

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN BAGON 02
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : 4 / 2
Tema : Bangun Datar
Sub Tema : Menghitung Keliling Bangun Datar
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami arti dari keliling bangun datar.
2. Siswa mampu memahami rumus-rumus keliling dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
3. Siswa mampu menggunakan rumus untuk menentukan keliling (persegi, persegi panjang, dan segitiga).
4. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling (persegi, persegi panjang, dan segitiga).

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Untuk menggugah semangat belajar guru mengajak tepuk semangat.4. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya	2 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati penjelasan guru tentang keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.3. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami4. Guru menjelaskan pertanyaan siswa	7 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan penguatan materi tentang bangun datar2. Guru menyampaikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	1 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian dilakukan dengan tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja.



Mengetahui
Kepala SDN BAGON 02

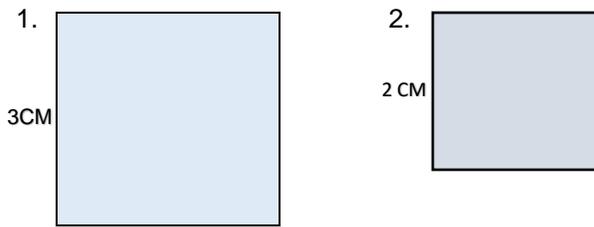
H. TRIROKHAYATI, S.Pd
NIP. 196301151986062002

Jember, 12 Mei 2021
Guru Kelas

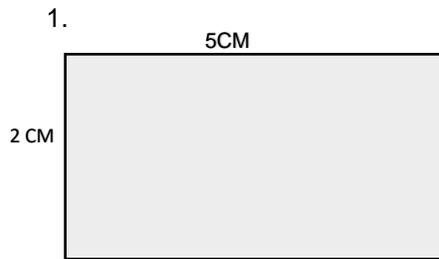
AHMAD HOLID JAMHURI, S.Pd
NIP. 197111101998071001

Lampiran Soal

A. Hitunglah keliling dari persegi di bawah ini



B. Hitunglah keliling dari persegi panjang di bawah ini



C. Hitunglah keliling Segitiga di bawah ini

