

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MATEMATIKA

Sekolah : SDN Dahian Tunggal
Kelas / Semester : VI (Enam), II (dua)
Hari / Tanggal : / Agustus 2020

KD (Kompetensi Dasar) :

- 3.7 menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang serta luas permukaan dan volumenya
- 4.7 mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang serta luas permukaan dan volumenya.

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan membuat desain peserta didik dapat menjelaskan gabungan dari bangun datar dari sebuah miniatur yang akan dibuat dengan berani.
2. Melalui kegiatan memberikan ukuran pada desain peserta didik dapat memprediksi luas permukaan bangun datar dari sebuah miniatur yang akan dibuat.
3. Melalui kegiatan menyelesaikan produk miniatur peserta didik dapat mengidentifikasi luas permukaan gabungan bangun datar dari sebuah miniatur yang akan dibuat dengan percaya diri.
4. Melalui kegiatan menyelesaikan proyek, peserta didik terampil menggunakan pengetahuan sains dan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar : Mengukur luas permukaan dalam kehidupan sehari-hari

Proses Matematika : Ekplorasi, Penyelidikan, Membandingkan

Keterampilan : Berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, komunikasi

Sikap : Berpikir matematis, menghargai ide orang lain

Alat dan Bahan : 1. Alat : (Laptop, LCD proyektor, Smart Phone, Video banjir, Video rumah panggung dan apung, Gunting, Pisau, Penggaris besi, Pensil, Solder Listrik).

2. Bahan: (Tusuk sate, Kertas karton coklat (kraft liner), lem, Kertas warna, Spon, Gambar pintu dan jendela), Stik Balon

Penilaian :

1. Observasi: keterampilan kolaborasi dan komunikasi (instrument observasi)
2. Tes: keterampilan berpikir kritis dan kreatif (instrumen tes / lembar tantangan)
3. Refleksi diri

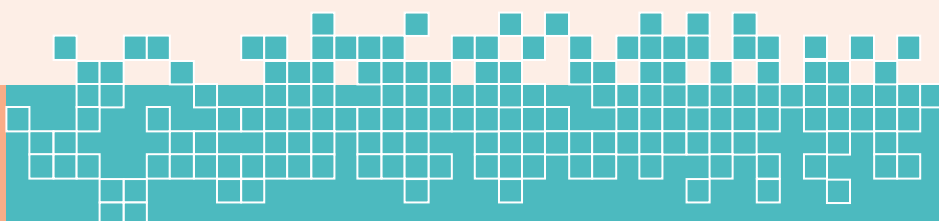
Sintak Pembelajaran :

No.	Tahapan PjBL	Konten STEAM	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1.	<i>Reflection (Refleksi)</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan permasalahan tentang banjir yang merendam rumah penduduk menggunakan video - Melibatkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab bersama peserta didik, misalnya: Mengapa rumah-rumah dapat terendam banjir? Pikirkan bagaimana agar rumah itu tidak terendam banjir? 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati video - Terlibat aktif dalam tanya jawab untuk mengidentifikasi permasalahan

			<ul style="list-style-type: none"> - Membagikan lembar kegiatan proyek kepada peserta didik 	
2.	<i>Research (Riset / Penelitian)</i>	<p>Science: Pengaruh gaya dan sifat benda dari bentuk bangunan rumah terhadap bagian dasar</p> <p>agar dapat mengapung</p> <p>Technology: eksplorasi bentuk miniatur dengan menggunakan internet, menentukan teknologi perakitan yang digunakan</p> <p>Engineering: Merancang miniatur rumah dan dasar dengan bentuk dan ukuran tertentu</p> <p>Art : Membuat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menayangkan video rumah panggung dan rumah apung. - Melakukan tanya jawab berkaitan dengan video <p>dan hubungannya dengan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meminta peserta didik mencari beberapa referensi dari internet, buku untuk memperoleh solusi permasalahan yang telah dikemukakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdasarkan hasil pengamatan terhadap video peserta didik menganalisis masalah dan menemukan ide pemecahan masalah - melakukan eksplorasi menggunakan internet memperoleh rancangan bangun dari desain rumah yang sesuai. - Berdasar hasil eksplorasi peserta didik membuat sketsa/ desain rumah bebas banjir

		<p>Klipping tentang miniatur dan arsitektur rumah – rumah panggung dan rumah apung.</p> <p>Mathematics: menentukan ukuran bentuk atap, dinding dan dasar miniatur</p>		
3.	<i>Discovery (Penemuan)</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Bersama peserta didik membentuk kelompok - Memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan diskusi - Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi kelompok untuk menentukan desain terbaik dari masing-masing peserta - Peserta didik secara kolaboratif menyusun pembagian tugas dalam menyelesaikan proyek dan jadwal penyelesaiannya. - Menentukan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek
		Science :	- Memfasilitasi	

4.	<p><i>Application (Aplikasi / Penerapan)</i></p>	<p>pengaruh gaya dan sifat benda dari bentuk bangunan rumah terhadap bagian dasar agar dapat mengapung</p> <p>Technology: Menggunakan internet untuk mencari bentuk miniatur, menggunakan teknologi untuk merakit miniatur</p> <p>Engineering: Merancang miniatur rumah dan dasar dengan bentuk dan ukuran tertentu</p> <p>Art : Membuat klipping.</p> <p>Mathematics: Melakukan pengukuran ukuran bentuk atap, dinding dan dasar miniatur sesuai dengan konsep luas permukaan</p>	<p>peserta didik dalam kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan observasi menggunakan rubrik untuk memastikan peserta didik melakukan semua tahapan 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kolaborasi, komunikasi dalam menyelesaikan proyek - Menggunakan teknologi dalam membuat proyek miniatur - Menguji miniatur terhadap keefektifan terhadap banjir - Melakukan desain ulang apabila miniatur yang telah dibuat belum sesuai dengan kriteria
----	--	--	---	---



5.	<i>Communication (Komunikasi)</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penilaian proses dan hasil pembelajaran melalui lembar tantangan dan observasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat - Berdasarkan pengalaman menyimpulkan cara mencari luas permukaan gabungan beberapa bangun ruang - Peserta didik mengumpulkan lembar tantangan
----	-------------------------------------	--	--	--

Dahian Tunggal ,

Mengetahui :

Kepala Sekolah SDN Dahian Tunggal

Wali Kelas IV.B ,

WARTO,S.Pd

NIP. 19710926 199304 1 001

DEWI PURNASARI KADIE,S.Pd

NIP. 19850409 201001 2 007

