

MODUL AJAR
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
FASE B ELEMEN BILANGAN



Oleh :

Rany Inderawaty, S.Pd

NIP 199407132024212024

SLB Negeri Cicendo Kota Bandung

Jl. Cicendo No 2 Kota Bandung

2024



MODUL AJAR MATEMATIKA FASE B ELEMEN BILANGAN

A. Informasi Umum

1. Identitas Penulis Modul

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| a. Nama Penyusun | : Rany Inderawaty, S.Pd |
| b. Institusi | : SLB Negeri Cicendo Kota Bandung |
| c. Satuan Pendidikan | : SDLB |
| d. Mata Pelajaran | : Matematika |
| e. Elemen | : Bilangan |
| f. Fase / Kelas / Semester | : B (Lintas Fase) / III / 1 |
| g. Alokasi Waktu | : 5 Pertemuan (2 x 30 Menit) |

2. Kompetensi Awal

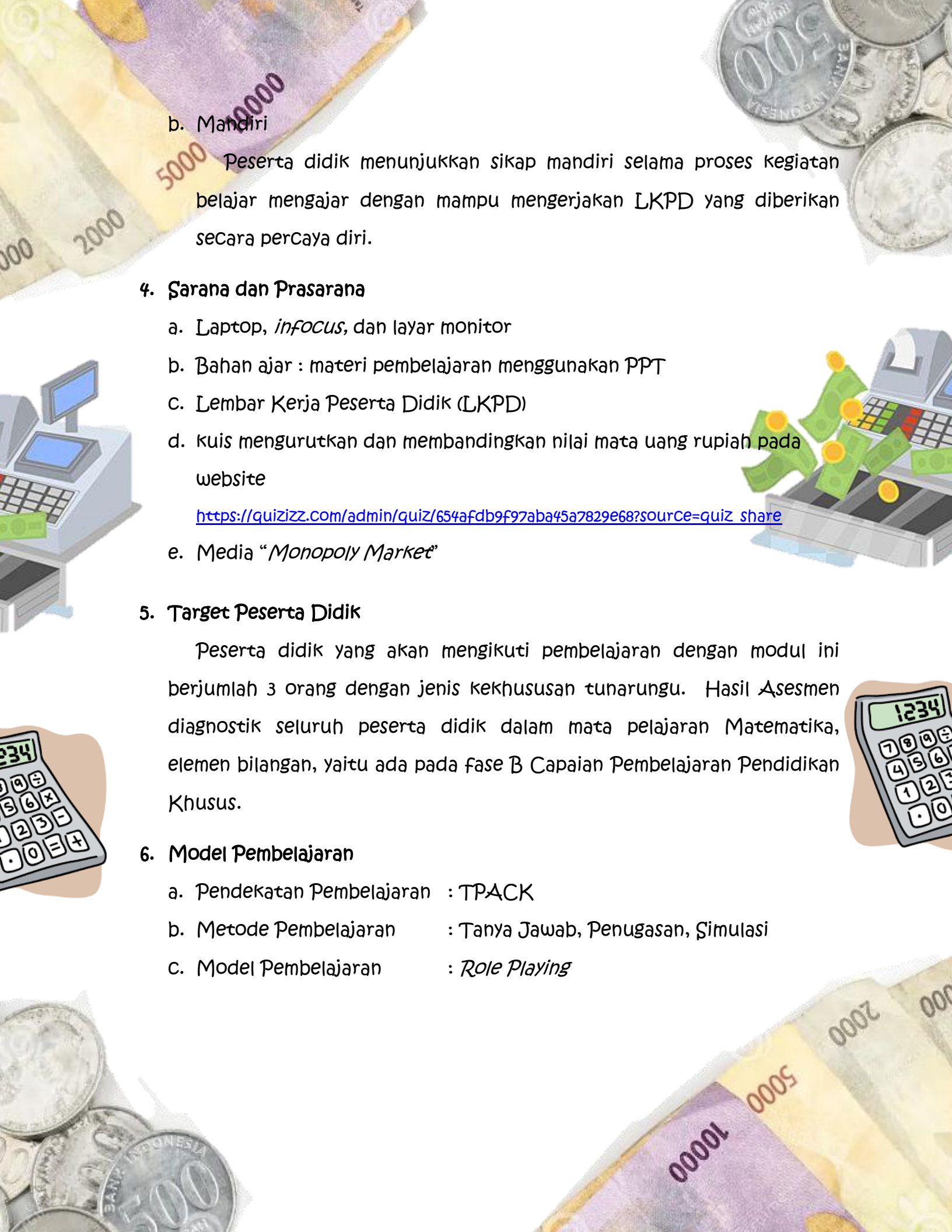
Kompetensi awal yang harus dimiliki peserta didik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan sebelum mempelajari “Kesetaraan Nilai Uang Rp500,- sampai Rp20.000,-” yaitu sebagai berikut :

- Mengenal bilangan 1 sampai 999.
- Memahami konsep penjumlahan.
- Memahami konsep urutan, lebih besar, dan lebih kecil.
- Mengenal uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,-.

3. Profil Pelajar Pancasila

a. Bernalar Kritis

Peserta didik menunjukkan sikap bernalar kritis selama proses kegiatan belajar mengajar dengan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.



b. Mandiri

Peserta didik menunjukkan sikap mandiri selama proses kegiatan belajar mengajar dengan mampu mengerjakan LKPD yang diberikan secara percaya diri.

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop, *infocus*, dan layar monitor
- Bahan ajar : materi pembelajaran menggunakan PPT
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- kuis mengurutkan dan membandingkan nilai mata uang rupiah pada website

https://quizizz.com/admin/quiz/654afdb9f97aba45a7829e68?source=quiz_share

- Media “*Monopoly Market*”

5. Target Peserta Didik

Peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran dengan modul ini berjumlah 3 orang dengan jenis kekhususan tunarungu. Hasil Asesmen diagnostik seluruh peserta didik dalam mata pelajaran Matematika, elemen bilangan, yaitu ada pada fase B Capaian Pembelajaran Pendidikan Khusus.

6. Model Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajaran : TPACK
- Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Penugasan, Simulasi
- Model Pembelajaran : *Role Playing*

B. Komponen Inti

Capaian Pembelajaran

Mata Pelajaran Matematika Fase B

Elemen	Deskripsi
Bilangan	<p>Pada akhir Fase B, peserta didik dapat membilang lambang bilangan asli sampai dengan 50, mengurutkan bilangan asli sampai dengan 50 menggunakan benda konkret, dan menuliskan lambang bilangan asli sampai dengan 50, mengenal nilai tempat (puluhan dan satuan), menunjukkan cara melakukan penjumlahan dua bilangan yang hasilnya sampai 20 dengan menggunakan benda konkret, menghitung hasil penjumlahan dua bilangan sampai dengan 20 dengan benda konkret, menunjukkan cara melakukan pengurangan dua bilangan maksimal 20 dengan menggunakan benda konkret, menghitung hasil pengurangan dua bilangan maksimal 20 dengan benda konkret, menunjukkan dan menggunakan uang rupiah Rp500,00 sampai maksimal Rp20.000,00, menuliskan kesetaraan nilai uang Rp500,00 sampai Rp20.000,00.</p> <p>(Catatan: Jika kesetaraan nilai uang sulit dipahami peserta didik sebaiknya tidak terlalu dipaksakan, karena akan dibelajarkan kembali pada Fase C).</p>

1. Tujuan Pembelajaran (TP)

- 1.1 Menunjukkan dan menggunakan uang rupiah Rp500,00 sampai maksimal Rp20.000,00.
- 1.2 Menuliskan kesetaraan nilai uang Rp500,00 sampai Rp20.000,00.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

- 1.1.1 Peserta didik dapat menuliskan nominal uang Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,- dengan tepat.
- 1.1.2 Peserta didik dapat menggunakan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- dengan percaya diri dan benar.
- 1.2.1 Peserta didik dapat mengurutkan uang rupiah dari yang terkecil ke terbesar atau dengan sebaliknya dengan cermat.
- 1.2.2 Peserta didik dapat membandingkan uang rupiah yang lebih kecil ataupun lebih besar dengan cermat.
- 1.2.3 Peserta didik dapat memasang nilai kesetaraan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- dengan percaya diri dan benar.

2. Asesmen

a. Asesmen Diagnostik

Asesmen diagnostik yaitu berupa kemampuan awal peserta didik yang akan menunjang kegiatan pembelajaran dalam modul ini.

Inisial Peserta Didik	Profil Peserta Didik
TL	<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik sudah mampu menentukan bilangan 1 sampai 999.- Peserta didik sudah mengetahui nilai satuan, puluhan, dan ratusan.- Peserta didik sudah mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan.- Peserta didik sudah mampu mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar.

	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik sudah mengenal uang rupiah Rp 500,- sampai Rp 20.000,-
AY	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik sudah mampu menentukan bilangan 1 sampai 999. - Peserta didik sudah mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan. - Peserta didik sudah mampu mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar.
FQ	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik sudah mampu menentukan bilangan 1 sampai 999. - Peserta didik sudah mampu mengerjakan operasi hitung penjumlahan. - Peserta didik sudah mampu mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar.

b. Asesmen Formatif

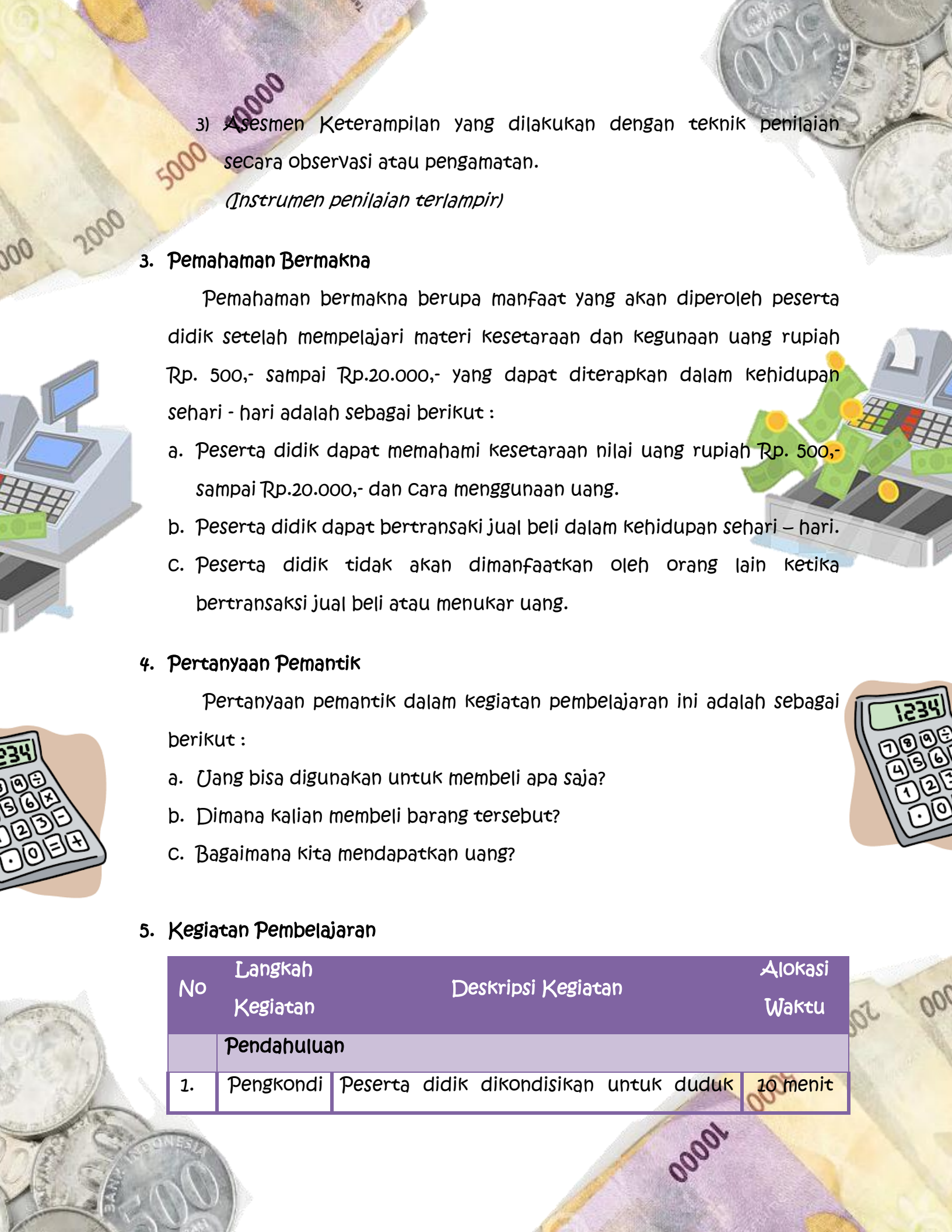
Asesmen formatif di sini adalah berupa penilaian dari hasil LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan unjuk kerja yang sudah dikerjakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, sebagai umpan balik secara berkala dari pendidik untuk memperbaiki capaian pembelajaran peserta didik. Jenis Asesmen yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- 1) Asesmen Sikap (Profil Pelajar Pancasila) yang dilakukan dengan teknik penilaian secara observasi atau pengamatan.

(Instrumen penilaian terlampir)

- 2) Asesmen Pengetahuan yang dilakukan dengan teknik penilaian secara tertulis.

(Instrumen penilaian dan LKPD terlampir)

- 
- 3) Asesmen Keterampilan yang dilakukan dengan teknik penilaian secara observasi atau pengamatan.

(Instrumen penilaian terlampir)

3. Pemahaman Bermakna

Pemahaman bermakna berupa manfaat yang akan diperoleh peserta didik setelah mempelajari materi kesetaraan dan kegunaan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari adalah sebagai berikut :

- Peserta didik dapat memahami kesetaraan nilai uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- dan cara menggunakan uang.
- Peserta didik dapat bertransaksi jual beli dalam kehidupan sehari – hari.
- Peserta didik tidak akan dimanfaatkan oleh orang lain ketika bertransaksi jual beli atau menukar uang.

4. Pertanyaan Pemantik

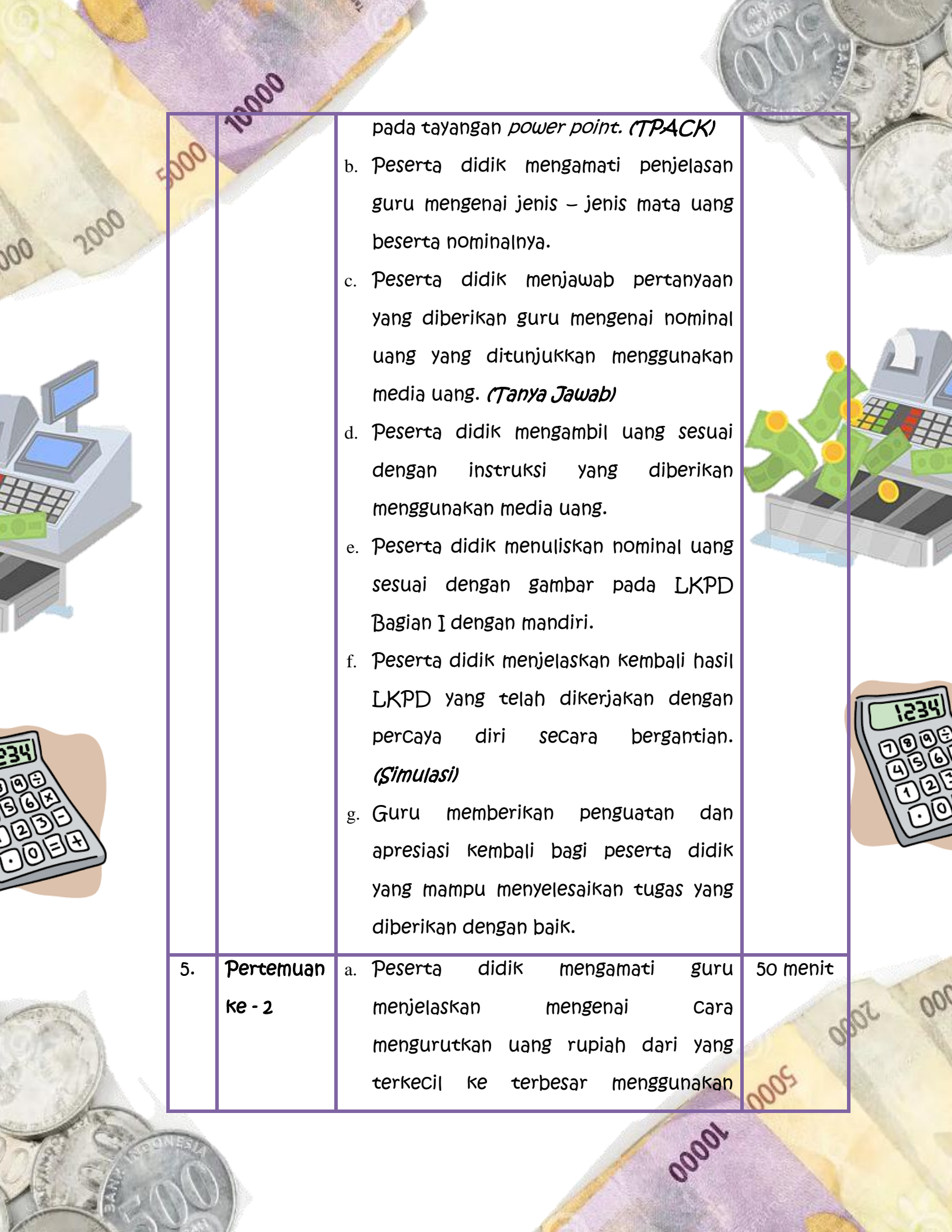
Pertanyaan pemantik dalam kegiatan pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- Uang bisa digunakan untuk membeli apa saja?
- Dimana kalian membeli barang tersebut?
- Bagaimana kita mendapatkan uang?

5. Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pendahuluan		
1.	Pengkondisi	Peserta didik dikondisikan untuk duduk	10 menit

	slan peserta didik	dengan rapi.	
2.	Berdoa	Peserta didik berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.	
3.	Komunikasi dengan peserta didik	<p>a. Guru mengabsen peserta didik.</p> <p>b. Guru menanyakan peserta didik yang belum datang.</p> <p>c. Guru menanyakan kabar peserta didik dan melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat untuk memotivasi semangat peserta didik.</p> <p>d. Guru memberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya.</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari menggunakan <i>power point</i>. (TPACK)</p> <p>f. Peserta didik memberikan respon terhadap pertanyaan pemantik yang diberikan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.</p>	
Kegiatan Inti			
4.	Pertemuan ke - 1	a. Peserta didik mengamati gambar uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,-	50 menit



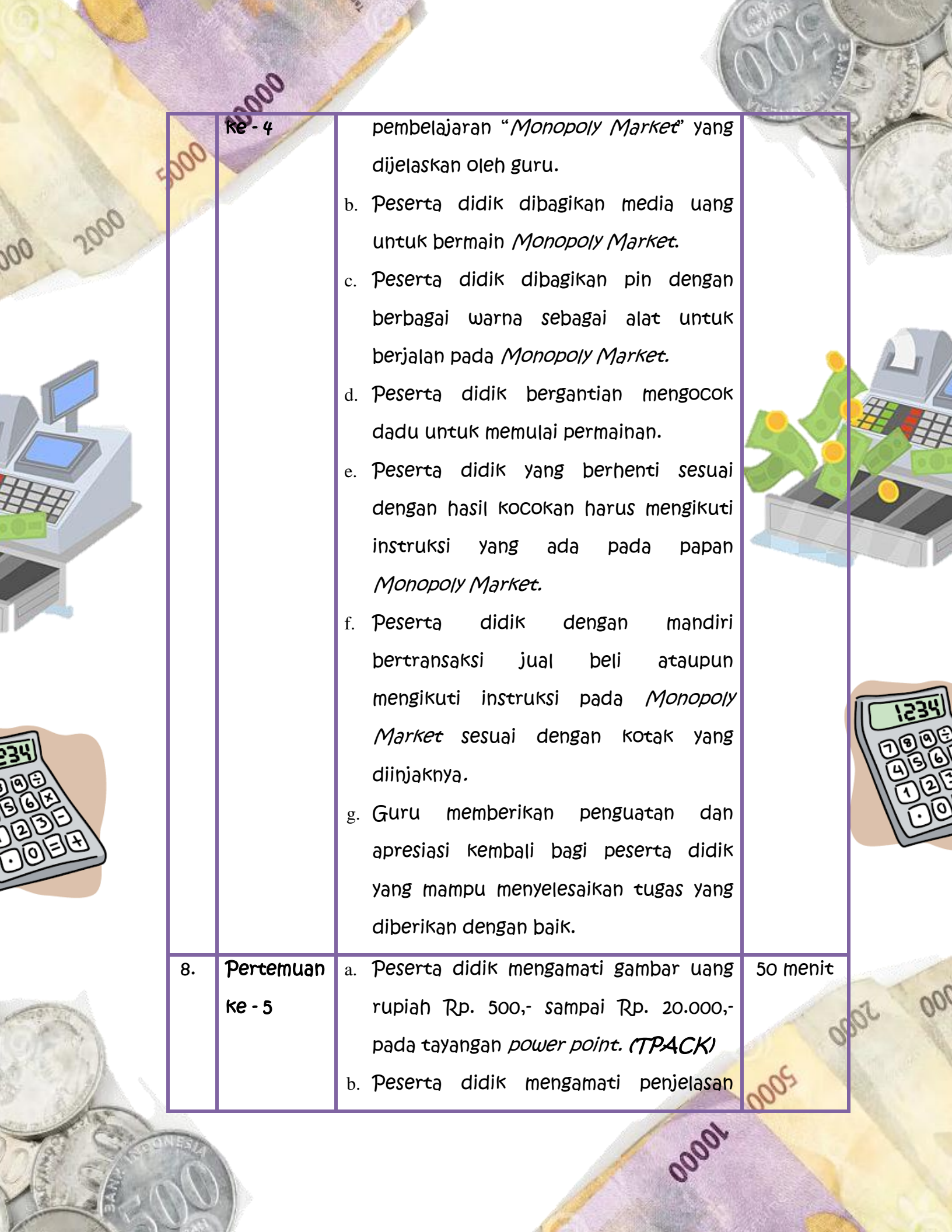
		<p>pada tayangan <i>power point</i>. <i>(TPACK)</i></p> <p>b. Peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai jenis – jenis mata uang beserta nominalnya.</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai nominal uang yang ditunjukkan menggunakan media uang. <i>(Tanya Jawab)</i></p> <p>d. Peserta didik mengambil uang sesuai dengan instruksi yang diberikan menggunakan media uang.</p> <p>e. Peserta didik menuliskan nominal uang sesuai dengan gambar pada LKPD Bagian I dengan mandiri.</p> <p>f. Peserta didik menjelaskan kembali hasil LKPD yang telah dikerjakan dengan percaya diri secara bergantian. <i>(Simulasi)</i></p> <p>g. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kembali bagi peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.</p>	
5.	Pertemuan ke - 2	a. Peserta didik mengamati guru menjelaskan mengenai Cara mengurutkan uang rupiah dari yang terkecil ke terbesar menggunakan	50 menit

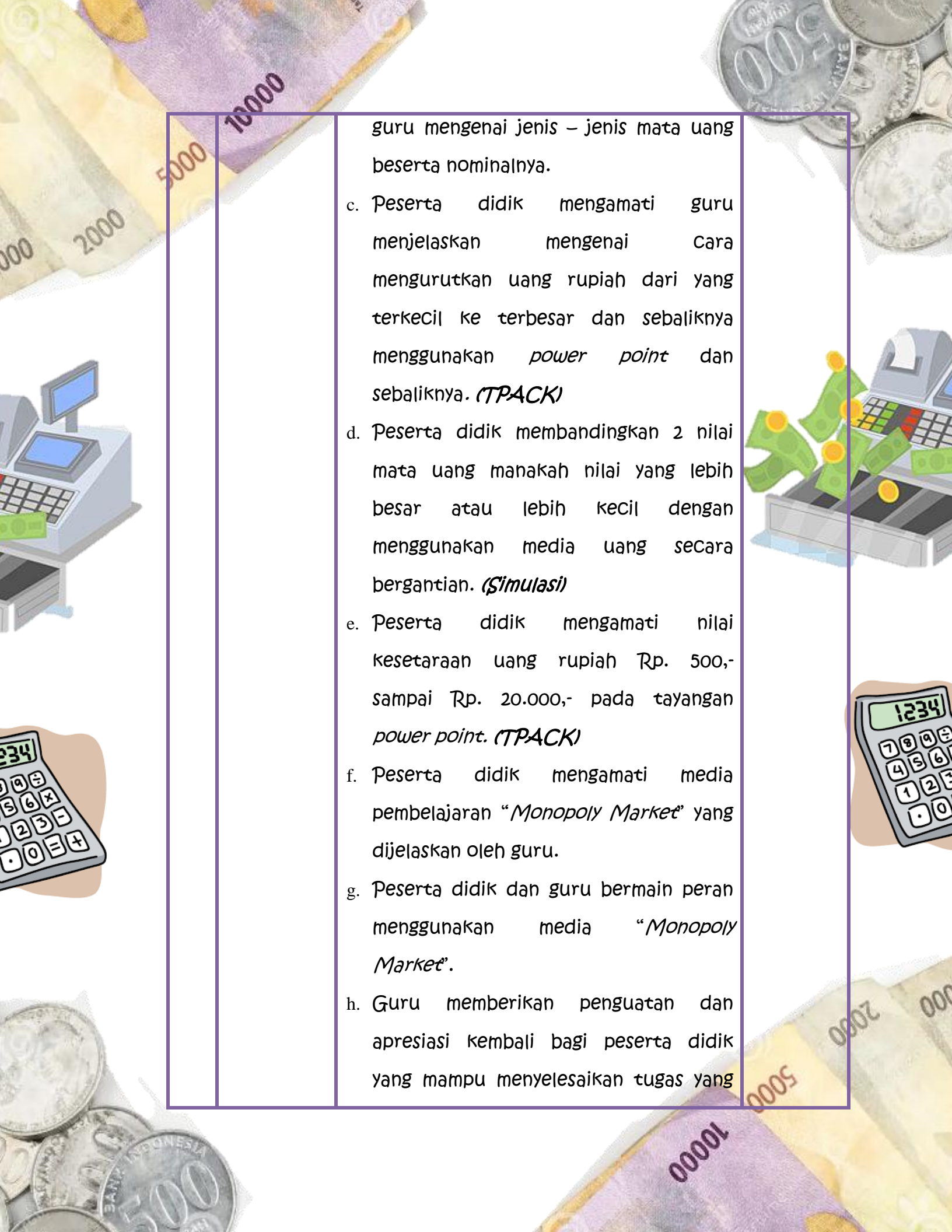


power point. (TPACK)

- b. Peserta didik mengurutkan media uang dari yang terkecil ke terbesar dengan mandiri secara bergantian. *(Simulasi)*
- c. Peserta didik mengamati guru menjelaskan mengenai Cara mengurutkan uang rupiah dari yang terbesar ke terkecil menggunakan *power point. (TPACK)*
- d. Peserta didik mengurutkan media uang dari yang terbesar ke terkecil dengan mandiri secara bergantian. *(Simulasi)*
- e. Peserta didik membandingkan 2 nilai mata uang manakah nilai yang lebih besar atau lebih kecil dengan menggunakan media uang secara bergantian. *(Simulasi)*
- f. Peserta didik mengerjakan kuis pada website
https://quizizz.com/admin/quiz/654afdb9f97aba45a7829e68?source=quiz_share
- g. dengan percaya diri.
- h. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kembali bagi peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

6.	Pertemuan ke - 3	<p>a. Peserta didik mengamati nilai kesetaraan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,- pada tayangan <i>power point. (TPACK)</i></p> <p>b. Peserta didik diminta mengambil media uang sesuai dengan jumlah nominal uang yang diinstruksikan.</p> <p>c. Peserta didik dan guru bertransaksi jual beli dengan bermain peran.</p> <p>d. Peserta didik membeli barang yang dijual oleh guru dan menentukan uang rupiah yang bisa digunakan untuk membayar barang tersebut secara bergantian. <i>(Simulasi)</i></p> <p>e. Peserta didik memasang nilai kesetaraan uang pada LKPD Bagian II dan III dengan mandiri.</p> <p>f. Peserta didik menjelaskan kembali hasil LKPD yang telah dikerjakan dengan percaya diri secara bergantian. <i>(Simulasi)</i></p> <p>g. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kembali bagi peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.</p>	50 menit
7.	Pertemuan	<p>a. Peserta didik mengamati media</p>	50 menit





guru mengenai jenis – jenis mata uang beserta nominalnya.

- c. Peserta didik mengamati guru menjelaskan mengenai Cara mengurutkan uang rupiah dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya menggunakan *power point* dan sebaliknya. *(TPACK)*
- d. Peserta didik membandingkan 2 nilai mata uang manakah nilai yang lebih besar atau lebih kecil dengan menggunakan media uang secara bergantian. *(Simulasi)*
- e. Peserta didik mengamati nilai kesetaraan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,- pada tayangan *power point*. *(TPACK)*
- f. Peserta didik mengamati media pembelajaran “*Monopoly Market*” yang dijelaskan oleh guru.
- g. Peserta didik dan guru bermain peran menggunakan media “*Monopoly Market*”.
- h. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kembali bagi peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas yang

		diberikan dengan baik.	
Penutup			
9.	<i>Review</i> dan Refleksi	<p>a. Kegiatan diakhiri dengan peserta didik menyebutkan kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini sebagai proses evaluasi dan melakukan apresiasi terhadap peserta didik.</p> <p>b. Peserta didik melakukan refleksi bersama guru dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah kalian sudah paham tentang materi hari ini? 2) Apakah ada materi yang belum dimengerti? 3) Apa yang membuatmu tertarik dalam pembelajaran kali ini? Mengapa? 	10 menit
10.	Penilaian dan Tindak Lanjut	<p>a. Guru memberikan tindak lanjut yang akan dilakukan berupa kegiatan pengayaan atau remedial.</p> <p>b. Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p>	
11.	Berdoa	Peserta didik dan guru berdoa bersama-sama sesuai dengan kepercayaan masing-	



masing dan menutup pembelajaran.

6. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik

a. Pertanyaan Refleksi untuk Peserta Didik

- 1) Apakah kalian sudah paham tentang materi hari ini?
- 2) Apakah ada materi yang belum dimengerti?
- 3) Apa yang membuatmu tertarik dalam pembelajaran kali ini?
Mengapa?

b. Pertanyaan Refleksi untuk Pendidik

- 1) Apakah semua tujuan pembelajaran sudah tercapai?
- 2) Apa yang belum dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran?
- 3) Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai atau ada yang perlu diperbaiki?
- 4) Apakah materi pembelajaran hari ini dapat dipahami oleh peserta didik?

C. Lampiran

1. Bahan Ajar
 - a. Materi Pembelajaran

Jenis – Jenis Mata Uang



Mata Uang Logam



Mata Uang Kertas

Nominal Mata Uang Logam



Nominal Mata Uang Kertas



Urutan Mata Uang dari Nominal Terkecil ke Terbesar



Urutan Mata Uang dari Nominal Terbesar ke Terkecil



Perbandingan Nominal Mata Uang



Lebih besar dari



Lebih besar dari



Lebih kecil dari



Lebih kecil dari



Nilai Kesetaraan Mata Uang



=



=



=



=



b. Media Pembelajaran

Cara Bermain *Monopoly Market*

- 1) Peserta didik dibagikan uang dan pin dengan berbagai warna sebagai alat untuk berjalan pada *Monopoly Market* dan menentukan siapa yang mulai pertama, kedua, ketiga, dan keempat.
- 2) Peserta didik yang mendapat giliran pertama akan mengocok dadu dan maju sesuai dengan jumlah dadu yang keluar.
- 3) Peserta didik yang berhenti sesuai dengan hasil kocokan harus mengikuti instruksi yang ada pada papan *Monopoly Market*.
- 4) Peserta didik dengan mandiri bertransaksi jual beli ataupun mengikuti instruksi pada *Monopoly Market* sesuai dengan kotak yang diinjaknya. (hal ini dilakukan secara bergantian)

Alat dan Bahan Media *Monopoly Market*



Media Uang





Dadu



Pin berwarna



Papan *Monopoly Market*

2. Asesmen Formatif

a. Asesmen Sikap

Teknik Penilaian : NonTes (Observasi/Pengamatan)

Rubrik Penilaian/Penyekoran

No	Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu dikembangkan (1)
1.	Bernalar Kritis	Pesert didik mampu menjawab pada semua pertanyaan	Peserta didik mampu menjawab pada 2 pertanyaan	Peserta didik mampu menjawab pada 1 pertanyaan	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan diberikan bantuan

2.	Mandiri	Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan mandiri dan sangat percaya diri untuk maju ke depan kelas	Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan bantuan instruksi secara mandiri dan percaya diri untuk maju ke depan kelas	Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan instruksi berulang secara mandiri dan kurang percaya diri untuk maju ke depan kelas	Peserta didik mampu mengerjakan tugas dengan bantuan penuh secara mandiri dan belum percaya diri untuk maju ke depan kelas
----	---------	---	---	---	--

Skor maksimal : 8

Penghitungan Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Inisial Peserta didik	Kriteria								Nilai Sikap
		Bernalar Kritis				Mandiri				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	TL									
2.	AY									
3.	FQ									

b. Asesmen Pengetahuan

1.1.1 Peserta didik dapat menuliskan nominal uang Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,- dengan tepat.

Teknik Penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Isian Singkat

Nomor Soal : 1 – 7 (Bagian I)

Butir Soal

Tuliskan nilai nominal mata uang di bawah ini dengan tepat!



Kunci Jawaban

1. Rp 1.000,-
2. Rp 500,-
3. Rp 2.000,-

4. Rp 10.000,-
5. Rp 5.000,-
6. Rp 1.000,-
7. Rp 20.000,-

Rubrik Penilaian/Penyekoran

Skor	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik menjawab benar
0	Peserta didik menjawab salah

Skor maksimal : 7

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

1.2.1 Peserta didik dapat mengurutkan uang rupiah dari yang terkecil ke terbesar atau dengan sebaliknya dengan cermat.

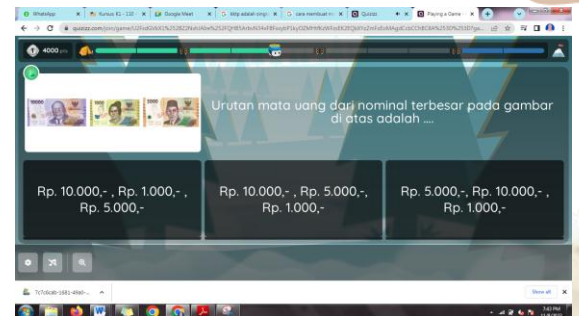
Teknik Penilaian : Tertulis (Menggunakan Game Edukasi)

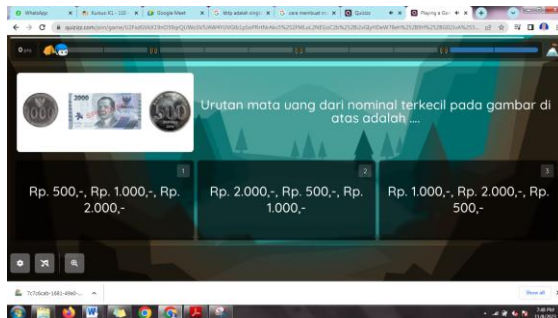
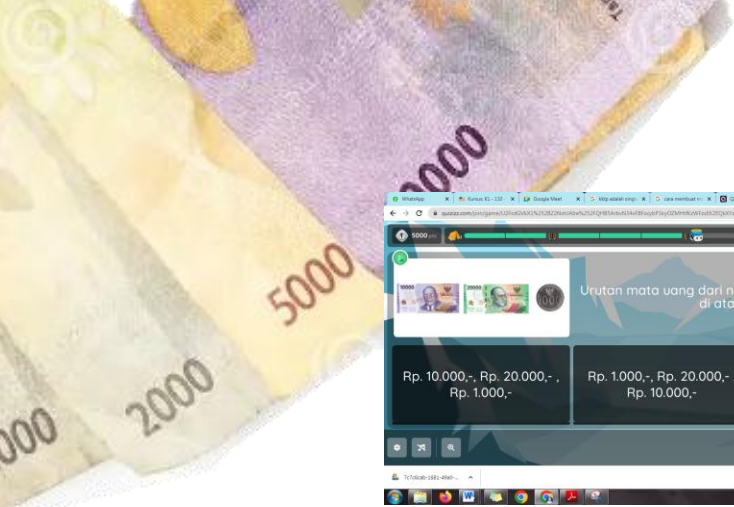
https://quizizz.com/admin/quiz/654afdb9f97aba45a7829e68?source=quiz_share

Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda (Bagian I)

Nomor Soal : 1 – 5

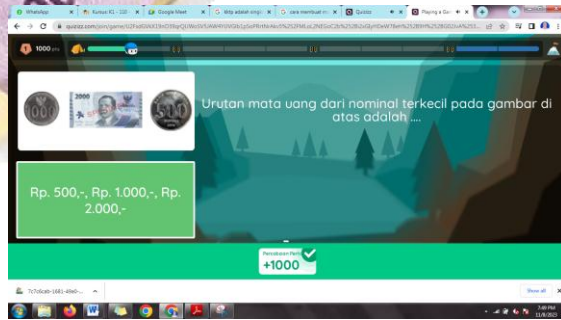
Butir Soal





Kunci Jawaban





Rubrik Penilaian/Penyekoran

Skor	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik menjawab benar
0	Peserta didik menjawab salah

Skor maksimal : 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

1.2.2 Peserta didik dapat membandingkan uang rupiah yang lebih kecil ataupun lebih besar dengan cermat.

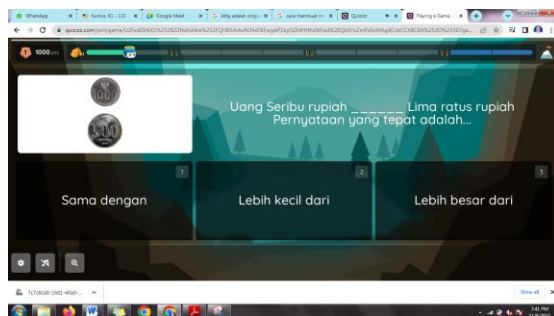
Teknik Penilaian : Tertulis (Menggunakan Game Edukasi)

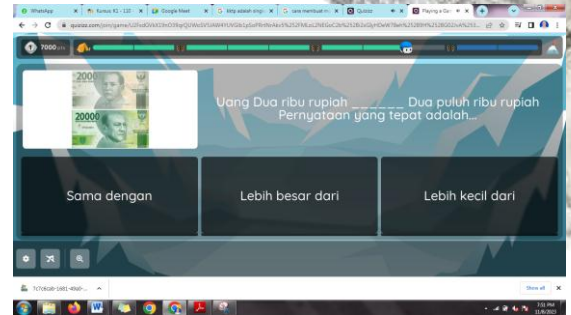
https://quizizz.com/admin/quiz/654afdb9f97aba45a7829e68?source=quiz_share

Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda (Bagian II)

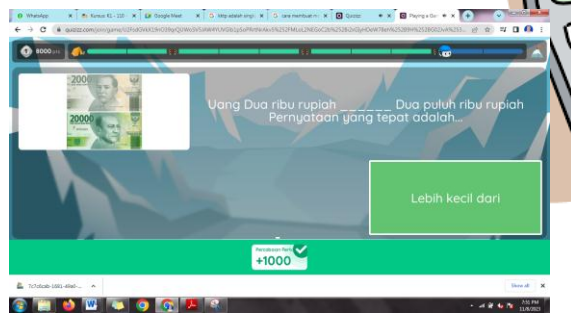
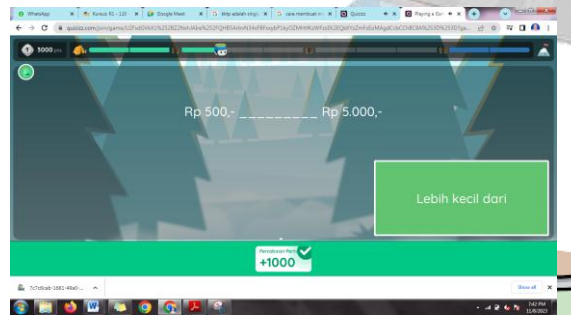
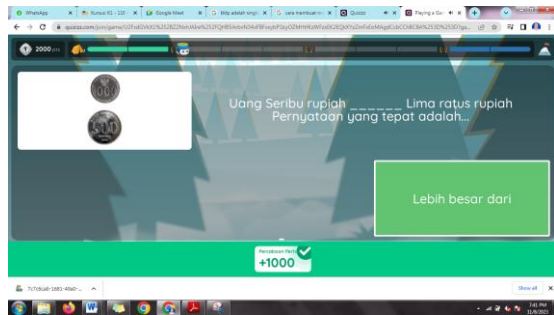
Nomor Soal : 1 – 5

Butir Soal





Kunci Jawaban



Rubrik Penilaian/Penyekoran

Skor	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik menjawab benar
0	Peserta didik menjawab salah

Skor maksimal : 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

1.2.3 Peserta didik dapat memasang nilai kesetaraan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- dengan percaya diri dan benar.

Teknik Penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Memasangkan dengan menarik garis

Nomor Soal : 1 – 5 (Bagian II)

Butir Soal

Pasangkanlah nilai kesetaraan uang di bawah ini dengan percaya diri dan benar!

1.



•

•



2.



•

•



3.



•

•



5.



•

•



Kunci Jawaban

1.



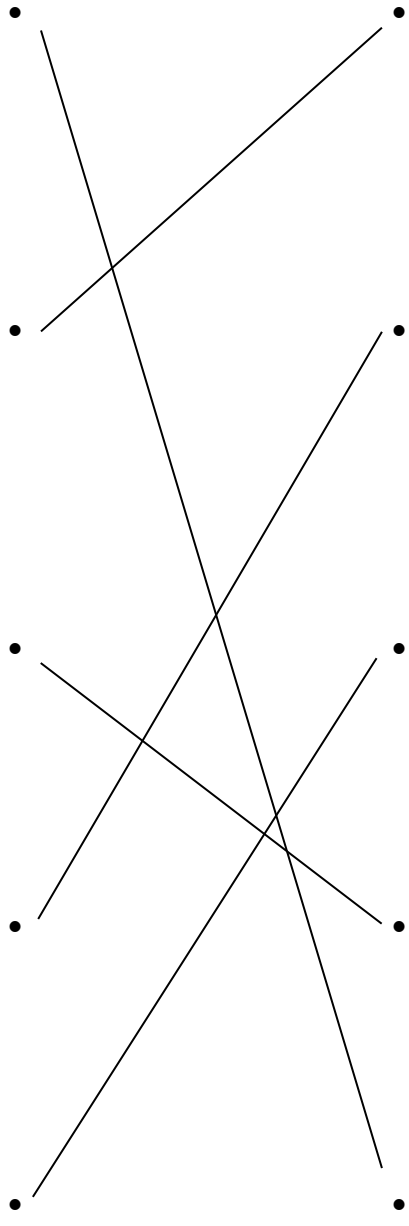
2.



3.



5.



Rubrik Penilaian/Penyekoran

Skor	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik menjawab benar
0	Peserta didik menjawab salah

Skor maksimal : 5

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Inisial Peserta didik	Penilaian				Nilai Pengetahuan
		LKPD I	PG I	PG II	LKPD II	
1.	TL					
2.	AY					
3.	FQ					

c. Asesmen Keterampilan

1.1.2 Peserta didik dapat menggunakan uang rupiah Rp. 500,- sampai Rp.20.000,- dengan percaya diri dan benar.

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Kinerja

Nomor Soal : 1

Rubrik Penilaian/Penyekoran

No	Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Menggunakan uang rupiah Rp. 500,- sampai	Peserta didik mampu menggunakan uang sesuai	Peserta didik mampu menggunakan uang dengan	Peserta didik mampu menggunakan uang dengan	Peserta didik belum mampu menggunakan

Rp.20.000,- dalam bertransaksi jual beli pada <i>monopoly market</i>	dengan barang yang harus dibeli	sedikit bantuan sesuai dengan barang yang harus dibeli	bantuan penuh sesuai dengan barang yang harus dibeli	uang sesuai dengan barang yang harus dibeli
--	---------------------------------	--	--	---

Skor maksimal : 4

Penghitungan Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Inisial Peserta didik	Aspek				Nilai Keterampilan
		Permainan <i>Monopoly Market</i>				
		1	2	3	4	
1.	TL					
2.	AY					
3.	FQ					

3. Rencana Tindak Lanjut (RTL)

a. Pengayaan

Kegiatan pengayaan ini dilakukan di rumah dengan pengawasan dari orang tua masing – masing peserta didik.

Peserta didik diminta untuk mengisi kuis edukasi ini melalui *handphone* dengan mandiri sebagai alat ukur keterCapaiannya tujuan pembelajaran. Berikut link pengerjaan untuk pengayaannya

https://quizizz.com/admin/quiz/654baf16f328af3e4eebb8d5?source=quiz_share

b. Remedial

Kegiatan remedial yang dilakukan adalah berupa tugas pekerjaan rumah (PR), diharapkan orang tua dapat terlibat langsung dalam proses pengerjaan melalui website di bawah ini.

https://quizizz.com/admin/quiz/654bb08e3c337d567Cof4a7b?source=quiz_share



Glosarium

Bernalar Kritis

: peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan memproses informasi secara objektif

Mandiri

: Peserta didik yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya

Monopoly Market

: salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran jual beli untuk bermain peran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengayaan

: Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang telah dinyatakan tuntas atau telah melampaui standar yang ditetapkan.

Remedial

: kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai standar yang ditetapkan dan memerlukan perbaikan.

Role Playing

: sebuah model pembelajaran berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan.



Daftar Pustaka

Mulyanti Wida. (2017). Penggunaan Metode Role-Play Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara. Jurnal Forum Didaktik, 1(2), 83.

Oktifa, Nita. (2022). Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing. Diakses pada 7 November 2023, dari <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>

Akmar, Media. (2020). Kesetaraan Nilai Mata Uang Kelas 2. Diakses pada 7 November 2023, dari <https://quizizz.com/admin/quiz/5f68e70ba9fcda001b07ff3f?order=desc&sortBy=createdAt&contentType=all&quizStatus=published&term=&searchLocale=>



