

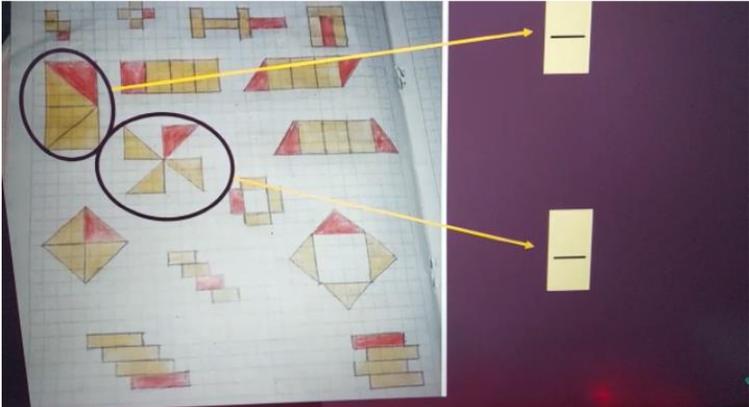
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN SIDOTOPO I/48 SURABAYA
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : 4 / 1
 Kompetensi Dasar : 3.1 dan 4.1.
 Alokasi Waktu : 2 x 25 Menit (1 Pertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bantuan gambar, siswa menemukan pola pecahan senilai dengan benar.
2. Dengan menyelesaikan masalah dan menemukan pola, siswa dapat mengubah pecahan biasa menjadi campuran atau sebaliknya dengan tepat..

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<p>Kegiatan Asynchronous</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menerima bahan diskusi untuk dipelajari pada malam hari sebelum pembelajaran melalui Whatsapp Grup. Permasalahan:  <p>Apakah pecahan di dalam gambar yang dilingkari bernilai $\frac{1}{4}$? Jika dihitung dari kotak kecil maka gambar tersebut menjadi pecahan berapa per berapa?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mendiskusikan permasalahan dengan orang tua. 3. Guru meminta siswa: <ol style="list-style-type: none"> a. Mencatat poin penting b. Menuliskan pertanyaan yang tidak dimengerti <p>Kegiatan Synchronous melalui Ms Teams</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membuka kelas dengan salam serta mengecek kehadiran siswa. 5. Guru melakukan apersepsi dengan membahas permasalahan kemarin. 5. Guru menanyakan hal-hal penting yang murid temukan setelah berdiskusi dengan orang tua yang telah dishare. 6. Siswa mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan materi yang ditonton. 	10 menit

Inti	<p>Kegiatan Synchronous melalui Ms Teams Media yang digunakan: https://docs.google.com/presentation/d/16R0fb1WhDhvMzJgyzpxbinsHW7c74exh/edit?usp=sharing&ouid=111150400836019715838&rtpof=true&sd=true</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar-gambar yang telah ditemukan oleh temannya dan mengecek apakah nilai dari gambar itu benar $\frac{1}{4}$. 2. Siswa berdiskusi menunjukkan nilai pecahan dari yang berada di gambar. 3. Siswa menyimpulkan keanekaragamab bentuk pecahan senilai. 4. Siswa diberi permasalahan mengubah pecahan campuran menjadi pecahan bias dengan angka yang semakin besar. 5. Siswa mencari pola yang terbentuk dari permasalahan yang dipecahkan. 6. Siswa menerapkan pola yang ditemukan. 7. Siswa Mendapat permasalahan mengubah pecahan biasa ke campuran dengan angka yang semakin besar. 8. Siswa menemukan pola dari permasalahan yang diberikan 9. Siswa menerapkan pola yang ditemukan. 10. Siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 	30 menit
	<p>Kegiatan asynchronous:</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Siswa diberi tugas menyelesaikan permasalahan pecahan senilai, mengubah pecahan biasa ke campuran dan sebaliknya.. 11. Siswa diberi kegiatan tindak lanjut mempelajari tentang menjumlahkan pecahan. 12. Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa. 	10 menit

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap : Lembar Observasi Keaktifan di kelas online/WAG/Microsoft Teams.
2. Penilaian Pengetahuan : Menyelesaikan permasalahan pecahan senilai, mengubah pecahan biasa ke campuran dan sebaliknya
3. Penilaian Keterampilan : mempresentasikan alasan dari penyelesaian yang dipilih.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Surabaya, 12 Agustus 2021
Guru Kelas 4D

Bambang, S.Pd.M.M.Pd.
NIP. 196809062000121004

Riski, M.Pd.
NIP.198710222009021001