

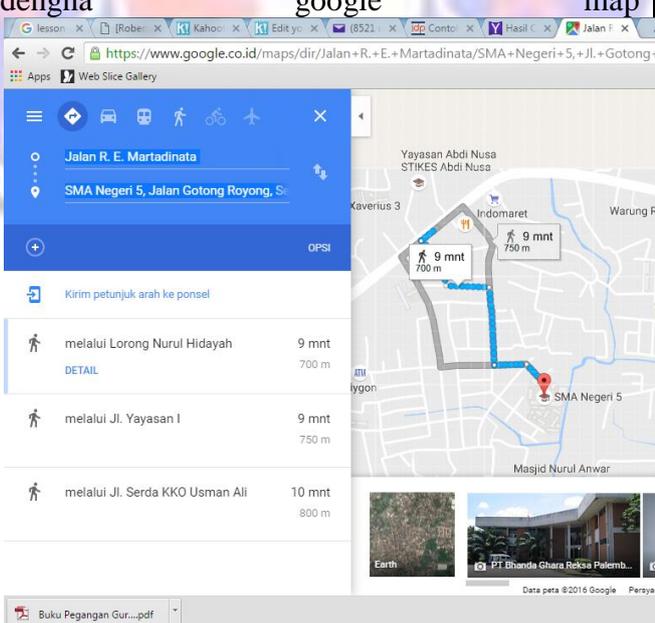
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

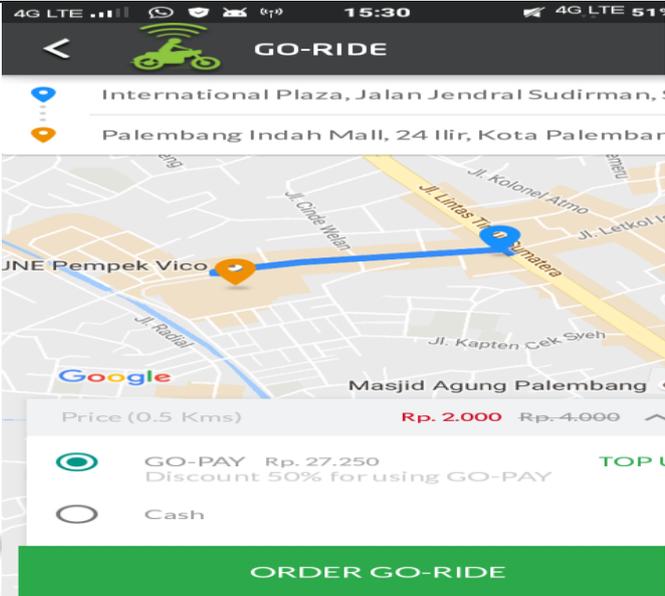
Satuan pendidikan : SMA Negeri 5 Palembang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi : Jarak dalam Ruang
 Kelas/semester : XII/1
 Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* diharapkan peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar berlangsung, memiliki sikap ingin tahu, teliti, pantang menyerah menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, menganalisis permasalahan yang berhubungan dengan jarak antar titik, titik ke garis serta titik ke bidang

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menciptakan suasana kelas yang dengan memberi salam pembuka, berdoa bersama peserta didik sebelum melakukan pelajaran, serta mengecek kehadiran peserta didik. Peserta didik hormat bendera sebelum memulai pembelajaran Motivasi : Peserta didik diberi motivasi bahwa materi jarak sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya jarak rumah ke sekolah dengna google map  <p>Gojek juga bisa digunakan sebagai contoh penerapan jarak pada kehidupan sehari-hari.</p>	Religius Nasionalis	2 menit

	 <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Apersepsi : Guru mengingatkan kembali pengetahuan awal untuk memulai materi dengan mengingatkan unsur-unsur bangun ruang di sekitar peserta didik misalnya ruangan kelas beserta teorema pythagoras yang akan mereka gunakan dalam menentukan jarak pada persoalan tertentu. 		
Inti	<p>Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>:</p> <p>a. Persiapan Guru menyampaikan model pembelajaran team games tournamen beserta aturan permainan turnamen pada pertemuan ini serta peranan masing-masing anggota team dalam menentukan penghargaan untuk kelompok terbaik.</p> <p>b. Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan 3 soal yang masing-masing mewakili jarak antar titik , titik ke garis dan titik ke bidang dan diminta untuk menebak jawaban yang mungkin dari soal-soal tersebut dengan bantuan demonstrasi dari guru menggunakan alat peraga bangun dimensi tiga  <p>(Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan mengajukan pertanyaan kembali terhadap jawaban peserta didik dengan mengajukan jawaban lain sehingga 	<p>Berpikir Kritis dan Kreatif</p> <p>Mandiri</p> <p>Gotong Royong</p>	6 menit

	<p>memungkinkan peserta didik untuk berpikir dan bertanya. (Menanya)</p> <p>c. Kegiatan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik di dalam kelompoknya mempelajari Bahan ajar dan LKPD yang guru buat untuk memahami materi mengenai jarak antar titik, titik ke garis dan titik ke bidang. (<i>literasi</i>) • Peserta didik memiliki tugas untuk memahami anggotanya bersama-sama dalam mempersiapkan turnamen. (<i>literasi</i>) • Peserta didik mendiskusikan beberapa soal dalam kelompok agar dapat menjelaskan konsep jarak dalam bangun ruang (Mengumpulkan dan Menganalisis Informasi) (<i>HOTS</i>) • Beberapa perwakilan kelompok mempresentasikan jawabannya. Tanya jawab dan perdebatan hasil diperkirakan akan muncul pada kegiatan ini. (Menganalisis Informasi) <p>d. Tes (Turnamen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk Di dalam kelompok turnamen peserta didik pada kelompok belajar yang heterogen dibagi ke dalam kelompok turnamen yang mempunyai kemampuan akademik yang homogen. (<i>HOTS</i>) • Peserta didik diminta membuka media kahoot di www.kahoot.it. (Guru menyiapkan <i>game pin</i> pada kahoot untuk kegiatan turnamen) • Peserta didik akan menjawab pertanyaan yang ada di kahoot di dalam kelompok turnamennya. Masing-masing siswa akan mencatat skor turnamen mereka. Skor turnamen akan dihitung berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal-soal tersebut dengan rumus $= 1000 \times \left\{ 1 - \left(\frac{\text{Waktu Menjawab}}{\text{Waktu Maximum}} \right) \right\}$ <p>e. Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengikuti turnamen, peserta didik kembali ke kelompok belajarnya masing-masing dengan membawa nilai dari turnamen. Nilai kemudian dijumlahkan dan 	Integritas	
--	---	------------	--

	dibagi sesuai dengan jumlah anggota kelompok belajar. Nilai ini merupakan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar yang nilainya tinggi akan mendapatkan penghargaan. <i>(komunikasi)</i>		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan secara komunikatif melalui bimbingan guru (Menarik Kesimpulan/ Mengkomunikasikan Kesimpulan) • Guru meminta peserta didik mengumpulkan LKPD • Guru memberikan 1 soal evaluasi kepada masing-masing peserta didik secara tertulis untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang baru saja di pelajari • Guru memberitahukan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. • Guru menutup kelas dengan mengucapkan salam. 		2 menit

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/Jurnal
b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis/Lisan/Penugasan*)
c. Penilaian Keterampilan : Praktik/Produk/Portofolio/Projek*)
*) coret yang tidak perlu

2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
b. Tes tertulis : uraian dan lembar kerja (**terlampir**)
c. Unjuk kerja : lembar penilaian presentasi

Mengetahui,
Kepala SMANegeri 5 Palembang

Palembang,
Guru Mata Pelajaran Matematika,

Drs. Taufik, M.Si
NIP. 196601021998021001

Lydia Valensia, M.Pd
NIP.198607212009022005