

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
RPP**

Judul : <b>Pemborong Bangunan</b>	Kelas/Semester : <b>VII/Ganjil</b>
Nama : <b>Urip Ambaripto</b>	Materi Pokok : <b>Bangun Datar Segiempat dan Segitiga</b>
Surel : <b>jejaqurip@gmail.com</b>	Alokasi : <b>2 JP (80 menit) Pertemuan kedua dari enam pertemuan</b>
Sekolah : <b>SMP Diponegoro Sampang</b>	
Mata Pelajaran : <b>Matematika</b>	

**Kompetensi Inti :**

- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata  
 KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

**Kompetensi Dasar :**

- 3.6 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.  
 4.6 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

**Indikator Hasil Pembelajaran :**

- 3.6.1 **Mengidentifikasi (C1)** bangun datar segitiga  
 3.6.2 **Menjelaskan (C1)** bangun datar segitiga  
 3.6.3 **Merinci (C2)** jenis segitiga menurut sifatnya.  
 3.6.4 **Menyelidiki (C3)** sifat segitiga menurut sifatnya.  
 4.6.1 **Menganalisis (C4)** benda-benda bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah.  
 4.6.2 **Menemukan (C4)** benda-benda bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah

**Tujuan (ABCD : Audience, Behavior, Condition, Degree):**

- Setelah melalui proses pembelajaran berdiferensiasi secara sinkron dan asinkron, **siswa** mampu :
- Mengidentifikasi (C1)** bangun datar segitiga
  - Menjelaskan (C1)** bangun datar segitiga
  - Merinci (C2) jenis** bangun datar segitiga
  - Menyelidiki (C3) sifat-sfat** bangun datar segitiga
  - Menumbuhkembangkan sikap **bernalar kritis** dalam **menganalisis (C4)** benda-benda yang termasuk bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah dengan **tepat dan benar**.
  - Menumbuhkembangkan sikap **bernalar kritis** dalam **menemukan (C4)** benda-benda yang termasuk bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah dengan **tepat dan benar**.

**Materi Pembelajaran :**

- Mengenal Bangun Datar Segitiga
- Memahami Jenis dan Sifat Segitiga

**Metode :**

Model Pembelajaran Jarak Jauh Terpadu (*Blended Learning*)

**Aktifitas Pembelajaran**

Sintaks	Ketrampilan Abad 21	HOTS	Pendekatan Saintifik	Deskripsi
<i>Stimulation</i>	<b>PPK</b> <b>Religius</b> : Cinta Lingkungan <b>Mandiri</b> : Kerja keras, Kreatif, Disiplin <b>Profil Pelajar Pancasila</b> : Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	<i>Transfer Knowledge</i>	Mengamati	<b>Asinkron</b> ❖ Mengintruksikan siswa untuk membuka Edmodo melalui whatsapp. ❖ Siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan. ❖ Mengintruksikan siswa untuk membuka link <a href="https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga">https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga</a> yang tertaut di Edmodo.

				<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menjelaskan urutan-urutan pengerjaannya, sesuai nomor urut yang tertera di dalam google site tersebut.</li> <li>❖ Mengintruksikan siswa mengklik nomor urut satu pada link tersebut tentang assesment diagnosis non kognitif (<b>KSE kesadaran diri dan pengelolaan diri</b>)</li> <li>❖ Menjelaskan bahwa siswa akan menjadi seorang pemborong bangunan untuk pembelajaran materi : Bangun Datar Segitiga.</li> <li>❖ Mengintruksikan siswa untuk mengamati benda-benda di lingkungan sekitar rumahnya yang termasuk bangun datar segitiga</li> </ul>
<b>Problem Statement</b>	<p><b>Literasi :</b> Baca tulis, Numerasi, Sains, Digital</p> <p><b>Profil Pelajar Pancasila :</b> Bernalar Kritis</p>	<b>Critical Thinking, Creativity</b>	Menanya	<p><b>Asinkron (diferensiasi konten dan proses)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa membuka Edmodo tentang bangun datar segitiga, tautan <a href="https://sites.google.com/view/BangunDatarSegitiga">https://sites.google.com/view/BangunDatarSegitiga</a> nomor urut dua tentang materi</li> <li>❖ Mempelajari materi di link web tersebut yang diambil dari buku paket Matematika Kelas VII. (<i>Gaya Belajar Visual</i>)</li> <li>❖ Siswa mengamati di sekitar rumahnya kemudian mengumpulkan benda-benda yang termasuk bangun datar segitiga. (<i>Gaya Belajar Kinestetik</i>)</li> <li>❖ Setelah membaca/belajar dan mengumpulkan benda-benda secara mandiri, siswa kemudian mengerjakan kegiatan yang ada di LK tertaut di Edmodo. (<a href="https://sites.google.com/view/BangunDatarSegitiga">https://sites.google.com/view/BangunDatarSegitiga</a> ) nomor urut tiga</li> </ul>
<b>Data collection</b>	<p><b>4C :</b> <i>Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation</i></p> <p><b>Literasi :</b> Baca tulis, Numerasi, Sains, Digital</p> <p><b>PPK</b></p> <p><b>Religius :</b> Cinta Lingkungan</p> <p><b>Mandiri :</b> Kerja Keras, Kreatif,</p>	<b>Transfer Knowledge, Problem Solving</b>	Mengumpulkan Informasi	<p><b>Asinkron (diferensiasi proses)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa membuka LK, kemudian dipelajari dengan seksama, melalui LK siswa dipandu untuk memahami tentang materi bangun datar segitiga (Diagram Freyer).</li> <li>❖ Siswa mengumpulkan informasi melalui : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Browsing internet. (Gaya Belajar Visual dan Auditorial)</i></li> <li>• Wawancara dengan orang tua. (<i>Gaya Belajar Auditorial</i>)</li> </ul> </li> </ul>

	Disiplin, Pembelajaran <b>Profil Pelajar Pancasila</b> : Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, Bernalar kritis, Berkebhinekaan Global, Bergotong royong dan Mandiri			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan benda-benda di lingkungan rumah. (<i>Gaya Belajar Kinestetik</i>)</li> <li>Siswa berdiskusi dikelompoknya untuk memantangkan tantangan belajarnya (dapat melalui link yang tersedia di web <a href="https://sites.google.com/view/Ba ngundatarsegitiga">https://sites.google.com/view/Ba ngundatarsegitiga</a> nomor urut empat</li> </ul>
<i>Data processing</i>		<b>Critical Thinking, Creativity</b>	Mengolah Informasi	<b>Asinkron (<i>diferensiasi proses</i>)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah informasi hasil browsing internet, hasil wawancara, dan hasil mengumpulkan benda-benda.</li> <li>Mengumpulkan bangun-bangun datar tersebut berdasarkan karakteristiknya.</li> </ul>
<i>Verification</i>		<b>Problem Solving</b>	Mengkomunikasikan	<b>Sinkron dan Asinkron (<i>diferensiasi proses</i>)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdiskusi/mempresentasikan tentang hasil pengolahan informasinya dengan orang tua (<i>Asinkron</i>)</li> <li>Berdiskusi/mempresentasikan tentang hasil pengolahan informasinya dengan teman-teman sekelas dan guru melalui Googlemeet/tatap muka tertaut di link <a href="https://sites.google.com/view/Ba ngundatarsegitiga">https://sites.google.com/view/Ba ngundatarsegitiga</a> nomor urut lima (<i>Sinkron</i>)</li> <li>Siswa melakukan relaksasi/KSE/PSE, untuk meringankan beban dan mengkonduasikan kelas dengan Teknik STOP (terlampir/ <i>Sinkron</i>) → <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bzqEBhE_nrg">https://www.youtube.com/watch?v=bzqEBhE_nrg</a></li> </ul>
<i>Generalization</i>		<b>Transfer Knowledge</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan hasil diskusi/presentasi. (<i>Sinkron</i>)</li> <li>Menampilkan PPT/Aplikasi Geogebra untuk Menyimpulkan bersama (<i>Sinkron</i>)</li> <li>Merefleksi pembelajaran Sinkron dengan menggunakan sticky note : <ul style="list-style-type: none"> <li>Setiap siswa mendapatkan dua sticky note.</li> <li>Satu sticky note untuk ekspresi hati (tulisan atau gambar) pembelajaran yang telah dilakukan, dan sticky note lainnya untuk menulis alasannya.</li> </ul> </li> </ul>



				<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan bersama hasil refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.</li> </ul> <p><b>Asinkron (<i>diferensiasi produk</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Merefleksi pemahaman dalam bentuk produk dengan mendemonstrasikan pemahaman tentang bangun datar segitiga (<i>optional</i>): <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar/video. (<i>Gaya Belajar Visual</i>)</li> <li>Rekaman Suara. (<i>Gaya Belajar Auditorial</i>)</li> <li>Performance. (<i>Gaya Belajar Kinestetik</i>)</li> </ul> </li> <li>❖ Melakukan refleksi pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>Refleksi diri di link <a href="https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga">https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga</a> nomor urut enam. (<b>KSE Kesadaran Diri</b>)</li> <li>Refleksi orang tua di link <a href="https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga">https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga</a> nomor urut tujuh. (<b>KSE Pengelolaan Diri</b>)</li> </ul> </li> <li>❖ Bersama-sama menutup kegiatan dengan berdo'a.</li> </ul>
--	--	--	--	---

Mendiferensiasi pembelajaran (konten, proses dan produk) dengan mempertimbangkan gaya belajar siswa : visual, auditorial dan kinestetik

Penugasan :

- Assesment Diagnosis Kognitif (<https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga>) nomor urut tujuh.
- Soal HOTS (<https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga>) nomor urut delapan.

### Penilaian

Penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek ketrampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

#### 1. Teknik Penilaian

##### a. Kompetensi Sikap Spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Catatan Jurnal	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )

##### b. Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Catatan jurnal	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )

### c. Kompetensi Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk essay, pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk pembelajaran ( <i>assessment for learning</i> ) dan sebagai pembelajaran ( <i>assessment as learning</i> )
2	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis		Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan ( <i>assessment of learning</i> )

### d. Kompetensi Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Produk	Tugas (ketrampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for, as, and of learning</i> )
2	Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek		Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk pembelajaran dan sebagai data untuk penulisan deskripsi pencapaian ketrampilan

## 2. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk;

- Bimbingan khusus, pemberian tugas soal, dan membuat rangkuman jika peserta didik yang belum tuntas  $\leq 20\%$ ;
- Bimbingan khusus, dan pemberian tugas soal jika peserta didik yang belum tuntas antara 20% dan 40%; dan
- Membuat rangkuman jika peserta didik yang belum tuntas 40% - 50%.

## 3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pengayaan dalam bentuk :

- Pendalaman materi jika peserta didik yang tuntas 50% - 70%;
- Aplikasi soal (PTS, PAS) jika peserta didik yang tuntas antara 70% dan 90%; dan
- Membimbing teman jika peserta didik yang tuntas  $\geq 90\%$

Mengetahui :  
Kepala Sekolah SMP Diponegoro Sampang

Guru Mapel Matematika

Ahmad Mutasir, S.Pd.

Urip Ambaripto







## Lampiran. Lembar Penilaian Pengetahuan

### KISI –KISI TUGAS

Nama Sekolah : SMP DIPONEGORO SAMPANG  
Kelas/Semester : VII/2  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Mata Pelajaran : Matematika

No	Kompetensi Dasar	Materi/ Sub Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	3.6 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.	Bangun datar segiempat	Siswa mampu : a. <b>Mengidentifikasi (C1)</b> bangun datar segitiga b. <b>Menjelaskan (C1)</b> bangun datar segitiga c. <b>Merinci (C2) jenis</b> bangun datar segitiga d. <b>Menyelidiki (C3) sifat-sfat</b> bangun datar segitiga	Penugasan

#### Instrumen : Penugasan

- Amati gambar pada aplikasi Edmodo tautan link <https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga> tentang materi bangun datar segitiga kemudian dengan bantuan Diagram Freyer kalian menjelaskan dan memberi contoh masing-masing bangun datar segitiga!
  - Jelaskan makna bangun datar segitiga pada kolom definisi Diagram Freyer!
  - Uraikan karakteristik bangun datar segitiga pada kolom ciri-ciri/karakteristik Diagram Freyer!
  - Berikan contoh bangun datar segitiga pada kolom example Diagram Freyer!
  - Berikan yang bukan contoh bangun datar segitiga pada kolom non-example Diagram Freyer!
- Menemukan benda-benda di lingkungan rumah sekitar rumah yang termasuk bangun datar segitiga dan mengelompokkan termasuk jenis bangun datar segitiga berdasarkan ciri-ciri/karakteristik yang telah dipelajari, kemudian masukkan jawaban ke dalam tabel berikut :

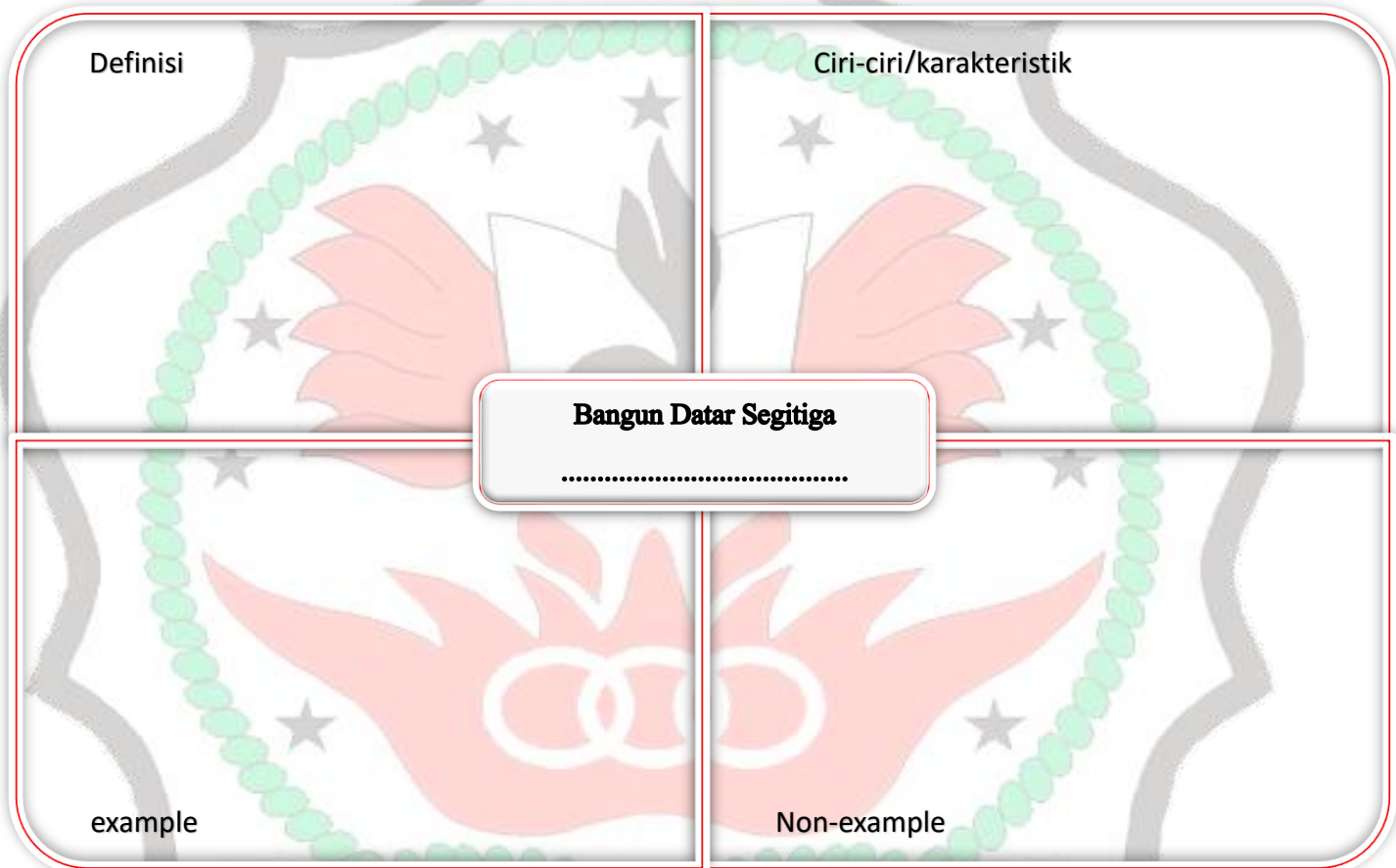
No.	Jenis Bangun Datar Segitiga	Contoh Nama Benda di lingkungan sekitar rumah (foto)
1	Segitiga Lancip	
2	Segitiga Siku-siku	
3	Segitiga Tumpul	
4	Segitiga Sembarang	



No.	Jenis Bangun Datar Segitiga	Contoh Nama Benda di lingkungan sekitar rumah (foto)
5	Segitiga Sama Kaki	
6	Segitiga Sama Sisi	

### Diagram Freyer

Nama Bangun Datar Segitiga :.....



### PEDOMAN PENSKORAN TUGAS

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	a. Mengidentifikasi bangun datar segitiga	25
	b. Memahami karakteristik bangun datar segitiga	25
	c. Contoh bangun datar segitiga di sekitar lingkungan	25
	d. Bukan contoh bangun datar segitiga di sekitar lingkungan	25
<b>Skor maksimum</b>		<b>100</b>

## Lampiran. Lembar Penilaian Keterampilan

### KISI –KISI PENILAIAN KETRAMPILAN

Nama Sekolah : SMP DIPONEGORO SAMPANG  
 Kelas/Semester : VII/2  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021  
 Mata Pelajaran : Matematika

No	Kompetensi Dasar	Materi/ Sub Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.6 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang- layang) dan segitiga.	Bangun datar segiempat	Siswa mampu : a. Menumbuhkembangkan sikap <b>bernalar kritis</b> dalam <b>menganalisis (C4)</b> benda-benda yang termasuk bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah dengan <b>tepat dan benar</b> . b. Menumbuhkembangkan sikap <b>bernalar kritis</b> dalam <b>menemukan (C4)</b> benda-benda yang termasuk bangun datar segitiga di lingkungan sekitar rumah dengan <b>tepat dan benar</b> .	Produk

Penilaian kompetensi keterampilan merupakan *assesment for learning* menggunakan teknik penilain produk.

#### Instrumen: Produk

Perhatikan langkah-langkah di bawah untuk membuat produk sesuai gaya belajar kalian (video/gambar/menyanyi, audio/rekaman penjelasan atas temuan-temuan benda yang termasuk bangun datar segitiga, membuat model-model bangun datar segitiga/kinestetik)

- Menemukan dan menjelaskan benda-benda di sekeliling kalian yang termasuk bangun datar segitiga!
- Mendemonstrasikan ketrampilan tentang temuan-temuan benda bangun datar ke dalam bentuk
  - Memvideokan temuan benda-benda bangun datar segitiga di lingkungan sekitarnya,
  - Mengaudiokan temuan benda-benda bangun datar segitiga di lingkungan sekitarnya
  - Membuat model temuan benda-benda bangun segitiga di lingkungan sekitarnya
- Pilihlah salah satu produk yang akan dibuat berdasarkan gaya belajar kalian (sebagai seorang ANEMER)
- Rentang pengumpulan pekerjaan/produk satu minggu setelah pertemuan ini.

#### Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Skor				Bobot	Nilai (skor x bobot)
	1	2	3	4		
Kesesuaian Tema					10%	
Kreasi dan Inovasi					10%	
Kualitas Produk					60%	
Penyajian					10%	
Presentasi					10%	
Jumlah					100%	

#### Kriteria Pensekoran

- 1 = tidak sesuai (0%)  
 2 = kurang sesuai (1 – 25%)  
 3 = cukup sesuai (26 – 50%)

4 = sesuai (56 – 75%)

5 = sangat sesuai (76 – 100%)

**Total = Jumlah Nilai x 20**

**File-file Google Formulir di WEB GOOGLE SITE**

<https://sites.google.com/view/Bangundatarsegitiga> nomor urut satu sampai sembilan :

<https://drive.google.com/drive/folders/1mvOaWOY1Us3xgflrKNbzS-vyCVUUHNjT?usp=sharing>





IN FOCUS

# Teknik STOP

Urip Ambaripto - SMP DIPONEGORO SAMPANG

tutorial yang dapat dilakukan dengan mudah untuk berada dalam kondisi kesadaran penuh (mindfulness).

**STOP** merupakan akronim dari:

## **Stop/ Berhenti .**

Hentikan apapun yang sedang Anda lakukan.



## **Take a deep Breath/ Tarik nafas dalam .**

Sadari napas masuk, sadari napas keluar. Rasakan udara segar yang masuk melalui hidung. Rasakan udara hangat yang keluar dari lubang hidung. Lakukan 2-3 kali. Napas masuk, napas keluar.

## **Observe/ Amati .**

Amati apa yang Anda rasakan pada tubuh Anda? Amati perut yang mengembang sebelum membuang napas. Amati perut yang mengempes saat Anda membuang napas. Amati pilihan-pilihan yang dapat Anda lakukan.



## **Proceed/ Lanjutkan .**

Latihan selesai. Silahkan lanjutkan kembali aktivitas Anda dengan perasaan yang lebih tenang, pikiran yang lebih jernih, dan sikap yang lebih positif.

KESADARAN PENUH (MINDFULNESS) MEMILIKI KORELASI YANG TINGGI TERHADAP KESADARAN DIRI SEBAGAI KOMPETENSI PEMBELAJARAN SOSIAL DAN EMOSIONAL. KEMBALI KEPADA PENGENALAN EMOSI, TERDAPAT ENAM EMOSI DASAR PADA KITA MANUSIA. ENAM EMOSI TERSEBUT YAITU TAKUT, JIJIK, MARAH, KAGET, BAHAGIA, DAN SEDIH. EMOSI-EMOSI INI MUNCUL AKIBAT REAKSI FISIK, AKTIVITAS PIKIRAN DAN PENGARUH BUDAYA.