

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMKN 1 Rongga
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tema	: Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel (Linear Kuadrat Atau Kuadrat-kuadrat)
Sub Tema	: Menjelaskan dan Menentukan Penyelesaian Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel
Pembelajaran ke	: 6
Alokasi Waktu	: (10 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*, Peserta didik dapat Menjelaskan dan Menentukan Penyelesaian Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh rasa tanggung jawab.

B. Kegiatan Pembelajaran

No	Sintak <i>Discovery Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.		Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaranb. Guru memeriksa kehadiran dan mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti kegiatan pembelajaranc. Peserta didik diberi motivasi dan apersepsi oleh Guru dengan meminta Peserta didik untuk melihat tayangan video yang diberikan oleh guru tentang beberapa kejadian yang terkait dengan konsep menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel.d. Peserta didik membaca tujuan pembelajaran yang disampaikan guru .	2 menit
2.	Stimulasi Identifikasi Masalah Pengumpulan data	APLIKASI DISCOVERY LEARNING (Kegiatan Inti) <ul style="list-style-type: none">a. Stimulation (FASE 1)<ul style="list-style-type: none">- Siswa mengamati permasalahan pada buku siswa- Guru memfasilitasi siswa untuk menemukan konsep sistem persamaan linier dua variabel- Siswa mengelompok menjadi 6 kelompokb. Problem Statement (FASE 2)<p>Siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan sistem persamaan linier:</p><p>Siswa disarankan untuk membuat dua variabel terkait dengan permasalahan yang diberikan.</p>c. Data Collection (FASE 3)<p>Jika siswa mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat matematika dari permasalahan tersebut, maka guru dapat</p>	7 menit

	<p>Pengolahan data</p> <p>Pembuktian</p>	<p>memberikan fasilitasi dengan cara mengeksplorasi data yang ada.</p> <p>d. Data Processing(FASE 4) Siswa berusaha memecahkan masalah dengan menggunakan metode yang telah diketahui.</p> <p>e. Verification(FASE 5) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengutarakan jawabannya di papan tulis. ✓ Siswa yang lain menanggapi jawabannya. ✓ Guru memberi reward sebagai penghargaan atas jawaban siswa. </p>	
3.	Generalisasi	<p>Kegiatan akhir</p> <p>f. Generalization (FASE 6)</p> <p>a. Peserta didik dengan bimbingan Guru menarik kesimpulan dari hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakn.</p> <p>b. Peserta didik memperhatikan penguatan konsep yang disampaikan oleh Guru.</p> <p>c. Peserta didik mengisi kuis yang telah disediakan oleh guru</p> <p>d. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan kesulitan yang masih dirasakan dalam mengikuti proses pembelajaran. • Peserta didik menyampaikan kesan dan pesan terhadap pembelajaran. <p>e. Peserta didik diberikan tindak lanjut dengan pemberian tugas membuat dengan memilih salah satu konsep yang telah dipelajari di hari ini.</p> <p>f. Guru menutup proses pembelajaran dan membimbing siswa berdoa.</p>	1 menit

C. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Kompetensi yang Dinilai	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen	Rubrik
a.	Pengetahuan	Sesuai IPK	Tes Tertulis	Uraian	Terlampir	Terlampir

Instrumen Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis

Motor Rogu **hanya bisa membawa beban kurang dari 24 kg**. Satu karung baju mempunyai berat sebesar 3 kg dan satu karung celana mempunyai berat sebesar 2 kg. Berapa karung baju dan celana yang dapat ia bawa?

Kunci Jawaban :

No	Uraian jawaban	Skor
1.	Berat total kurang dari 24 kg. Padahal berat total itu berat baju ditambah berat celana. Sementara, berat baju dapat dihitung dari berat satu karung baju dikali jumlah karung baju. Begitu pula berat celana. Misalnya jumlah karung baju adalah x dan berat karung celana adalah y maka pertidaksamaannya jadi	2

$$3x + 2y < 24$$

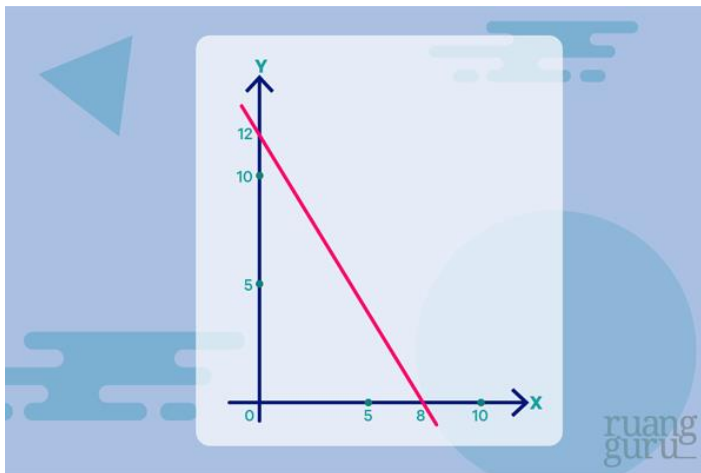
1. Cari titik x saat $y = 0$ dan y saat $x = 0$

Pada $3x + 2y = 24$, maka

saat $y = 0$ didapat $3x = 24$ atau $x = 8$

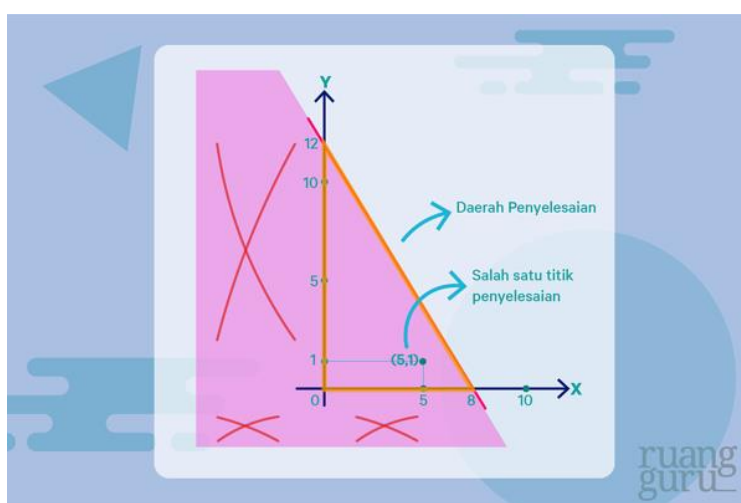
saat $x = 0$ didapat $2y = 24$ atau $y = 12$

2. Gambar grafik yang menghubungkan kedua titik



3. Arsir daerah yang bersesuaian dengan tanda

Daerah di bawah garis adalah untuk tanda kurang dari ($<$) dan daerah di atas garis adalah untuk tanda lebih dari ($>$). Maka daerahnya adalah



Penskoran :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Catatan:

Penykoran bersifat holistik dan komprehensif, tidak saja memberi skor untuk jawaban akhir, tetapi juga proses pemecahan yang terutama meliputi pemahaman, komunikasi matematis (ketepatan penggunaan simbol dan istilah), penalaran (logis), serta ketepatan strategi memecahkan masalah.