



SEKOLAH CITRA BERKAT

Entrepreneurship Learning with Academic Excellence

Sekolah Umum Dengan Manajemen Kristiani

Citra Indah City, Jl. Raya Cileungsi-Jonggol KM 23,2 Jonggol 16830. Telp: (021) 22949255/22966794. Email: scb.ci@citraberkat.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Citra Berkhat
Kelas/Semester	: V/1 (satu)
Pembelajaran	: Soal Cerita Perbandingan (<i>Ratio</i>)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar), melihat, membaca (menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	3.1.1 Menjelaskan cara penyelesaian soal cerita yang berkaitan dengan perbandingan
4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	4.1.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan kegiatan Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji*, siswa mampu menjelaskan cara penyelesaian soal cerita yang berkaitan dengan perbandingan dengan tepat.
2. Setelah melakukan kegiatan Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji*, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Perbandingan

Perbandingan antara bilangan cacah a dan b ditulis dalam bentuk berikut:

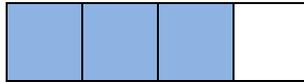
$\frac{a}{b}$ atau a : b, dengan a dan b merupakan bilangan asli.

Ratio

A ratio compares values.

A ratio says how much of one thing there is compared to another thing.

3:1



There are 3 blue squares to 1 yellow square.

Ratio can be shown in different ways:

Use the “.” to separate the values:

3:1

Or we can use the word “to”:

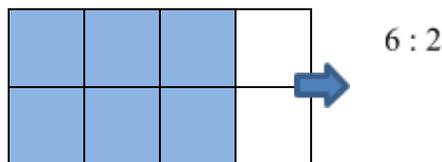
3 to 1

Or write it like a fraction:

$\frac{3}{1}$

A ratio can be scaled up:

3:1



Here the ratio is also 3 blue squares to 1 yellow square, even though there are more squares.

Ratio in 3 ways:

Example: There are 5 pups, 2 are boys, and 3 are girls.



Part to part

The ratio of boys to girls is 2:3 or $\frac{2}{3}$

Part to whole

The ratio of boys to all pups is 2:5 or $\frac{2}{5}$

Whole to part

The ratio of all pups to boys is 5:2 or $\frac{5}{2}$

E. Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya jawab, *Flipclassroom*

Materi sudah dibagikan di jam 14.00 sehari sebelum siswa PJJ.

2. Model : Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji*

3. Pendekatan : Saintifik

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberi salam pembuka *stream* di *Google Classroom*.
2. Guru mengabsen kehadiran siswa, sebagai tanda kehadiran mereka dengan membalas komentar *chat* dari guru.
3. Guru menjelaskan dan memposting kegiatan yang akan dilakukan yaitu Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji* di bagian *classwork*.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa secara per orang mulai bermain Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji*.
2. Siswa belajar mengerjakan soal di buku tulis mereka menggunakan cara penyelesaian.
3. Jika sudah bertemu jawabannya, maka siswa diminta mengklik jawaban yang benar dan akan diminta berlanjut ke tahap berikutnya. Jika jawaban yang diklik siswa belum tepat maka akan diarahkan ke *slide* dimana mereka harus kembali lagi ke soal tersebut. Di sini siswa belajar ketekunan untuk terus berjuang mendapatkan jawaban yang benar.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.
5. Siswa yang sudah selesai dapat mengumpulkan hasil pekerjaan mereka dengan cara diupload ke *G Classroom*.

Penutup (10 menit)

Kegiatan ditutup dengan kegiatan refleksi siswa mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya.

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung menggunakan fitur *question* di *G Classroom*.

Let's share your experience when you play the game!

2. Guru memberi salam penutup.

G. Penilaian

1. Sikap

Teknik : Observasi

Instrumen : Format Penilaian Sikap (Jurnal)

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					

2. Pengetahuan

a) Prosedur Penilaian

1) Penilaian Awal

2) Penilaian Akhir

b) Teknik Penilaian : Tes

- c) Jenis Penilaian : Tertulis
d) Bentuk : Permainan Seru dengan *Google Slides & Bitmoji*
e) Instrumen : (terlampir dan disesuaikan dengan jawaban siswa)
f) Kunci Jawaban : (terlampir dan disesuaikan dengan jawaban siswa)
g) Skor Penilaian : $4 \times 25 = 100$

Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. *Smartphone* atau laptop
2. *Google Slides* dan *Bitmoji*
3. Sumber :

Anggarena, Y & Erik Valentino. Buku Matematika Kurikulum 2013 Kelas 5. [Online]. Tersedia di: <http://www.gurusdweb.id>. Diakses 2 Januari 2019.

Adhalia, D & Gunanto. (2016). ESPS (Erlangga Straight Point Series) untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Surya, Yohanes. (2018). Matematika Gampang, Asyik, dan Menyenangkan untuk Siswa SD/MI Kelas V. Tangerang: PT. Kandel.

Teo, F. (2010). *Maths Problem Solving Strategies*. Singapura: Singapore Asian Publications (S) Pte Ltd.

Tim Mitra Guru. (2017). Prima PH (Penilaian Harian) 5A. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Internet: www.teacherspayteachers.com, www.mathisfun.com

Youtube: <https://youtu.be/A3WXdfh93y8>

<https://www.youtube.com/watch?v=pgNL0b7Uw4U>

Refleksi Guru

Jonggol, 19 Agustus 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Muatan Pelajaran

Andreas Kurnia Budi, S.Si.

Misel, S.Pd. .

Bagi Bapak/Ibu Guru yang mau belajar cara membuat Permainan Seru dengan *Google Slides* & *Bitmoji* bisa tonton video di bawah ini! *Click the picture!*

