

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Simulasi Mengajar Guru Penggerak)

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Patean Materi Pokok : Bangun Datar
Mata Pelajaran : Matematika Alokasi waktu : 10 Menit
Kelas/ Semester : VII/ Genap Tahun Pelajaran : 2021-2022

| KD 3 | KD 4 |
|--|---|
| 3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang layang) dan segitiga | 4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga |
| IPK 3 | IPK 4 |
| 3.11.1 Menentukan jenis dan sifat-sifat bangun datar | 4.11.2 Menerapkan konsep jenis dan sifat-sifat bangun datar dalam kehidupan sehari-hari |
| <p>Tujuan Pembelajaran: Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan jenis bangun datar • Menentukan sifat-sifat bangun datar | |
| Materi Pembelajaran | Jenis dan Sifat-sifat Bangun Datar |
| Pendekatan & Metode | Pendekatan : <i>Scientific</i> Strategi : <i>Cooperative Learning</i> Model : <i>Discovery Learning</i> Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi dan ceramah |
| Sumber Belajar | 1. Buku Paket Siswa kelas VII Semester 2 2. Internet 3. Youtube |
| Pendahuluan (2 menit) | 1. Memberi salam 2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa 3. Guru mengkondisikan suasana belajar serta mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru melakukan apersepsi dan motivasi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya 5. Guru menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran |
| Kegiatan Inti (7 menit) | <ul style="list-style-type: none"> - Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan) <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik mengamati gambar atau ilustrasi kejadian pada media yang ditampilkan yaitu tentang bangun datar (<i>mengamati</i>) (<i>kegiatan literasi</i>) • Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan jenis dan sifat-sifat bangun datar secara umum - Problem statement (pertanyaan/ identifikasi masalah) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi permasalahan dari gambar atau ilustrasi kejadian yang diamati (<i>kegiatan critical thinking/ berpikir kritis</i>) • Peserta didik melakukan tanya jawab tentang apa yang telah diamati sebelumnya (<i>menanya</i>) - Data collection (pengumpulan data) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil kemudian masing-masing kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (<i>kegiatan collaboration/ kerjasama</i>) |

| | |
|-----------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam kelompoknya mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber berkaitan dengan materi dan LKPD yang diberikan (<i>mengumpulkan informasi</i>) - Data processing (pengolahan data) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing untuk berdiskusi tentang jenis dan sifat-sifat bangun datar • Peserta didik kemudian bersama-sama mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan (<i>mengasosiasi</i>) - Verification (pembuktian) <ul style="list-style-type: none"> • Meminta salah seorang peserta didik sebagai perwakilan kelompoknya untuk menampilkan jawabannya kemudian peserta didik yang lain diminta untuk menanggapi (<i>mengkomunikasikan</i>) (<i>kegiatan communication/berkomunikasi</i>) • Guru memberikan konfirmasi atas jawaban yang ditampilkan oleh peserta didik - Generalization (Menyimpulkan) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melalui bimbingan guru menjelaskan tentang hasil kerja kelompok • Dengan bimbingan guru, peserta dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari (<i>kegiatan creativity/kreativitas</i>) |
| Penutup (1 menit) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan tugas individu 3. Menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya 4. Salam Penutup |

C. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian :

- a) Penilaian Pengetahuan : Tes lisan dengan Permainan KSD (Kuis Siapa Dia)
- b) Penilaian Sikap : Observasi/ pengamatan (Pembelajaran tidak langsung)
- c) Penilaian Keterampilan : Proyek

2. Remedial dan Pengayaan :

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD yang belum tuntas
- Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan

D. Lampiran

- Lembar Kerja Peserta Didik/LKPD
- Penilaian Pengetahuan dengan Permainan KSD (Kuis Siapa Dia?)
- Penilaian Keterampilan proyek “Merancang Tamanku”

Kepala Sekolah

Kendal, 06 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

DRR. CHRISTOPHER SUSANTO
NIP. 19670101 199512 1 005

MUSTAKIM. M.Pd.
NIP. 19710620 199702 1 001

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
(LKPD)**

1. Perhatikan setiap bangun segiempat yang telah kalian gambar. Kemudian perhatikan juga hal-hal yang berhubungan dengan bangun-bangun tersebut seperti sisi, sudut, dan diagonal. Selanjutnya lengkapilah Tabel berikut.

| No. | Sifat-sifat Segiempat | PP | P | JG | BK | TR | LL |
|-----|---|----|---|----|----|----|----|
| 1. | Setiap pasang sisi berhadapan sejajar | ✓ | | | | × | |
| 2. | Sisi berhadapan sama panjang | | | | | | |
| 3. | Semua sisi sama panjang | | | | | | |
| 4. | Sudut berhadapan sama besar | | | | | | |
| 5. | Semua sudut sama besar | | | | | | |
| 6. | Masing-masing diagonal membagi daerah atas dua bagian yang sama | | | | | | |
| 7. | Kedua diagonal berpotongan di titik tengah masing-masing | | | | | | |
| 8. | Kedua diagonal saling tegak lurus | | | | | | |
| 9. | Sepasang sisi sejajar | | | | | | |
| 10. | Memiliki simetri lipat sebanyak 1 | | | | | | |
| 11. | Memiliki simetri lipat sebanyak 2 | | | | | | |
| 12. | Memiliki simetri lipat sebanyak 4 | | | | | | |
| 13. | Memiliki simetri putar sebanyak 1 | | | | | | |
| 14. | Memiliki simetri putar sebanyak 2 | | | | | | |
| 15. | Memiliki simetri putar sebanyak 4 | | | | | | |

PENILAIAN PENGETAHUAN

Tes Lisan dengan Permainan KSD (Kuis Siapa Dia?)

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Permainan KSD?

Tipe Permainan KSD? Mandiri

1. Guru mengajukan pertanyaan pembuka seperti (siswa diminta menunjukkan jari sebelum menjawab)
 - a. “Siapa kalau sore hari nonton TV?”
 - b. “Siapa yang pernah nonton acara Kuis Siapa Dia?”
 - c. “Di stasiun TV mana kuis Siapa Dia? Ditayangkan?”
2. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran kali ini dengan permainan Kuis Siapa Dia? (KSD?), yang ditebak bukan orang tapi bangun datar segitiga dan segiempat.
3. Guru menunjukkan segitiga (atau segiempat) dengan mengajukan pertanyaan Siapa Dia?. Untuk mengembangkan budaya sopan santun dan tertib siswa diminta menunjukkan jari sebelum menjawab.
4. Guru meminta siswa menyiapkan ringkasan materi segitiga (atau segiempat) yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.
5. Guru membagikan Kartu Pertanyaan Individual (Lampiran 4). Kartu Pertanyaan digunakan untuk menulis pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada moderator.
6. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk mengajukan satu pertanyaan kepada moderator. Apabila tidak mengajukan pertanyaan maka siswa tersebut mendapat nilai -1).
7. Apabila semua siswa sudah mengajukan pertanyaan-pertanyaan, maka moderator mengunci permainan. Masing-masing siswa diminta untuk menentukan Siapa Dia? dalam kotak dengan cara menuliskan jawabannya pada Kartu Pertanyaan. Apabila jawaban benar mendapat skor 5, apabila jawaban salah mendapat skor 0.
8. Lembar Resume siswa saling dipertukarkan dengan teman satu meja, jawaban dikoreksi oleh siswa lain. Guru menunjukkan bangun datar yang di dalam kotak KSD?.

Penilaian Proyek
Merancang Tamanku

1. Rancanglah taman yang menggabungkan segiempat dan segitiga
2. Berilah warna yang sesuai sehingga taman tampak indah