



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIMULASI CGP

Sekolah	: SMP NEGERI SATU ATAP SERING
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VII / Genap
Topik	: Segiempat
Sub Topik	: Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang
Alokasi Waktu	: 10 menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning peserta didik dapat :

- Menurunkan rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang .
- Mengaitkan keliling dan luas persegi dan persegi panjang
- Menentukan keliling dan luas persegi dan persegi panjang
- *Bersikap Religius, Kerjasama, Percaya Diri, Tanggung Jawab, Kedisiplinan, Kejujuran dan kesantunan*

### B. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### Pendahuluan (1 menit)

- Mengucapkan salam, berdoa, mengondisikan kelas ke dalam situasi belajar, dan mengabsen peserta didik.
- Melakukan apersepsi ( mengaitkan dan mengingatkan kembali materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya sebagai materi prasyarat).
- Memberikan motivasi tentang manfaat materi yang akan dipelajari terutama dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan tujuan pembelajaran)
- Guru menginformasikan cara belajar dan penilaian yang akan dilakukan.

#### Kegiatan Inti (7.5 menit)

<b>Stimulasi (Pemberian ransangan)</b>	Peserta didik mengamati stimulasi agar dapat memusatkan perhatian terkait materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang yang diberikan guru dengan model/alat peraga bangun persegi dan persegi panjang
<b>Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</b>	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang terkait hasil pengamatan yang telah dilakukan.
<b>Data collection (pengumpulan data)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru membagikan LKPD beserta alat dan bahan yang diperlukan dalam pengerjaan LKPD</li><li>- Secara berkelompok peserta didik mengerjakan LKPD, melakukan kegiatan sesuai petunjuk LKPD dan mendiskusikan LKPD</li></ul>
<b>Data processing (pengolahan Data)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dalam mengerjakan LKPD, Guru sebagai fasilitator membimbing dan mengarahkan kelompok kerja peserta didik berdasarkan informasi yang telah diperolehnya</li><li>- Dalam kelompok kerja peserta didik berdiskusi secara aktif dan kooperatif.</li></ul>
<b>Verification (pembuktian)</b>	Setiap wakil dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain memberi tanggapan/pertanyaan
<b>Generalization (menarik kesimpulan)</b>	Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan tentang rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang dan keterkaitan antara keliling dan luas persegi dan persegi panjang.



**Penutup (1.5 menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi dengan dipandu oleh guru.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi semangat dan salam.

**C. Penilaian**

- Penilaian Sikap (terlampir)
- Penilaian Pengetahuan (terlampir)

Soppeng, Sulsel, Januari 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Matematika

Dahliati, S.Pd  
NIP.19710730 199512 2 003

Arniati.B, S.Pd  
NIP.19850301 201001 2 034



Lampiran I  
Penugasan Terstruktur (LKPD)

# Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD)

**Sub Materi Pokok :**

- Menemukan rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang
- Mengaitkan keliling dan luas persegi dan persegi panjang
- Menentukan keliling dan luas persegi dan persegi panjang

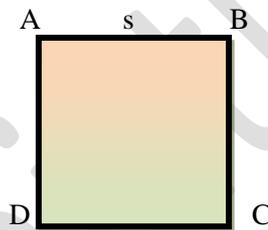
Kelompok :

Nama Anggota :

**A. Petunjuk Umum :**

- Amati LK ini dengan seksama,
- Baca dan diskusikan dengan teman kelompokmu dan tanyakan kepada guru jika ada hal yang kurang dipahami
- Setiap kelompok akan mengerjakan permasalahan yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang
- Perhatikan penjelasan dari guru terkait pembelajaran yang akan dilakukan.

**MENEMUKAN RUMUS KELILING PERSEGI :**



Keliling persegi ABCD = AB + .....+.....+.....

Karena AB = ..... = ..... = ..... = .....

Maka keliling persegi ABCD = 4 x .....

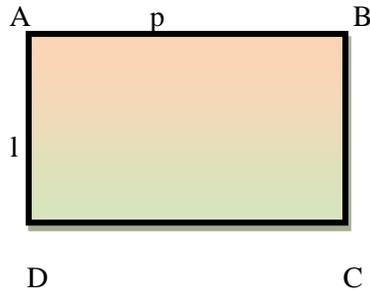
Jika panjang sisi AB = s dan keliling persegi = K cm, maka

Rumus keliling persegi adalah

K = .....



### MENEMUKAN RUMUS KELILING PERSEGI PANJANG :



Keliling persegi panjang ABCD = AB + .....+.....+.....

Karena AB = ..... = .....

Dan BC = ..... = .....

Maka keliling persegi ABCD = p + .. + l + ...

Jika panjang AB = p, BC = l, CD = p dan AD = l serta keliling persegi = K cm, maka

### RUMUS KELILING PERSEGI PANJANG

$$K = \dots\dots + \dots\dots$$

### MENEMUKAN RUMUS LUAS BANGUN PERSEGI PANJANG DAN PERSEGI

Alat dan Bahan : Penggaris, Kertas berpetak

#### PETUNJUK KEGIATAN :

1. Sediakan kertas berpetak. Gambarlah persegi panjang pada kertas berpetak dengan panjang dan lebarnya seperti yang tertera pada tabel di bawah ini. Hitunglah berapa banyak jumlah kotak dalam daerah persegi panjang yang kalian buat dan tuliskan jawabanmu pada kolom jumlah kotak !

Panjang	Lebar	Jumlah kotak dalam daerah persegi panjang
3 kotak	1 kotak	..... kotak
5 kotak	2 kotak	..... kotak
7 kotak	3 kotak	..... kotak
8 kotak	4 kotak	..... kotak



2. Perhatikan kembali tabel di atas, kemudian simpulkan apa yang anda temukan tentang pola menghitung banyaknya kotak dalam daerah persegi panjang tersebut !

**Luas daerah Persegi panjang .....**

**Banyaknya kotak dalam daerah persegi panjang tersebut**

3. Cara cepat menghitung jumlah kotak dalam daerah persegi panjang tersebut adalah :

Luas Daerah Persegi Panjang  $L$  yang panjangnya  $p$  dan lebarnya  $l$  adalah :

$L = \dots\dots\dots$

4. Pada bangun persegi, jumlah sisinya sama panjang, sehingga dapat disimpulkan :

Luas daerah persegi  $L$  yang panjangnya  $s$  adalah :

$L = \dots\dots\dots$

**KESIMPULAN :**

Rumus Keliling Persegi = .....

Rumus Keliling Persegi Panjang = .....

Kaitan/Hubungan Keliling Persegi dan Persegi Panjang = ....

Rumus Luas Persegi Panjang = .....

Rumus Luas Persegi = .....

Kaitan/Hubungan Luas Persegi dan Persegi Panjang = .....



**MENENTUKAN KELILING DAN LUAS BANGUN PERSEGI PANJANG DAN PERSEGI**

Hitung luas bangun persegi panjang dan persegi yang telah disiapkan di meja kalian masing-masing !

Arniati.B, S.Pd



## Lampiran 2

### Penilaian Sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Observasi	Observasi ( Catatan Jurnal)	terlampir	Saat dan setelah pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran ( Assessment for and of learning)

### Lembar Penilaian Sikap *(Sesuai E-Rapor & Panduan Penilaian)*

#### Petunjuk :

- Amati perkembangan sikap siswa menggunakan instrumen jurnal pada setiap pertemuan.
- Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif. Untuk siswa yang pernah memiliki catatan perilaku kurang baik dalam jurnal, apabila telah menunjukkan perilaku (menuju) yang diharapkan, perilaku tersebut dituliskan dalam jurnal (meskipun belum menonjol).

#### Indikator : Sikap Spritual

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan;**
- Menjalankan ibadah sesuai dengan agamanya;**
- Memberi salam pada saat awal dan akhir kegiatan;**
- Bersyukur atas nikmat dan karunia TYME
- Mensyukuri kemampuan manusia dalam mengendalikan diri;
- Bersyukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu;**
- Beserah diri ( tawakkal) Kepada Tuhan setelah berikhtiar atau berusaha;
- Memelihara hubungan baik sesama umat ciptaan TYME;
- Menghormati orang lain yang menjalankan ibadah sesuai agamanya.**

#### Indikator : Sikap Sosial

<b>Disiplin</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Datang tepat waktu</li> <li>Patuh pada tata tertib sekolah</li> </ul>	<b>Tanggung Jawab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan/ mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan</li> <li>Melaksanakan tugas individu/kelompok</li> </ul>	<b>Percaya Diri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>berani presentasi di depan kelas</li> <li>berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan</li> </ul>
<b>Peduli</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuang sampah pada tempatnya</li> <li>Tidak merusak tanaman di lingkungan sekolah.</li> <li>Rajin membersihkan lingkungan kelas</li> </ul>	<b>Kejujuran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak Menyontek pada saat ujian.</li> <li>Tidak menyalin PR pada temannya</li> </ul>	<b>Kesantunan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>tidak berkata-kata kotor, kasar, dan takabur</li> <li>tidak meludah di sembarang tempat;</li> <li>bersikap 3S (salam, senyum, sapa)</li> </ul>



**Jurnal Perkembangan Sikap Spritual dan Sikap Sosial  
Guru Mata Pelajaran**

**Nama Sekolah** : SMPN SATAP SERING

**Kelas/Semester** : VII/Genap

**Tahun Pelajaran** : 2020/2021

NO	WAKTU	NAMA SISWA	CATATAN PRILAKU	BUTIR SIKAP /NILAI KARAKTER	TTD.	TINDAK LANJUT
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
.....						

**Lampiran II  
Penilaian Pengetahuan**

**Kompetensi Pengetahuan**

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes Tertulis	Tes Uraian	Terlampir	Saat dan Setelah pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (Assessment <i>of</i> learning).



**PENUGASAN TERSTRUKTUR (PT)  
DAN TUGAS MANDIRI TIDAK TERSTRUKTUR (TMTT)**

No	Isi Tugas	Jenis	Contoh Butir Instrumen	Pengumpulan	Keterangan
1	PT	Mengerjakan LKPD	Terlampir	Setelah pembelajaran berakhir	Kelompok
2.	TMTT	Mengerjakan soal	Terlampir	Sebelum PTS	Individu

**Lembar Penilaian Pengetahuan**

**1. Tes Tertulis**

➤ Kisi-Kisi					
No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1.	3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	Menentukan keliling dan luas persegi dan persegi panjang	Peserta didik dapat keliling dan luas persegi dan persegi panjang	Uraian	1

➤ Instrumen Soal
Sebuah kebun jagung berbentuk persegipanjang memiliki ukuran panjang 90 cm dan lebar 7 m. Berapa are luasnya?

Pedoman Penskoran			
NO.	Kunci Jawaban Uraian	Skor	Bobot
1.	$L = p \times l$ $= 0,9 \times 7$ $= 6,3 \text{ m}^2$ $= 6,3 \text{ are}$ Jadi, luas kebun jagung tersebut adalah 6,3 are	1 1 1 1 1	100
<b>Skor Maksimum</b>		5	
Total Skor perolehan Nilai Akhir = ----- x 100 Total Skor Maksimum			