

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Mikrogame

Pengantar

Mikrogame merupakan game yang sangat kecil sebagai pendukung pembelajaran. Penggunaan mikrogame harus diintegrasikan ke dalam pembelajaran lengkap yang sudah ada atau direncanakan sebelumnya. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan mikrogame.

1. Profil Pembelajaran			
Nama Guru	:	Hardani	
Nama Sekolah	:	UPTD SDN Tambegan Bangkalan	
Mata Pelajaran	:	Matematika	
Kelas/Semester	:	VI / I	
Materi Pokok	:	Operasi penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan bulat negatif	
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (tentative)	
GeoGebra Classroom	:	https://www.geogebra.org/classroom/pndtkscp	
Penempatan Game	:	<input type="checkbox"/> Awal	<input checked="" type="checkbox"/> Tengah
			<input type="checkbox"/> Akhir

2. Tujuan Pembelajaran Berbasis Mikrogame
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mikrogame siswa dapat: a. Menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan bulat negatif dengan benar b. Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan bulat negatif dengan cepat dan tepat

3. Proses Pembelajaran Berbasis Mikrogame
3A. Pembukaan pembelajaran (5 menit)
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

3B. Kegiatan inti pembelajaran
3B1. Awal kegiatan inti (30 menit)
a. Guru memberi contoh dalam kehidupan nyata berkaitan dengan penjumlahan bilangan bulat. Misalnya: sebuah penyelam berada di kedalaman 20 meter di bawah laut. Ternyata kondisi arus laut deras. Oleh karena itu, penyelam itu naik 8 meter dari posisi semula. Berada di kedalaman berapa meter posisi penyelam itu sekarang?

- b. Guru menyampaikan konsep tentang penjumlahan bilangan bulat negatif dengan menggunakan garis bilangan. Kegiatan ini dapat dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep materi.
- c. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran hari ini, yaitu salah satunya menggunakan mikrogame dengan konten operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif.
- d. Guru mensimulasikan langkah-langkah penggunaan mikrogame yaitu:
 1. Klik link GeoGebra Classroom yang tersedia
 2. Menunjukkan fungsi fitur-fitur yang ada di mikrogame
 3. Mensimulasikan permainan
 4. Meminta siswa melakukan uji coba permainan selama 15 menit

3B2. Pertengahan kegiatan inti (15 menit)

- a. Guru membuat tabel skor bagi siswa
- b. Guru menyampaikan aturan permainan, yaitu: siswa diberikan waktu selama 15 menit untuk bermain
- c. Guru memberikan link permainan dalam GeoGebra Classroom berikut ini:
<https://www.geogebra.org/classroom/pndtkscp>

3B3. Akhir kegiatan inti (15 menit)

- a. Setelah kegiatan bermain selesai, guru memberikan petunjuk kepada siswa untuk menjawab soal diskusi berikut ini (soal tersedia dalam aktivitas di GeoGebra Classroom):
 - Sebuah kapal selam berada di kedalaman 25 meter di bawah permukaan laut. Namun, karena banyak karang, maka laju kapal dinaikkan 9 meter. Posisi kapal tersebut saat ini berada di kedalaman berapa meter di bawah permukaan laut?
- b. Siswa mengisi refleksi pengalaman belajar
- c. Guru memberikan penguatan tentang konsep penjumlahan bilangan bulat negatif

3C. Penutupan pembelajaran (5 menit)

Guru menginformasikan topik dan kegiatan pembelajaran yang akan dibahas dan dilakukan pada pertemuan selanjutnya

4. Media Pembelajaran

Aplikasi: GeoGebra Classroom

Link ke GeoGebra Classroom: <https://www.geogebra.org/classroom/pndtkscp>

Akun GeoGebra guru: <https://www.geogebra.org/u/hardanisaja>

Akun GeoGebra peneliti: <https://www.geogebra.org/u/imamrahmadi>

5. Refleksi Pengalaman Mengajar Guru Menggunakan Mikrogame

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan mikrogame, guru diharapkan dapat menceritakan pengalamannya dengan mengisi formulir berikut ini:

<https://forms.gle/6pXR65frzvXEE1xL6>

Harap formulir diisi setelah selesai mengajar menggunakan mikrogame.