

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MAPEL MATEMATIKA**

Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas / Semester : VII (Tujuh) / Genap
 Tema : Menganalisis aritmetika sosial
 Sub Tema : Memahami Keuntungan dan Kerugian
 Pembelajaran ke : 1 (satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini peserta didik dapat:

- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli
- Menghitung keuntungan, menghitung kerugian dari penjualan

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

SINTAK MODEL PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Pendahuluan Penguatan PPK	Berdoa, memberi salam, menyanyi lagu nasional, apersepsi, absen, motivasi, memberitahu tujuan / materi, dan kemanfaatan materi
2. Kegiatan Inti Literasi, 4C, HOTS	
Pemberian rangsangan	<i>Kegiatan literasi</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik untuk konsentrasi pada materi <i>Pengertian Keuntungan dan Kerugian</i> dengan cara : Melihat, Mengamati, Membaca materi <i>Pengertian Keuntungan dan Kerugian</i>
Identifikasi masalah	<i>Critical thinking (berpikir kritis)</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mengamati permasalahan 1 dan 2 hal 76 BSE, peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan berkaitan dengan gambar / permasalahan yang disajikan oleh guru
Pengumpulan data	<i>Kegiatan literasi</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan melalui kegiatan: mengamati obyek/kejadian, membaca buku teks hal 76-80.
	<i>Collaboration (kerjasama)</i>
Pengolahan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, saling tukar informasi mengenai materi <i>Pengertian Keuntungan dan Kerugian</i>
	<i>Collaboration (kerjasama) dan Critical thinking (berpikir kritis)</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : berdiskusi, mengolah informasi, mengerjakan soal. • Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya permasalahan 1 dan 2 hal. 76 BSE dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber.
Menarik kesimpulan	<i>Communication (berkomunikasi)</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi hasilnya untuk dipresentasikan dengan mengemukakan pendapat materi permasalahan 1 dan 2 hal 76 <i>Pengertian Keuntungan dan Kerugian</i>
	<i>Creativity (kreativitas)</i>
3. Kegiatan Penutup Penguatan PPK	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan point-point penting dalam kegiatan pembelajaran. • Menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami, menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Pengertian Keuntungan dan Kerugian</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting dalam kegiatan pembelajaran. • Guru dan siswa merefleksi pembelajaran yg baru dilaksanakan • Mengagendakan materi pertemuan berikutnya.

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
 Penilaian Pengetahuan : 4 soal esay

Kebumen ; 31 Desember 2020
Calon Pengajar praktik pelajaran

Sungaidi, S.Pd. M.Pd.
NIP. 196706251991031013

Lampiran 1.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - OBSERVASI PADA KEGIATAN DISKUSI

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : 7 / Genap
Topik/Subtopik : Aritmetika sosial
Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, santun, toleran, responsif dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah.

No	Nama Siswa	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	NA
1						
2						
...						

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

$$NA = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Nilai maksiamal}} \times 100$$

Kategori:

- 86 – 100 : Sangat Baik
- 71 – 85 : Baik
- 55 – 70 : Cukup
- < 55 : Kurang

Lampiran 2.

PENILAIAN PENGETAHUAN - TES TULIS URAIAN

Topik : Arimetika sosial
Indikator : Menghitung penjualan, untung dan rugi
Waktu : 1 x 40 menit
Kelas / smt : 7 / Genap

Kerjakan dengan teliti

1. Bagaimana pedagang mengalami keuntungan atau kerugian, jelaskan.
2. Bu Tuti pedagang sayuran berbelanja jeruk dan apel masing-masing 10 kg, dengan total pembelanjaan Rp.200.000. Oleh bu Tuti dibungkusi kembali tiap 1 kg apel jual seharga Rp.15.000. dan tiap 1 kg jeruk seharga 12.000. Bagaimana bu Tuti tersebut mengalami untung atau rugi?
3. Pak Joni membeli mobil Avansa *secend* seharga Rp.105.000.000. setelah dirawat ganti oli Rp.100.000, *Tun up* Rp.150.000., perbaikan kaki-kaki perlu biaya Rp.500.000. Dijual kembali laku Rp.108.700.000. Bagaimana pak Joni mengalami untung atau rugi ?
4. Penjual krupuk mengeluarkan modal Rp. 1.000.000. untuk menjalankan usahanya. Dia mematok harga harga krupuknya Rp.6000 perbungkus. Jika ia merencanakan ingin mendapat keuntungan Rp. 200.000, maka berapa kemasan minimal yang harus di buat?

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor
1.	Pedagang mengalami keuntungan jika penjualan lebih dari pembelian Pedagang mengalami kerugian jika penjualan kurang dari pembelian	10
2.	Pembelian 10 kg apel dan 10 kg jeruk Rp.200.000. Penjualan Apel : 10 kg x Rp.15.000. = Rp. 150.000. Jeruk : 10 kg x Rp.12.000. = Rp. 120.000. Total penjualan adalah Rp.270.000. Karena harga penjualan lebih dari pembelian maka bu Tuti mengalami keuntungan. Besarnya keuntungan bu Tuti adalah = Rp.270.000 – Rp. 200.00 = Rp.70.000.	10
3.	Pembelian mobil Rp.105.000.000. Ongkos perawatan untuk Oli, <i>tup up</i> , kaki-kaki adalah 100.000 + Rp.150.000+ Rp.500.000 = Rp.750.000. Jadi Pembelian + ongkos = Rp.105.750.000. Penjualan laku Rp.108.700.000 Karena harga penjualan lebih dari pembelian maka pak Toti mengalami untung sebesar Rp.108.700.000 - Rp.105.750.000. = Rp.2.950.000	10
4.	Modal Rp.1000.000. Ingin untung Rp.200.000. jadi dari penjualan harus melebihi Rp.1.200.000. Karena harga kemasan Rp. 6000. Banyak kemasan yg dibuat adalah 1.200.000 : 6000 = 200 bungkus	10
Skor maksimal		40

Nilai = (Perolehan skor : Skor maksimal) x 100