

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
Mata Pelajaran	Matematika	Materi Pokok	Irisan dan Gabungan Dua Himpunan
Satuan Pendidikan	SMP Negeri 4 Kertek		
Kelas/Semester	VII / I	Alokasi Waktu	3 JP x 40 menit (1 x pertemuan)
Kompetensi Dasar	3.2 Menjelaskan dan menyatakan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan, dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual 4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan operasi biner pada himpunan		
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	1. Menyatakan irisan dari dua himpunan 2. Menyatakan gabungan dari dua himpunan 3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan 4. Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan		
A. TUJUAN PEMBELAJARAN			
Melalui proses pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> dan pendekatan <i>STEAM</i> , peserta didik mampu: 1) Menyatakan irisan dari dua himpunan, 2) Menyatakan gabungan dari dua himpunan, 3) Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan irisan dua himpunan, dan 4) Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan gabungan dari dua himpunan, dengan disiplin, mandiri, dan mampu bekerja sama.			
Metode : <i>Problem Based Learning</i>	Media : Browser WhatsApp Google Meet	Sumber Belajar : 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar / Modul 3. Youtube Video Pembelajaran	Alat dan Bahan : 1. HP / Komputer / Laptop 2. Alat Tulis
B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
Pertemuan ke 1 (3 x 40 menit)			Waktu
Kegiatan Pendahuluan Orientasi : Untuk menanamkan PPK disiplin dan perwujudan pengintegrasian ICT, peserta didik dan guru saling menyapa melalui Google Meet tepat waktu. Motivasi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diajak untuk berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing, untuk menanamkan PPK religius. 2. Guru mengucapkan salam, mengecek kesehatan peserta didik, dan memotivasi pentingnya belajar mandiri di rumah, sebagai upaya penerapan TPACK Paedagogi dan PPK Kemandirian 3. Penanaman PPK Nasionalisme dilakukan dengan guru mengajak peserta didik menyanyikan satu lagu “Maju Tak Gentar”. Apersepsi : Peserta didik berliterasi dengan menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran pada pertemuan kali ini.			15 menit
Kegiatan Inti (Model Problem Based Learning) (Pendekatan STEAM) <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Orientasi peserta didik kepada masalah</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sebagai kegiatan literasi digital peserta didik diminta untuk mengamati video pembelajaran yang telah di upload oleh guru • Peserta didik diminta untuk mengamati masalah mengenai irisan dan gabungan dua himpunan di dalam LKPD yang telah dishare oleh guru di grup kelas 2) <i>Mengorganisasikan peserta didik</i> Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 orang,. Kemudian ditunjuk salah satu koordinator kelompok untuk membuat satu grup WhatsApp yang beranggotakan teman kelompoknya dan guru, agar peserta didik terbiasa menggunakan teknologi. 3) <i>Membimbing penyelidikan</i> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan LKPD dengan bimbingan guru untuk melatih ketrampilan 4C.nya yaitu kolaboratif dan mengembangkan karakter gotong-royong. • Sebagai wujud pengembangan kemampuan 4C komunikasi, setiap anggota kelompok dapat mengkomunikasikan pendapat dan bertanya kepada sesama anggota kelompok maupun kepada guru melalui grup WhatsApp untuk menyelesaikan permasalahan dalam mengerjakan LKPD. Jika diperlukan dapat dilaksanakan video call kelompok di WhatsApp atau browsing untuk mengumpulkan informasi yang sesuai • Guru menerapkan STEAM teknologi dengan memantau dan membimbing diskusi kelompok melalui grup WhatsApp 			90 menit

<p>4) <i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i> Setiap kelompok mengirimkan hasil diskusi kelompoknya melalui grup WhatsApp sesuai ketentuan waktu dari guru untuk menanamkan PPK integritas pada peserta didik</p> <p>5) <i>Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik kepada setiap kelompok menggunakan voice note lalu mengirimkan salah satu hasil diskusi yang menarik ke grup kelas. • Kelompok lain memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan kelompok lain melalui grup WhatsApp kelas. 		
<p>Kegiatan Penutup Rangkuman dan Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru merefleksikan pembelajaran melalui Google Meet, sebagai perwujudan dari STEAM teknologi. 2. Untuk mengembangkan kemampuan komunikasinya, peserta didik diminta untuk menyampaikan hal yang masih diragukan. 3. Peserta didik lain dapat membantu untuk menjawab pertanyaan dengan sopan untuk mengembangkan karakternya. 4. Peserta didik menyimak kesimpulan dengan tekun <p>Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengembangkan kemampuan 4C kreatif dan penerapan STEAM dalam bidang seni, peserta didik secara mandiri diminta membuat rangkuman dan mind mapping sesuai kreatifitas masing-masing 2. Guru memberikan apresiasi dan mengucapkan terimakasih kepada peserta didik yang tetap disiplin dan semangat belajar meski dalam keadaan pandemi, sebagai wujud TPACK paedagogi. 3. Peserta didik menyimak informasi dari guru mengenai materi untuk pertemuan selanjutnya yaitu tentang menyatakan himpunan. 4. Guru mengucapkan salam dan mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan. 		15 menit
Asesmen / Penilaian		
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian
Sikap	Observasi	Disiplin, Mandiri, dan Kerjasama
Pengetahuan	Penugasan	Tes melalui google form dengan soal HOTS
Ketrampilan	Portofolio	Print Out LKPD yang telah dikerjakan

Mengetahui
Kepala sekolah

SLAMET, S.Ag.
NIP. 19691219 199802 1 004

Kertek, Agustus 2020

Guru Mapel Matematika

AMELIA YOHANTA, S.Pd.
NIP. 19910321 201902 2 006