

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING MATEMATIKA

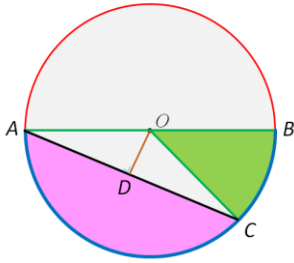
Satuan Pendidikan : SDN 69 Malakke
 Kelas / Semester : 6/ 1
 Pelajaran : Unsur Lingkaran
 Sub Pelajaran : Unsur lingkaran
 Pertemuan : 1
 Alokasi waktu : 1 x 35 menit

A. TUJUAN

1. Dengan menyimak tayangan Microsoft Sway, peserta didik mampu memahami unsur-unsur lingkaran.
2. Setelah mengamati video keliling lingkaran peserta didik dapat menentukan keliling lingkaran
3. Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang unsur lingkaran, peserta didik dapat menganalisis rumus keliling lingkaran
4. Setelah mengamati gambar permasalahan keliling lingkaran, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling lingkaran

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan link cisco webex meet lewat group WhatsApp, kemudian peserta didik mengklik dan bergabung dalam meeting. (Orientasi) • Guru mengecek kehadiran peserta didik. Apabila sudah bergabung, maka pembelajaran pun segera dibuka dengan salam dan doa. (Religi) • Mengaitkan benda atau tempat yang berbentuk lingkaran dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi). 	10 menit
<i>(Sintak Model Discovery Learning)</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan share screen materi pada kegiatan video conference (cisco webex meet) • Peserta didik mengamati slide tentang unsur keliling lingkaran pada Microsoft Sway dengan link: http://bit.ly/MMbab3-m1Kls6 melalui webex meeting (Mengamati) 	20 menit

	 <ul style="list-style-type: none"> O adalah titik pusat lingkaran AB adalah diameter lingkaran OA, OB, OC adalah jari-jari lingkaran \widehat{AB} adalah busur lingkaran AC adalah tali busur adalah juring lingkaran OD adalah apotema adalah tembereng <p>SD/MI ESps Erlangga Straight Point Series</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik tanya jawab dengan guru tentang pengertian keliling dan unsur-unsur lingkaran secara bergantian dan menyampaikan pendapat melalui webex meeting (Communication) (Critical Thinking and Problem Solving) • Peserta didik mengamati video tentang menghitung keliling lingkaran pada Microsoft Sway melalui webex meeting • Peserta didik dapat menganalisis rumus keliling lingkaran pada microsoft sway melalui webex meeting • Setelah mengamati video pembelajaran peserta didik dapat mengukur keliling lingkaran melalui webex meeting 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan. (Integritas) • Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah di pelajari • Peserta didik mendengarkan penjelasan tugas (pengetahuan dan keterampilan) yang harus dikerjakan (Guru membagi link tugas Microsoft Forms melalui Grup WhatsApp) dengan alamat: http://bit.ly/Tugas-MMb3UnsurLingkaranKls6 • Mengajak semua peserta didik menutup pertemuan dengan membaca doa (Religius) 	5 menit
ASSASMENT(Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan (Lihat lampiran)		

Catatan: Rekaman selama pembelajaran via Cisco Webex Meeting dikirim ke group WhatsApp untuk diputar ulang atau bisa disaksikan oleh peserta didik yang tidak sempat ikut dalam pembelajaran.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hj. SUARNI L, S. Pd
NIP. 19631231 198306 2 019

Malakke, Oktober 2021

Guru Kelas 6,

SELVIANA, S. Pd
NIP. 19870607 201001 2 006

PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. **Pengamatan Sikap** : Mandiri, percaya diri, tanggung jawab dan disiplin

2. **Penilaian Pengetahuan** :

Bahasa Indonesia : Menjawab Quiz dalam Microsoft Sway

3. **Penilaian Keterampilan** :

Menggambar Lingkaran dilengkapi dengan jJuring dan Rumus Keliling Lingkaran

1) **Penilaian Sikap**

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Nama	Perubanan tingkah laku															
		Mandiri				Percaya Diri				Tanggung Jawab				Disiplin			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																
2																
3																
4																
5																
Dst																

Keterangan:

(Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2) **Penilaian Pengetahuan**

Link : <http://bit.ly/MMbab3-m1Kls6>

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik, diperlukan adanya penilaian.

Instrumen penilaian yang digunakan pada pertemuan ini sebagai berikut.:

a. **Penilaian pada tahap mengamati**

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan unsur-unsur yang harus diidentifikasi oleh siswa				
2	Sistematika				
3	Kalimat				
4	Kerapian				
Jumlah (n)					

$$N_1 = \frac{n}{20} \times 100 = \dots$$

b. Penilaian pada tahap ayo menanya

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tingkat Kekritisn/kreatifitas pertanyaan				
2	Kesesuaian pertanyaan yang mengarah ke topik bahasan				
Jumlah (n)					

$$N_2 = \frac{n}{10} \times 100 = \dots$$

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

3) Penilaian Keterampilan

Buatlah Lingkaran dengan syarat sebagai berikut:

1. Menggambar dengan menggunakan jangka
2. Membuat juring yang sama besar
3. Menyusun Juring membentuk persegi panjang
4. Menyimpulkan rumus luas lingkaran.

Kreasikan gambarmu semenarik mungkin!

Uploadlah Foto gambarmu pada *WhatsApp Grup Virtual Kelas 6*

No	NP D	Aspek yang Dinilai												n	Ket.		
		Menggambar Lingkaran Menggunakan Jangka				Membuat juring Yang sama besar				Menyusun juring membentuk Persegi panjang						Menyimpulkan Rumus luas lingkaran	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			0	1

$$N_k = \frac{n}{13} \times 100 = \dots$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Indikator menggambar lingkaran.

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak menggambar lingkaran
2	Peserta didik dapat menggambar lingkaran tetapi tidak menggunakan jangka
3	Peserta didik dapat menggambar lingkaran menggunakan jangka namun tidak tepat
4	Peserta didik dapat menggambar lingkaran menggunakan jangka dengan tepat

Indikator membuat juring.

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak dapat membuat juring.
2	Peserta didik dapat membuat juring namun tidak sama besar.
3	Peserta didik dapat membuat juring sama besar namun tidak tepat
4	Peserta didik dapat membuat juring sama besar dengan tepat dan simetri

Indikator menyusun juring.

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak dapat menyusun juring
2	Peserta didik dapat menyusun juring namun tidak membentuk persegi panjang
3	Peserta didik dapat menyusun juring membentuk persegi panjang namun tidak tepat
4	Peserta didik dapat menyusun juring membentuk persegi panjang dengan tepat

Indikator menyimpulkan luas lingkaran.

Skor	Keterangan
0	Peserta didik tidak dapat menyimpulkan luas lingkaran.
1	Peserta didik dapat menyimpulkan luas lingkaran

C. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

No.	Peserta didik	Target KI/KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk Remedial	Nilai Awal/ Remedial	Ket.
1.									
2.									
3.									
4.									

2. Pengayaan

No.	Peserta didik	Target KI/KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk Remedial	Nilai Awal/ Remedial	Ket.
1.									
2.									
3.									
4.									