

## BERMAIN DADU

1. Siapkan 2 buah dadu, kertas kotak-kotak, pensil warna/crayon
2. Lempar kedua dadu
3. Kalikan hasil dari lemparan dadu tersebut ( 4 x 3 = 12 )
4. Warnai kotak sejumlah hasil kali dadu. Berapa kombinasi susunan kotak yang didapat?
5. Jika ingin membuat batas di sekeliling area kotak yang berwarna, berapa panjang batas dari masing-masing kombinasi. Kombinasi mana yang memiliki batas terpanjang.
6. Lakukan lagi dari no. 2 s.d. 5
7. Apa kesimpulan yang bisa diambil dari kegiatan ini.

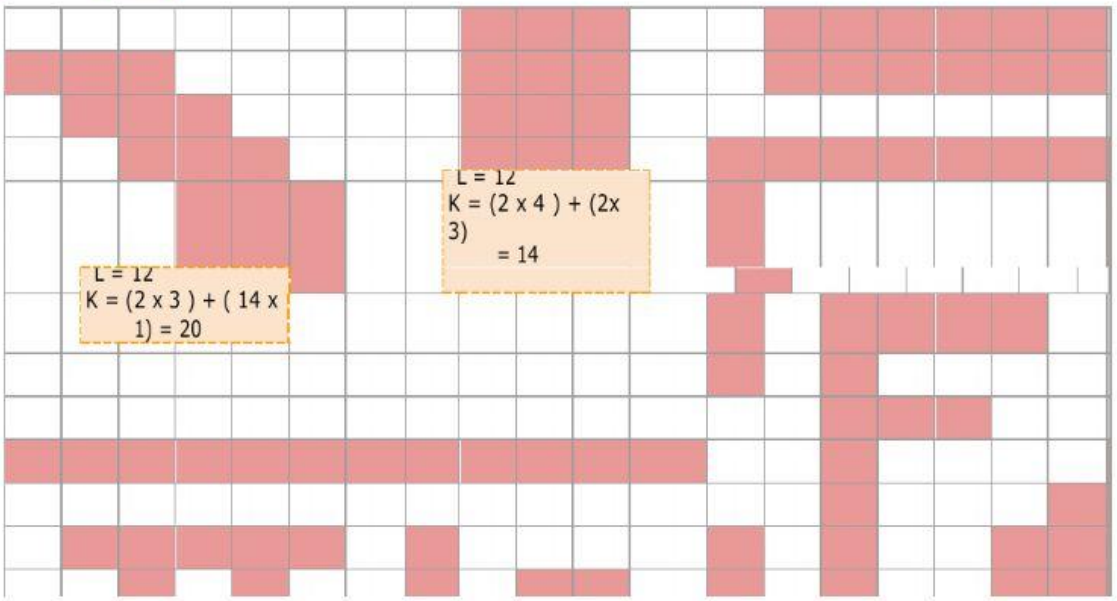
LIVEWORKSHEETS





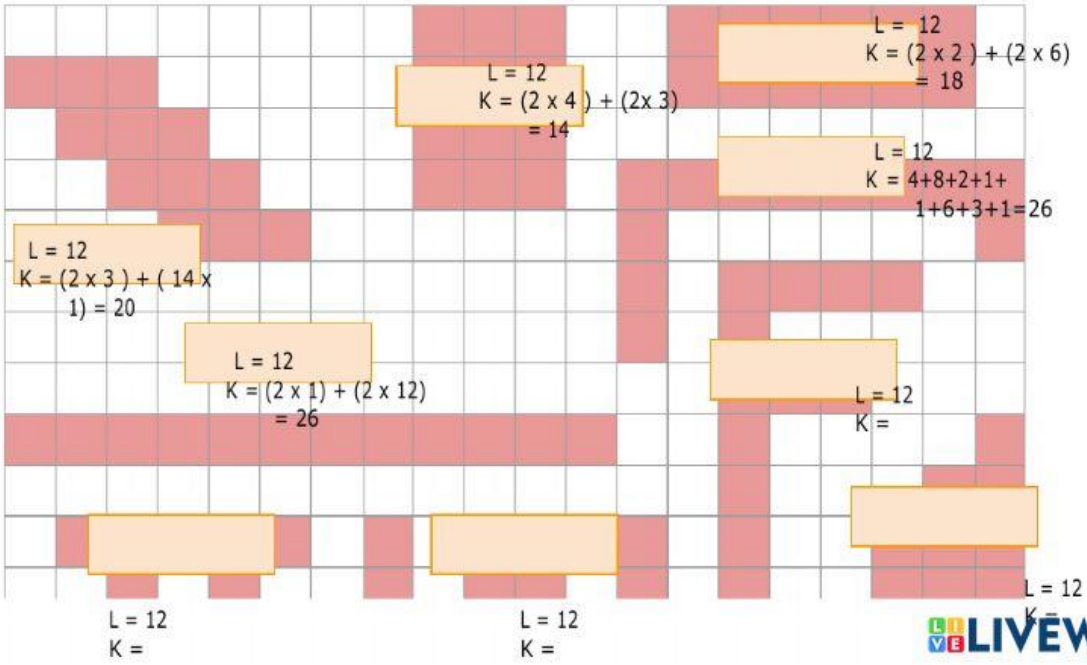
6 x 2 = 12

L = 12
K = (2 x 3 ) + (
14 x 1)




LIVEWORKSHEETS

# Cara Mencari Keliling




LIVEWORKSHEETS