

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (DARING)

(RPP) DARING KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN Kelompok 3
Kelas / Semester : VI (Enam) / 1
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Lingkaran
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, 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 (KD)

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.5 Menjelaskan taksiran keliling dan luas lingkaran	3.5.1 Mengidentifikasi masalah terkait luas dan keliling lingkaran.
2	4.5 Menaksir keliling dan luas lingkarserta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah	4.5.1 Memecahkan masalah terkait penaksiran luas dan keliling lingkaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui **pengamatan presentasi PPT di google meet serta diskusi dan kerja kelompok bersama guru** tentang luas dan keliling lingkaran, siswa mampu menemukan masalah terkait luas dan keliling lingkaran dengan **cermat dan kritis**.
2. Melalui **strategi pemecahan masalah diskusi dan tanya jawab** tentang luas dan keliling lingkaran, siswa mampu **menganalisis dan menguji** masalah terkait penaksiran luas dan keliling lingkaran dengan **sistematis dan bertanggung jawab**.

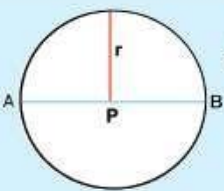
❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Religius nasionalis mandiri gotong royong integritas

- D. Model Pembelajaran yang diterapkan yaitu *Blended Learning*, menggunakan metode *Discovery Learning* dengan multi kegiatan yaitu tanya jawab, diskusi kelompok, pengamatan, demonstrasi, *Games based learning (Quizizz)*, latihan dan penugasan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

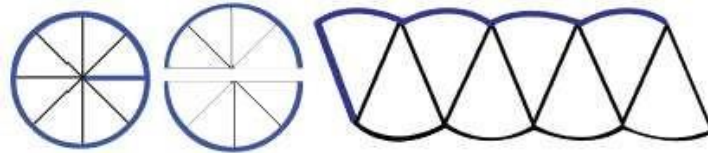
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Online
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▫ Melalui aplikasi google meet guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius▫ Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya. Nasionalis▫ Guru memeriksa kehadiran siswa.▫ Guru mendeskripsikan alat/bahan/media yang akan digunakan, yaitu :<ol style="list-style-type: none">1. WhatsApp Group / Google meet, Microsoft Foarms & beberapa portal belajar online.2. Bahan Presentasi dan Quizizz.▫ Melalui aplikasi google meet Guru membiasakan membaca 10 menit. Literasi▫ Melalui aplikasi google meet guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Dilanjutkan dengan penyampaian teknis rencana penilaian.	10 menit	Google meet

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Online
<p>Inti</p> <p><i>1. Stimulation</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui aplikasi <i>google meet</i> siswa mengamati ruangan yang ada di sekitarnya. Siswa menuliskan nama benda yang berbentuk lingkaran. Siswa juga menjelaskan alasan benda tersebut berbentuk lingkaran dan dampaknya jika tidak berbentuk lingkaran. <u>Critical Thinking and Problem Solving</u> ▪ Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan absen. Setiap kelompok mendapat gambar yang sesuai dengan jumlah anggotanya. <u>Collaboration</u> ▪ Melalui aplikasi <i>google meet</i> Siswa dalam kelompoknya mengamati gambar yang berbentuk lingkaran dan bukan lingkaran. <div data-bbox="440 1120 1161 1355" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>Pada lingkaran berikut, garis \overline{AP} dan \overline{PB} adalah jari-jari lingkaran (r). Sedangkan garis \overline{AB} adalah diameter lingkaran (d). $d = 2r$.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar lingkaran yang dilengkapi dengan unsur-unsur lingkaran (juring, tembereng, tali busur, dan busur) ▪ Siswa diminta mengamati gambar lingkaran dan unsur-unsur tersebut. Guru menyampaikan bahwa pada lingkaran terdapat unsur-unsur lingkaran yaitu juring, tembereng, tali busur, dan busur. <u>Critical Thinking and Problem Solving</u> 	<p>3 x 35 Menit</p>	<p>Searching (mencari) bahan, contoh benda-benda yang berbentuk lingkaran</p> <p>Share link antar teman, Chatt room terkait hasil temuan materi</p> <p>Upload bahan (materi)</p> <p>Google-Meet/ Synchron</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Online
<p>2. <i>Statement</i></p> <p>3. <i>Data Collection</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Unsur-unsur lingkaran <div data-bbox="427 383 1126 813" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui aplikasi google meet siswa akan melakukan eksplorasi untuk menemukan hubungan antara keliling lingkaran dengan diameter lingkaran. ▪ Siswa diminta untuk menemukan perbandingan antara keliling dan diameter. ▪ Siswa mengisinya pada tabel. Sikap dan keterampilan peserta didik dinilai Guru melalui pengamatan. ▪ Dimungkinkan bahwa perbandingan keliling dan diameter bilangannya akan mendekati sama yaitu 3,14 atau $\frac{22}{7}$ setelah menemukan bilangan tersebut guru menyampaikan bahwa nilai tersebut dinamakan π (phi). ▪ Melalui aplikasi google meet siswa dipandu guru menuliskan hubungan ketiganya. ▪ Tulislah hubungan K, d, π ▪ Tulislah hubungan K, r, π ▪ Tulislah rumus keliling lingkaran dalam (d) ▪ Tulislah rumus keliling lingkaran dalam (r) 	<p><i>Chatt room</i></p> <p><i>Searchi ng bahan/ materi</i></p>	

4. Data Processing	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada Lembar kerja▪ Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas.▪ Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya . Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik▪ Peserta didik mendiskusikan LK dari bahan presentasi yang disajikan.▪ Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing.	Chat room Asincron
---------------------------	---	---

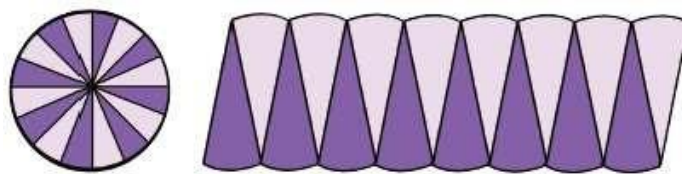
Jika dirasa masih kesulitan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya. *Critical Thinking and Problem Solving*



Bentuk apa yang kamu lihat?

Apakah kamu dapat memperkirakan luasnya? Lingkaran 2.

Lipat lingkaran menjadi 16 bagian yang sama besar. Susunlah seperti bentuk berikut. Tulislah ukuran sisinya seperti lingkaran 1.



Bentuk apa yang kamu lihat?

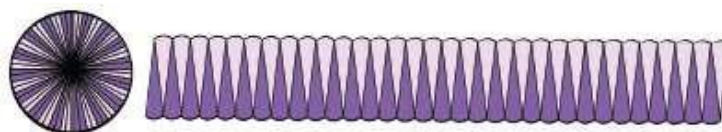
Apakah kamu dapat memperkirakan luasnya?

Bentuk yang dihasilkan akan mendekati persegi panjang.

- Siswa menganalisis permasalahan yang ditemukan ..

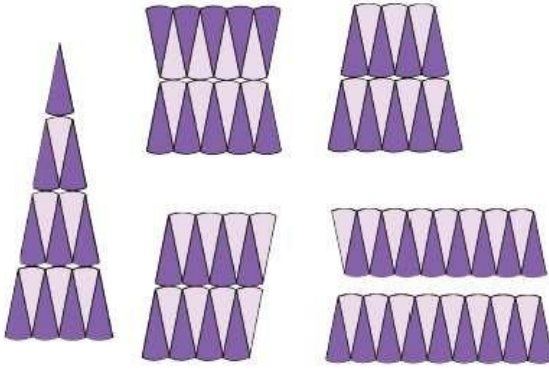
Bentuk yang akan dihasilkan akan mendekati persegi panjang. Ketika lingkaran dipotong-potong sangat kecil akan membentuk persegi panjang.

Luas persegi panjang adalah $p \times l$. Ketika panjang adalah $\frac{1}{2}$ dari keliling lingkaran $2\pi r$ dan lebar adalah r , maka luas lingkaran adalah πr^2 .



*Share
link
Upload
Materi
Chatt
room*

5. Verification

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>6. Generalization</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui aplikasi google meet guru menunjukkan gambar- gambar berikut <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> ▪ Melalui aplikasi google meet Guru menyampaikan bahwa bentuk-bentuk tersebut adalah bentuk yang dapat digunakan untuk menemukan luas lingkaran. ▪ Melalui aplikasi google meet siswa mengerjakan latihan tentang luas dan keliling lingkaran. Siswa mengerjakan soal dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Setelah itu, siswa mengerjakan soal secara individu. Guru melalui aplikasi google meet membimbing siswa untuk mengerjakan soal dengan teliti. ▪ Melalui aplikasi google meet guru membahas soal yang menurut siswa masih sulit. Siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya. Dalam mengerjakan soal, siswa diberi kebebasan untuk menggunakan cara-cara yang berbeda. Melalui aplikasi Quizizz Critical Thinking and Problem Solving-GBL ▪ Di akhir kegiatan, guru membuka kembali pertanyaan-pertanyaan siswa yang disimpan. Guru dan siswa 	<p>GBL-Quizizz</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu <i>Online</i>
	bersama-sama menjawab pertanyaan tersebut berdasarkan kegiatan hari ini. Jika ada pertanyaan yang belum terjawab, siswa dapat mencari informasi dari sumber lainnya. <i>Integritas</i>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Melalui aplikasi google meet guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▫ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▫ Melalui aplikasi google meet guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▫ Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (<i>assignment for lesson</i>) ▫ Peserta didik mendapat umpan balik. ▫ Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan besok. ▫ Melalui aplikasi google meet mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Matematika Kelas 6 (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Matematika Kelas 6 (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Penggaris, kertas, jangka, dan gunting

LAMPIRAN 2**G. PENILAIAN PROSES DAN HASIL****BELAJAR Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		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													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Keterangan:

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

Penilaian

Matematika: Mengerjakan soal cerita.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Identifikasi soal	Memberikan tanda semua kata-kata kunci dengan benar.	Memberikan tanda sebagian besar kata-kata kunci dengan benar.	Memberikan tanda sebagian kata-kata kunci dengan benar.	Memberikan tanda sebagian kecil kata-kata kunci dengan benar.
Hal yang diketahui dan ditanyakan	Menuliskan semua hal yang diketahui dan ditanyakan dengan benar.	Menuliskan hal yang ditanyakan, namun ada hal yang diketahui tidak ditulis.	Menuliskan semua hal yang diketahui dengan benar, namun hal yang ditanyakan kurang tepat.	Menuliskan hal yang diketahui dan ditanyakan dengan kurang tepat.
Langkah penyelesaian	Menuliskan konversi satuan dan langkah-langkah penyelesaian dengan runtut dan benar.	Menuliskan konversi satuan dengan benar, namun langkah-langkah penyelesaian kurang runtut meskipun hasilnya benar.	Menuliskan konversi satuan dengan benar, namun langkah-langkah penyelesaian kurang runtut dan hasilnya kurang benar.	Tidak menuliskan konversi satuan dan langkah-langkah penyelesaian tidak runtut.
Hasil	Melakukan operasi perhitungan dengan benar dan hasil akhir benar.	Melakukan satu kesalahan pada saat operasi perhitungan sehingga hasil akhir kurang tepat.	Melakukan dua kesalahan pada saat operasi perhitungan sehingga hasil akhir kurang tepat.	Melakukan tiga atau lebih kesalahan pada saat operasi perhitungan sehingga hasil akhir kurang tepat.
Cek kembali	Mengecek kembali hasil akhir dan menuliskan kesimpulan dengan benar.	Mengecek kembali hasil akhir, namun tidak menuliskan kesimpulan.	Tidak mengecek kembali hasil akhir meskipun menuliskan kesimpulan dengan benar.	Tidak mengecek kembali hasil akhir dan kesimpulan yang ditulis kurang tepat.