

**TUGAS CALON GURU PENGGERAK SELEKSI TAHAP 2
RPP LURING
PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS (PTMT)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA PGRI PURI Mojokerto
Mata pelajaran : Matematika (Umum)
Kelas/Semester : X/ 1
Alokasi Waktu : 2× 45 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| KI SPIRITUAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2) | |
|---|---|
| <p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.</p> | |
| KI PENGETAHUAN (KI 3) | KI KETERAMPILAN (KI 4) |
| <ul style="list-style-type: none"> KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. | <ul style="list-style-type: none"> KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan |
| KOMPETENSI DASAR DARI KI 3 | KOMPETENSI DASAR DARI KI 4 |
| 3.3 Menyusun sistem persamaan linear tiga variabel dari masalah kontekstual | 4.3 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel |
| INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 3.1 | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 4.1 |
| 3.3.1 Siswa dapat mengkarakteristikan suatu masalah yang diketahui kedalam variabel x, y, dan z. | 4.3.1 Siswa dapat menyusun penyelesaian masalah kontekstual dalam bentuk ppt atau video. |
| 3.3.2 Siswa dapat membuat garis besar masalah kedalam bentuk tabel. | 4.3.2 Siswa dapat mengkombinasikan nilai setiap variabel untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual |
| 3.3.3 Siswa dapat mengabstraksikan suatu permasalahan kontekstual Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kedalam bentuk model matematika. | 4.3.3 Siswa dapat menyimpulkan cara penyelesaian masalah kontekstual Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel |

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Rasa keingintahuan dan disiplin menuntut peserta didik untuk mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan melihat video dan gambar, membaca buku elektronik, dengan sikap jujur, percaya diri, pantang menyerah dan bertanggung jawab memberikan pengalaman peserta didik untuk bertanya (mencari informasi), mengasosiasikan/melakukan penalaran untuk merumuskan alternatif pemecahan masalah, sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif) dalam mengumpulkan data melatih peserta didik untuk mencoba alternatif pemecahan masalah yang paling tepat, merumuskan kesimpulan terhadap konsep Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Selain itu, peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV, serta mampu mengkreasi penyelesaian berupa video atau PPT (Power point) serta berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

A. Materi Pembelajaran

Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel

Bentuk umum Sistem persamaan linier tiga variabel

$ax + by + cz = d$(persamaan 1)

$px + qy + rz = s$(persamaan 2)

$tx + uy + vz = w$(persamaan 3)

Dengan $a, b, c, p, q, r, t, u, v$ dan r bilangan Real, a, b dan r tidak keduanya nol, p, q dan z tidak keduanya nol, t, u dan v tidak keduanya nol

$x, y, z =$ variabel

$a, p, t =$ koefisien x

$b, q, u =$ koefisien y

$t, u =$ koefisien

$c, r, v =$ konstanta

B. Sumber Pembelajaran / Alat/Media

- LCD, laptop, bahan tayang (power point)
- HP, TABLET
- Internet (Buku E- Learning dan Video Pembelajaran You tube)
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Buku siswa : Aksin, Nur., dkk. 2019. PR MATEMATIKA. Klaten Jawa Tengah. PT INTAN PARIWARA

C. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| KI SPIRITUAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2) | |
|---|---|
| <p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.</p> | |
| KI PENGETAHUAN (KI 3) | KI KETERAMPILAN (KI 4) |
| <ul style="list-style-type: none"> • KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya | <ul style="list-style-type: none"> • KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan |

| | |
|--|--|
| untuk memecahkan masalah. | |
| KOMPETENSI DASAR DARI KI 3 | KOMPETENSI DASAR DARI KI 4 |
| 3.3 Menyusun sistem persamaan linear tiga variabel dari masalah kontekstual | 4.3 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel |
| INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 3.1 | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 4.1 |
| 3.3.1 Siswa dapat mengkarakteristikan suatu masalah yang diketahui kedalam variabel x, y, dan z. | 4.3.1 Siswa dapat menyusun penyelesaian masalah kontekstual dalam bentuk ppt atau video. |
| 3.3.2 Siswa dapat membuat garis besar masalah kedalam bentuk table. | 4.3.2 Siswa dapat mengkombinasikan nilai setiap variabel untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual |
| 3.3.3 Siswa dapat mengabstraksikan suatu permasalahan kontekstual Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kedalam bentuk model matematika. | 4.3.3 Siswa dapat menyimpulkan cara penyelesaian masalah kontekstual Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel |

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Rasa keingintahuan dan disiplin menuntut peserta didik untuk mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan melihat video dan gambar, membaca buku elektronik, dengan sikap jujur, percaya diri, pantang menyerah dan bertanggung jawab memberikan pengalaman peserta didik untuk menanya (mencari informasi), mengasosiasikan/melakukan penalaran untuk merumuskan alternative pemecahan masalah, sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif) dalam mengumpulkan data melatih peserta didik untuk mencoba alternative pemecahan masalah yang paling tepat, merumuskan kesimpulan terhadap konsep Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Selain itu, peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV, serta mampu mengkreasi penyelesaian berupa video/PPT serta berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

E. Materi Pembelajaran

Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel

1. Sistem persamaan linier tiga variabel

$ax + by + cz = d$(persamaan 1)

$px + qy + rz = s$(persamaan 2)

$tx + uy + vz = w$(persamaan 3)

Dengan a, b, c, p, q, r, t, u, v dan r bilangan Real, a, b dan tidak keduanya nol, p, q dan z tidak keduanya nol, t, u dan v tidak keduanya nol

x, y, z = variabel

a, p, t = koefisien x

b, q, u = koefisien y

t, u = koefisien

c, r, v = konstanta

2. Cara menyelesaikan SPLTV adalah dengan menggunakan metode Substitusi, Eliminasi dan Campuran serta Determinan.

F. Sumber Pembelajaran / Alat/Media

- LCD, laptop, bahan tayang (power point)
- HP, TABLET
- Internet (Buku E- Learning dan Video Pembelajaran You tube)
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Buku siswa : Aksin, Nur., dkk. 2019. PR MATEMATIKA. Klaten Jawa Tengah. PT INTAN PARIWARA



G. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran


Pendekatan : Scientific Learning

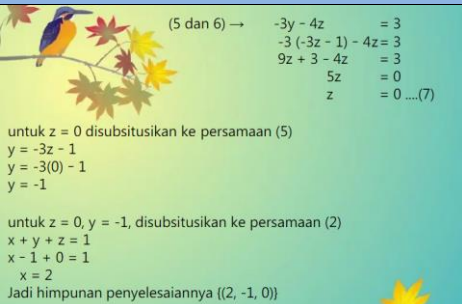
Metode : Tanya Jawab, Diskusi kelompok, penugasan.

Model Pembelajaran : *Blended Learning model flipped-classroom menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Basic Learning/PBL).*

| NO | TAHAP PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i> | | | | |
|----|-----------------------------|--|---------------|-----|---|----------------------------|
| | | TATAP MUKA/ SINKRON | | | ONLINE/ ASINKRON | |
| | | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKASI WAKTU | KET | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKASI WAKTU |
| A | KEGIATAN PENDAHULUAN | | | | | |
| | Orientasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam., 2. Setelah itu berdoa Doa di pimpin salah satu siswa yang paling rajin dan tepat waktu mengumpulkan setiap tugas. 3. Mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa untuk menyiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan untuk belajar, memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran.(Communication-4C). 4. Guru memberikan motivasi dengan bersama siswa menyanyikan yel-yel dan lagu nasionalis agar siswa mempunyai semangat untuk memulai belajar | 5 menit | | - Melalui Gmeet atau Zoom atau melalui chat WA Group | |
| | Apersepsi | <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengingatkan kembali tentang SPLDV yang pernah dipelajari di SMP dengan Tanya jawab (siswa membaca buku Non Teks untuk memberikan contoh permasalahan dan jawabanya tentang SPLDV) <ul style="list-style-type: none"> - <i>-Apa itu SPLDV? Masih ingatkah kalian materi SPLDV di SMP?</i> - <i>Bagaimana cara menyelesaikan SPLDV</i> Jawaban yang diharapkan : <ul style="list-style-type: none"> - <i>SPLDV adalah Suatu Sistem Persamaan Linear yang terdiri dari Dua Variabel.</i> - <i>SPLDV dapat diselesaikan dengan cara Garfik, Eliminasi, Subtitusi dan Campuran.</i> 6. Guru memberikan gambaran melauai tampilan video youtube dengan link yang telah share di kelas online atau melalui power point (saat pembelajaran offline) tentang pentingnya memahami SPLTV untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. | 5 menit | | Serching Google/ Yahoo tentang SPLDV mencari contoh soal dan pembahasannya. Share link Video Youtube dan Bahan lainnya melalui google classroom. | Sebelum jam tatap muka |
| | MOTIVASI | <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 8. Peserta didik melakukan Ice Breaking sesuai arahan guru . | 5 menit | | Searching tentang video Ice Breaking atau lagu. | Sebelum pembelajaran tatap |

| NO | TAHAP PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i> | | | | | |
|----------|--|--|----------------|-----|---|--|------|
| | | TATAP MUKA/ SINKRON | | | ONLINE/ ASINKRON | | |
| | | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KET | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KE T |
| | |  Senam Otak - Senam Pintar (Brain Gym) Prana_team.mp4 | | | | muka | |
| B | KEGIATAN INTI | | | | | | |
| | <i>Stimulasi</i> (pemberian rangsangan) | <p>9. Guru memberikan arahan apa yang harus dikerjakan siswa (mencari bahan) dan Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru pada materi ini (4C-Comunication)</p> <p>10. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan tiap kelompok 4 anak, untuk mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik 1 (LKPD) 1, yang berisi soal-soal cerita menantang. (Collaboration, Komunikatif - 4C)</p> | 15 menit | | Searching Bahan tentang SPLTV melalui Google atau melihat video pembelajaran yang sebelumnya di share link oleh guru di kelas online (Google Classroom/ Quipper)Misalkan , Definisi SPLTV adalah, Bentuk model matematika dari SPLTV, dan cara menyelesaikan SPLTV dengan metode substitusi. | Sebelum pembelajaran tatap mukadimulai | |
| | Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah | <p>11. Guru memaparkan permasalahan kontekstual dengan menggunakan video atau PPT yang telah di berikan sebelumnya di google classroom bersifat menantang yang terkait dengan konsep menyusun model SPLTV dan menyelesaikannya dengan menggunakan Subtitusi secara berkelompok Siswa mengamati dan membuat beberapa pertanyaan dari permasalahan yang ditampilkan sebelumnya . (Saintifik-mengamati)</p> <p>PENGERTIAN SPLTV <i>"Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?"</i> <i>Contoh tampilan:</i></p> | 10 menit | | Siswa melihat google classroomnya yang telah berisi link video pembelajaran https://youtube.com atau PPT. -share link video penjelasan tentang SPLTV | Sebelum pembelajaran tatap mukadimulai | |
| | |  | | | | | |

| NO | TAHAP PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i> | | | | |
|-----------------------------------|--------------------|--|----------------|------------------|-----------------------|----------------|
| | | TATAP MUKA/ SINKRON | | ONLINE/ ASINKRON | | |
| | | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KET | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU |
| | |  <p>Misalkan : Harga buku tulis = b Harga spidol = s Harga pensil = p Maka : Rifkul : $2b + s + 2p = 11.000$ Irfan : $(2-1)b + (2+1)s + (1+3)p = 14.000$ $b + 3s + 4p = 14.000$ Faqi : $b + 2s + 3p = 50.000 - 39.000$ $b + 2s + 3p = 11.000$</p> <p>Persamaan Linier yang melibatkan tiga variabel disebut "Persamaan Linier tiga Variabel". Sedangkan sistem persamaan seperti contoh di atas "Sistem Persamaan Linier tiga Variabel".</p> | | | | |
| TAMPILAN METODE SUBSTITUSI | | <p>Metode Substitusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Langkah-langkah : <ol style="list-style-type: none"> Pilih salah satu persamaan yang paling sederhana kemudian nyatakan x sebagai fungsi y dan z atau y sebagai fungsi x dan z, atau z sebagai fungsi x dan y Substitusikan x atau y atau z yang diperoleh pada langkah 1 ke dua persamaan lainnya sehingga diperoleh sistem persamaan linear dua variabel. Selesaikan sistem persamaan linear dua variabel yang diperoleh pada langkah 2. Substitusikan dua nilai variabel yang diperoleh pada langkah 3 ini ke salah satu persamaan semula untuk memperoleh nilai variabel yang ketiga. <p>METODE SUBSTITUSI</p> <p>Contoh : Dengan metode substitusi tentukan himpunan penyelesaian persamaan berikut $2x + y - z = 3 \dots(1)$ $x + y + z = 1 \dots(2)$ $x - 2y - 3z = 4 \dots(3)$</p> <p>Jawab : Dari persamaan (2) $x + y + z = 1 \rightarrow x = 1 - y - z \dots (4)$ (4 dan 1) \rightarrow $2(1 - y - z) + y - z = 3$ $2(1 - y - z) + y - z = 3$ $2 - 2y - 2z + y - z = 3$ $-y - 3z = 1$ $y = -3z - 1 \dots(5)$ (3 dan 4) \rightarrow $x - 2y - 3z = 4$ $1 - y - z - 2y - 3z = 4$ $-3y - 4z = 3 \dots(6)$</p> | | | | |

| NO | TAHAP PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i> | | | | | |
|----|---|--|----------------|-----|--|--|------|
| | | TATAP MUKA/ SINKRON | | | ONLINE/ ASINKRON | | |
| | | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KET | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KE T |
| | |  <p>(5 dan 6) →</p> $\begin{aligned} -3y - 4z &= 3 \\ -3(-3z - 1) - 4z &= 3 \\ 9z + 3 - 4z &= 3 \\ 5z &= 0 \\ z &= 0 \dots(7) \end{aligned}$ <p>untuk $z = 0$ disubstitusikan ke persamaan (5) $y = -3z - 1$ $y = -3(0) - 1$ $y = -1$</p> <p>untuk $z = 0, y = -1$, disubstitusikan ke persamaan (2) $x + y + z = 1$ $x - 1 + 0 = 1$ $x = 2$ Jadi himpunan penyelesaiannya $\{(2, -1, 0)\}$</p> | | | | | |
| 2 | Mengorganisasi peserta didik untuk belajar | 12. Siswa diarahkan mengidentifikasi setiap masalah pada LKPD I (Lembar Kerja Peserta Didik) di share berupa file (jika online) atau dibagikan lembaran di kelas untuk menemukan model matematika dari soal cerita yang disajikan dan menemukan penyelesaiannya dengan metode substitusi. | 10 MENIT | | Siswa melihat google classroomnya https://googleclassroom yang telah berisi file LKPD I dan berisi bahan-bahan materi yang bisa di baca. | Sebelum pembelajaran tatap muka | |
| 3 | Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | 13. Bila peserta didik/kelompok peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat matematika dan penyelesaian dengan metode substitusi dari permasalahan pada LKPD 1 tersebut, maka guru dapat memberikan fasilitas dengan cara mengeksplorasi data yang ada. 14. Dengan berdiskusi peserta didik berusaha memecahkan masalah dengan menggunakan metode yang telah diketahui. | 10 MENIT | | Siswa melihat google classroom https://googleclassroom belajar dengan link link bahan elektronik. Mencari bahan di search google atau yahoo https://yahoo.co.id https://searchgoogle.com Berdiskusi melalui https://googlemeet.com Atau menggunakan wa chatrom group kelompok kecil / besar https://Whatsapp.com | Sebelum pembelajaran tatap muka | |
| 4. | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | 15. Secara bergilir setiap kelompok diberi kesempatan mengemukakan hasil diskusi kelompoknya melalui presentasi (Kolaboratif dan komunikatif-4C) 16. Kelompok lain dapat memberi tanggapan dan pertanyaan (komunikatif- 4C) 17. Guru memberi penilaian atas hasil kerja kelompok dan kemampuan peserta didik berkomunikasi lisan | 15 menit | | Berdiskusi melalui chatrom https://googlemeet.com atau dengan https://zoommeeting.com Atau menggunakan wa group kelompok kecil / besar https://Whatsapp.com Kelompok mengeshare link video presentasi kelompoknya ke kelompok lainnya. | Sebelum pembelajaran tatap muka | |
| 5. | Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecaha | 18. Siswa diminta menyimpulkan/ Refleksi kesimpulan tentang pengertian SPLTV dan bagaimana cara menyusun SPLTV dan menyelesaikannya dengan metode substitusi . | 10 menit | | Berdiskusi melalui chatrom https://googlemeet.com atau dengan https://zoommeeting.com | Sebelum pembelajaran tatap muka | |

| NO | TAHAP PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i> | | | | | |
|-----------|--------------------|---|----------------|-----|---|----------------|------|
| | | TATAP MUKA/ SINKRON | | | ONLINE/ ASINKRON | | |
| | | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KET | KEGIATAN PEMBELAJARAN | ALOKAS I WAKTU | KE T |
| | <i>n masalah</i> | 19. Siswa menganalisis cara menyusun SPLTV dan menyelesaikannya dengan metode substitusi dari soal cerita (Creating -4C) | | | | | |
| C. | PENUTUP | | | | | | |
| | | <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> Apa yang telah kamu pelajari hari ini? Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? (Mengkomunikasikan/ Komunikasi -4C) Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (Critical Thinking and Communication-4C) Guru memberikan pekerjaan rumah beberapa soal mengenai SPLTV. Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat. | 5 menit | | Melalui Gmeet atau Zoom atau melalui chat WA Group pada saat online | | |

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis

2. Prosedur Penilaian:

| No | Aspek yang dinilai | Teknik Penilaian | Waktu Penilaian |
|----|--|--------------------|--|
| 1. | a. Sikap Terlibat aktif dalam pembelajaran. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. | Pengamatan | Selama pembelajaran dan pada saat pembelajaran offline/ luring atau pada saat online (diskusi online lewat chat WA atau Gmeet) |
| 2. | Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Dapat menentukan variabel dari permasalahan yang diberikan. Dapat merumuskan model matematika dari permasalahan yang diberikan. Dapat menyelesaikan SPLTV yang telah dirumuskan dengan menggunakan metode substitusi. | Pengamatan dan tes | Penyelesaian tugas individu dan kelompok melalui kegiatan asinkron dan sinkron Kegiatan asinkron yang bila waktu di sekolah terbatas dan terkendala dengan keadaan sehingga di perlukan online. |

| No | Aspek yang dinilai | Teknik Penilaian | Waktu Penilaian |
|----|--|------------------|---|
| | 4. Dapat menyimpulkan dari penyelesaian SPLTV untk menjawab permasalahan yang di hadapi. | | |
| 3. | Keterampilan a. Terampil da b. Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan SPLTV. | Pengamatan | Penyelesaian tugas .(baik individu maupun kelompok) |

- **Instrumen Penilaian Hasil belajar**

Tes tertulis

1. Pak Aries memiliki 2 hektar sawah yang ditanami padi dan sudah saatnya diberi pupuk. Terdapat 3 jenis pupuk (Urea,SS dan TSP) yang harus digunakan agar hasil panen padi lebih maksimal. Harga perkarung setiap jenis pupuk Rp. 75.000,00; Rp 120.000,00; danRp 150.000,00. Banyak pupuk yang dibutuhkan sebanyak 40 karung. Pemakaian pupuk urea 2 kali banyaknya dari pupuk SS. Sementara dana dana yang disediakan Pak Aries untuk membeli pupuk adalah Rp 4.020.000,00. Model matematika yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah...

Penyelesaian

1.

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.

Mojokerto, 26 Agustus 2021

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Puri

Guru Mata Pelajaran

HERNI SUDAR PERISTIWANTI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19650226 1989032008

RIDHA ROHMANIA, M.Pd.
NIP.-