

RPP pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Matematika	Kelas / Semester : XI/ Ganjil
Materi Pokok : Program Linier	Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
Kompetensi Dasar	3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual 4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	1. Mendeskripsikan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel dan menerapkannya dalam pemecahan masalah program linear. 2. Menguji dan mengembangkan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel dalam penerapannya ke pemecahan masalah program linear (HOTS)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel dan menerapkannya dalam pemecahan masalah program linear.
2. Peserta didik mampu menguji dan mengembangkan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel dalam penerapannya ke pemecahan masalah program linear. (**HOTS**)

B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran

	Waktu
Metode : Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan daring	10 menit
Media : Browser Whatsapp Google Classroom	
Sumber Belajar : 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. Youtube video 4. Video pembelajaran dari guru	45 menit
Alat dan Bahan : 1. HP / Laptop / Komputer 2. Alat Tulis	
<p>Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online :</p> <p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui media daring whatsapp guru mengucapkan salam, mengecek kesehatan peserta didik, memotivasi pentingnya belajar di rumah. (TPACK, Technology 4C) 2. Melalui media daring google classroom, guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa sebelum memulai proses belajar. (Religi PPK) 3. Guru menanyakan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran, melalui media whatsapp. (Integritas PPK) 4. Melalui media daring google classroom guru menampilkan video Lagu Kebangsaan Indonesia Raya. (Nasionalisme PPK) 5. Guru mereview secara singkat pembahasan sebelumnya sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya (Science STEAM) <p>B. Kegiatan Inti <i>(Pendekatan saintifik)</i></p> <p>Fase 1 : Mengorientasi peserta didik pada masalah Mengamati: Melalui media daring google classroom guru memberikan permasalahan tentang sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel, kemudian peserta didik mengamati dan menuliskan hal-hal penting yang perlu dicatat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Content Knowledge TPACK, HOTS, Science & Mathematics STEAM, TPACK)</p> <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Menanya: Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang, kemudian peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber, dan menyusun pertanyaan yang akan disampaikan sebagai bahan diskusi. (Literasi, HOTS, Critical Thinking 4C)</p> <p>Fase 3 : Membimbing memecahkan masalah Mengumpulkan informasi: Guru berkolaborasi dengan peserta didik, untuk mencari informasi yang tepat dalam pemecahan masalah. (Collaboration 4C) Mengasosiasi/mengolah: Peserta didik bergotong royong dalam kelompoknya untuk berdiskusi dan menggunakan informasi yang mereka dapatkan dalam penyelesaian masalah</p>	

	<p>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan menguji dan mengembangkan konsep dalam penyelesaian masalah program linier, dan kemudian peserta didik diminta menyajikan langkah-langkah dari hasil penyelesaian masalah tersebut. (Science STEAM, Content Knowledge TPACK, HOTS)</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah <i>Mengomunikasikan:</i> Melalui media google classroom peserta didik menyampaikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk presentasi kelompok dalam bentuk power point dengan tampilan yang menarik (Technology & Art STEAM), yang kemudian di evaluasi secara bersama-sama oleh guru dan peserta didik lain. Yang kemudian guru memberi penguatan materi</p> <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru berkolaborasi dengan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (Collaboration 4C, Pedagogi TPACK) 2. Siswa menyusun dan menuliskan refleksi terhadap proses pembelajaran (Pedagogi TPACK) 3. Melalui media daring google classroom guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. 4. Melalui media daring google classroom guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya. (Pedagogi & Content Knowledge TPACK, Science STEAM) 5. Melalui media daring google classroom, siswa diarahkan untuk berdoa setelah proses belajar. 6. Guru menutup pembelajaran dengan salam (Pedagogi TPACK) 	5 menit
--	--	---------

C. Penilaian			
No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	Penugasan	Esay tertulis
2	Keterampilan	Penugasan	Esay tertulis

Mengetahui,
Kepala SMK Bina Teknologi Purwokerto

Purwokerto, 18 September 2020

Guru Mata Pelajaran

Dedyanto Wahyuadi, S.Si, M.Si

Eko Dimas Kartika Ajie, S.Pd

RPP pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Matematika	Kelas / Semester : XI/ Ganjil
Materi Pokok : Program Linier	Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
Kompetensi Dasar	3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual 4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Menerapkan prosedur yang sesuai untuk menyelesaikan masalah program linear dan menganalisis atau menilai kebenaran langkah-langkahnya (HOT)

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik menerapkan prosedur yang sesuai untuk menyelesaikan masalah program linear dan menganalisis atau menilai kebenaran langkah-langkahnya (**HOTS**)

B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran

	Waktu
<p>Metode : Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan daring</p> <p>Media : Browser Whatsapp Google Classroom</p> <p>Sumber Belajar : 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. Youtube video 4. Video pembelajaran dari guru</p> <p>Alat dan Bahan : 1. HP / Laptop / Komputer 2. Alat Tulis</p>	<p>Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online :</p> <p>D. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui media daring whatsapp guru mengucapkan salam, mengecek kesehatan peserta didik, memotivasi pentingnya belajar di rumah. (TPACK, Technology 4C) Melalui media daring google classroom, guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa sebelum memulai proses belajar. (Religi PPK) Guru menyanyakan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran, melalui media whatsapp. (Integritas PPK) Melalui media daring google classroom guru menampilkan video Lagu Kebangsaan Indonesia Raya. (Nasionalisme PPK) Guru mereview secara singkat pembahasan sebelumnya sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya (Science STEAM) <p>E. Kegiatan Inti <i>(Pendekatan saintifik)</i></p> <p>Fase 1 : Mengorientasi peserta didik pada masalah Mengamati: Melalui media daring google classroom guru memberikan permasalahan tentang program linier, kemudian peserta didik mengamati dan menuliskan hal-hal penting yang perlu dicatat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Content Knowledge TPACK, HOTS, Science & Mathematics STEAM, TPACK)</p> <p>Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Menanya: Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang, kemudian peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber, dan menyusun pertanyaan yang akan disampaikan sebagai bahan diskusi. (Literasi, HOTS, Critical Thinking 4C)</p> <p>Fase 3 : Membimbing memecahkan masalah Mengumpulkan informasi: Guru berkolaborasi dengan peserta didik, untuk mencari informasi yang tepat dalam pemecahan masalah. (Collaboration 4C) Mengasosiasi/mengolah: Peserta didik bergotong royong dalam kelompoknya untuk berdiskusi dan menggunakan informasi yang mereka dapatkan dalam penyelesaian masalah</p>
	10 menit
	45 menit

	<p>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik menyusun konsep berupa prosedur/metode yang telah diperoleh, kemudian menganalisa atau menilai kebenaran langkah-langkah tersebut dalam penyelesaian masalah, dan kemudian peserta didik diminta menyajikan langkah-langkah dari hasil penyelesaian masalah tersebut. (<i>Science STEAM, Content Knowledge TPACK, HOTS</i>)</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah <i>Mengomunikasikan:</i> Melalui media google classroom peserta didik menyampaikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk presentasi kelompok dalam bentuk power point dengan tampilan yang menarik (<i>Technology & Art STEAM</i>), yang kemudian di evaluasi secara bersama-sama oleh guru dan peserta didik lain. Yang kemudian guru memberi penguatan materi</p> <p>F. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru berkolaborasi dengan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<i>Collaboration 4C, Pedagogi TPACK</i>) 2. Siswa menyusun dan menuliskan refleksi terhadap proses pembelajaran (<i>Pedagogi TPACK</i>) 3. Melalui media daring google classroom guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. 4. Melalui media daring google classroom guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya. (<i>Pedagogi & Content Knowledge TPACK, Science STEAM</i>) 5. Melalui media daring google classroom, siswa diarahkan untuk berdoa setelah proses belajar. 6. Guru menutup pembelajaran dengan salam (<i>Pedagogi TPACK</i>) 	5 menit
--	--	---------

C. Penilaian			
No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	Penugasan	Esay tertulis
2	Keterampilan	Penugasan	Esay tertulis

Mengetahui,
Kepala SMK Bina Teknologi Purwokerto

Dedyanto Wahyuadi, S.Si, M.Si

Purwokerto, 18 September 2020

Guru Mata Pelajaran

Eko Dimas Kartika Ajie, S.Pd

RPP pertemuan 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Matematika	Kelas / Semester : XI/ Ganjil
Materi Pokok : Program Linier	Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
Kompetensi Dasar	3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual 4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	1. Mendeskripsikan dan menerapkan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel 2. Mengembangkan dan mengkonstruksi berbagai konsep dan aturan penyelesaian program linier dalam permasalahan kontekstual (HOTS)

A. Tujuan Pembelajaran	
1. Peserta didik mampu mendeskripsikan dan menerapkan konsep sistem persamaan dan pertidaksamaan linier dua variabel	
2. Peserta didik mampu mengembangkan dan mengkonstruksi berbagai konsep dan aturan penyelesaian program linier dalam permasalahan kontekstual (HOTS)	

B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran		Waktu
Metode : Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan daring	Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online : G. Pendahuluan 1. Melalui media daring whatsapp guru mengucapkan salam, mengecek kesehatan peserta didik, memotivasi pentingnya belajar di rumah. (TPACK, Technology 4C) 2. Melalui media daring google classroom, guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa sebelum memulai proses belajar. (Religi PPK) 3. Guru menyanyikan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran, melalui media whatsapp. (Integritas PPK) 4. Melalui media daring google classroom guru menampilkan video Lagu Kebangsaan Indonesia Raya. (Nasionalisme PPK) 5. Guru mereview secara singkat pembahasan sebelumnya sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya (Science STEAM)	10 menit
Media : Browser Whatsapp Google Classroom		
Sumber Belajar : 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. Youtube video 4. Video pembelajaran dari guru	H. Kegiatan Inti <i>(Pendekatan saintifik)</i> Fase 1 : Mengorientasi peserta didik pada masalah Mengamati: Melalui media daring google classroom guru memberikan permasalahan kontekstual tentang program linier, kemudian peserta didik mengamati dan menuliskan hal-hal penting yang perlu dicatat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Content Knowledge TPACK, HOTS, Science & Mathematics STEAM, TPACK) Fase 2 : Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Menanya: Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang, kemudian peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber, dan menyusun pertanyaan yang akan disampaikan sebagai bahan diskusi. (Literasi, HOTS, Critical Thinking 4C) Fase 3 : Membimbing memecahkan masalah Mengumpulkan informasi: Guru berkolaborasi dengan peserta didik, untuk mencari informasi yang tepat dalam pemecahan permasalahan kontekstual. (Collaboration 4C) Mengasosiasi/mengolah: Peserta didik bergotong royong dalam kelompoknya untuk berdiskusi dan menggunakan informasi yang mereka dapatkan dalam penyelesaian masalah kontekstual	45 menit
Alat dan Bahan : 1. HP / Laptop / Komputer 2. Alat Tulis		

	<p>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan mengembangkan serta menerapkannya dalam penyelesaian masalah kontekstual, dan kemudian peserta didik diminta menyajikan langkah-langkah dari hasil penyelesaian masalah tersebut. (Science STEAM, Content Knowledge TPACK, HOTS)</p> <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah <i>Mengomunikasikan:</i> Melalui media google classroom peserta didik menyampaikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk presentasi kelompok dalam bentuk power point dengan tampilan yang menarik (Technology & Art STEAM), yang kemudian di evaluasi secara bersama-sama oleh guru dan peserta didik lain. Yang kemudian guru memberi penguatan materi</p> <p>I. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru berkolaborasi dengan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (Collaboration 4C, Pedagogi TPACK) 2. Siswa menyusun dan menuliskan refleksi terhadap proses pembelajaran (Pedagogi TPACK) 3. Melalui media daring google classroom guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. 4. Melalui media daring google classroom guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya. (Pedagogi & Content Knowledge TPACK, Science STEAM) 5. Melalui media daring google classroom, siswa diarahkan untuk berdoa setelah proses belajar. 6. Guru menutup pembelajaran dengan salam (Pedagogi TPACK) 	5 menit
--	--	---------

C. Penilaian			
No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	Penugasan	Esay tertulis
2	Keterampilan	Penugasan	Esay tertulis

Mengetahui,
Kepala SMK Bina Teknologi Purwokerto

Purwokerto, 18 September 2020

Guru Mata Pelajaran

Dedyanto Wahyuadi, S.Si, M.Si

Eko Dimas Kartika Ajie, S.Pd