

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN 1 Gadingrejo Utara
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Sifat - Sifat Bangun Datar
Kelas : III
Waktu : 20 menit

A. Standar Kompetensi

Siswa mampu mengidentifikasi sifat bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

B. Kompetensi Dasar

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sifat bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

C. Indikator

Setelah mengikuti mata pelajaran ini, siswa dapat:

- a. Menjelaskan sifat bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga
- b. Menyebutkan benda-benda yang memiliki permukaan berbentuk persegi, persegi panjang dan segitiga.
- c. Membedakan bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan ceramah interaktif siswa dapat:

- a. Menjelaskan sifat bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan benar.
- b. Menyebutkan benda-benda yang memiliki permukaan berbentuk persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
- c. Membedakan bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan benar.

I. Materi Ajar

Sub pokok :

- a. Sifat bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga

- b. Contoh benda yang memiliki permukaan berbentuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga
- c. Perbedaan bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

II. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Pengkondisian kelas dibantu oleh ketua kelas.
2. Guru mengucapkan salam pembuka.
3. Guru mengabsen kehadiran siswa
4. Guru memotivasi siswa (ice breaking “tepuk nyamuk”)
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa

B. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi

Siswa diminta menyebutkan contoh benda yang ada di sekitar kelas yang memiliki permukaan berbentuk persegi, persegi panjang dan segitiga. (nilai kemandirian belajar)

2. Elaborasi

- a. Guru mempersiapkan materi dan bahan pembelajaran yang akan disampaikan dan menjelaskan pokok bahasan yang akan dijelaskan.
- b. Siswa diikutsertakan dalam permainan edukasi yang dibuat oleh guru, sebagai latihan siswa.

3. Konfirmasi

- a. Siswa memperoleh umpan balik dari teman dan guru.
- b. Siswa diminta memberi tanggapan mengenai pengalaman belajar melalui permainan (game edukatif).

C. Kegiatan Penutup

1. Guru memberi kesimpulan.
2. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menyelesaikan game dengan benar dan cepat.

3. Guru memberikan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang telah dipelajari.
4. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah.
5. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan dipertemuan berikutnya
6. Guru mengucapkan salam penutup

III. A. Metode

Ceramah interaktif, dan kolaboratif

B. Media

Buku, media sederhana (game edukasi roda bangun datar), benda konkret (bangun persegi, persegi panjang, segitiga), gambar bangun datar.

C. Sumber Belajar

Sugiarto, Joko. 2003. *Terampil Berhitung Matematika SD kelas 3*. Jakarta : Erlangga

IV. Penilaian hasil Belajar

a. Aspek kognitif

• Pertanyaan

1. Bagaimanakah Sifat bangun persegi?
2. Bagaimanakah Sifat bangun persegi panjang?
3. Bagaimanakah Sifat bangun segitiga (segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga sembarang, segitiga siku-siku?)

• Kunci jawaban soal

1. Memiliki 4 sisi, dan keempat sisinya sama panjang.
2. Memiliki 4 sisi, dan sisi yang berhadapan sama panjang.
3. Memiliki 3 sisi, macam-macam segitiga yaitu : segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, dan segitiga sembarang.

b. Aspek afektif :

Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran dan kesportifan siswa dalam melakukan permainan edukasi.

c. Lembar tugas

Mengamati perbedaan bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga berdasarkan sifat-sifatnya berdasarkan contoh benda yang ada di lingkungan rumah yang menyerupai bangun datar tersebut.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Ritono, S.Pd
NIP. 19660604 198603 1 007

Gadingrejo, 20 Juli 2021
Guru kelas

Anita Permatasari, S.Pd
NIP. 19890719 202012 2 016