

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|--|---|
| Mata Pelajaran : Matematika | Kelas / Semester : X/1 |
| Materi Pokok : Program Linier | Alokasi Waktu : 2 JP |
| Kompetensi Dasar | 3.4. Menentukan nilai maksimum dan minimum permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel 4.4. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel |
| Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | 1. Menentukan himpunan penyelesaian dari Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel dengan tepat. |

A. Tujuan Pembelajaran

- Melalui diskusi kelompok dan presentasi (C), siswa (A) dapat menentukan himpunan penyelesaian dari Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel (B) dengan tepat (D).

B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran

| | Waktu |
|--|----------|
| Metode : <i>problem based learning</i> dengan Daring | 10 menit |
| Media <ul style="list-style-type: none"> Browser Whatsaps Google classroom | |
| Sumber Belajar: 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. video pembelajaran | 60 menit |
| Alat dan Bahan: 1. Hp/ Laptop/ Komputer 2. Alat Tulis | |
| Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online : A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit) <ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan memastikan siswa siap belajar daring via WA (pedagodik) Berdoa bersama sebelum belajar dipimpin ketua kelas (religious) Siswa mengisi presensi absensi di google form (teknologi) Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protokol kesehatan ketika berada diluar rumah (pedagogic) Siswa mendengarkan voice note guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan B. Kegiatan Inti : (60 menit) <ol style="list-style-type: none"> <u>Orientasi siswa kepada masalah</u> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permasalahan sehari-hari yang berhubungan dengan program linier Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Siswa dan guru menyimak penjelasan jawaban salah satu siswa melalui voice note. Guru mengingatkan siswa untuk saling menghargai perbedaan pendapat (nasionalisme) <u>Mengorganisasikan siswa</u> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok 4-5 orang dan mengakses tugas kelompok LKPD tentang pengertian program linier dan pertidaksamaan linier dua variabel di google classroom Siswa menyimak video materi yang sudah guru upload ke whatsapp dan menuliskan poin-poin penting mengenai langkah-langkah menyelesaikan permasalahan program linier (teknologi, content, knowledge, literasi, HOTS) <u>Membimbing penyelidikan individu</u> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi kelompok menyelesaikan LKPD dalam batas waktu yang telah ditetapkan (30 menit) (colaboration, comuniation, integritas, gotong royong) Guru membimbing siswa menyelesaikan kesulitannya Guru memotivasi siswa untuk bekerja sama dan tidak takut salah. | |

| | | |
|--|---|----------|
| | <p>4. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyajikan hasil karya • Kelompok mengisi LKPD dan mengupload ke google classroom dalam bentuk pdf (teknologi) • Siswa dan guru menyimak salah satu presentasi kelompok via voice note dan jawabannya di share ke WA (comunication, kreatif) <p>5. <u>Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang apa yang dicapai hari ini, kesulitan dalam mempelajari materi hari ini, dan strategi perbaikan. (HOTS) • Siswa mengisi lembar penilaian diri melalui google form • Siswa mengerjakan tes tulis melalui google form <p>C. Kegiatan Akhir (10 menit)</p> <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui google classroom. • Guru mengupload video pembelajaran untuk penguatan pada siswa <p>Tindak lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. • Guru juga memberikan informasi materi pertemuan secara daring. <p>Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa (religious)</p> | 10 menit |
|--|---|----------|

| C. Penilaian | | | |
|--------------|------------------|--|--|
| No | Ranah Kompetensi | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian |
| 1 | Pengetahuan | <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tulis | <ul style="list-style-type: none"> • Uraian |
| 2 | Keterampilan | <ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan (problem) | <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian tugas |

Mengetahui,
Kepala SMK Taruna Pulokulon

Pulokulon, September 2020

Guru Mata Pelajaran

drh. Wahono Endro Purnawanto

Ika Wahyu Kurnia Budiati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|--|---|
| Mata Pelajaran : Matematika | Kelas / Semester : X/1 |
| Materi Pokok : Program Linier | Alokasi Waktu : 2 JP |
| Kompetensi Dasar | 3.4. Menentukan nilai maksimum dan minimum permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel 4.4. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel |
| Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | 1. Merancang model matematika dari permasalahan Program Linier dengan cermat dan teliti. 2. Menentukan penyelesaian program linier secara teliti. |

| A. Tujuan Pembelajaran |
|---|
| 1. Melalui kegiatan menggali informasi dari bahan ajar, Ppt, dan video pembelajaran yang disajikan Guru pada Google Classroom, berbagai sumber belajar yang relevan, internet (C) dengan teliti (D) peserta didik (A) Merancang model matematika dari permasalahan Program Linier dengan cermat dan teliti. (B) |
| 2. Melalui Model Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (C), peserta didik (A) dapat menentukan penyelesaian program linier (B) dengan disiplin, dan bertanggung jawab (D) |

| B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran | | Waktu |
|---|---|----------|
| Pendekatan STEAM / Model Project Based Learning / Metode Pembelajaran Daring | Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online : A. Pendahuluan 1. Melalui Whats App Group (WAG) Guru mengucapkan salam, absensi, berdoa bersama siswa (religius), menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan motivasi materi model matematika serta mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari. (pedagogi) 2. Melalui Whats App Group (WAG) Guru menyampaikan aturan/langkah-langkah pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> (teknik) 3. Siswa masuk pada akun <i>Google Classroom</i> (teknologi) | 10 menit |
| Media : Googlesclassroom Whatsap | B. Kegiatan inti 1. Reflection fase 1 <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kode kelas melalui Whats App Group (WAG), sehingga siswa bisa bergabung pada kelas di <i>Google Classroom</i> • Guru menyampaikan tentang kegiatan proyek yang akan dilakukan peserta didik yaitu membuat laporan <i>tentang bagaimana merancang model matematika kemudian menentukan himpunan penyelesaiannya</i> (comunication) | 60 menit |
| Sumber Belajar: 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. video pembelajaran | 2. Research fase 2 <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber-sumber yang relevan dengan materi model matematika dari berbagai sumber. (knowledge, literasi) | |
| Alat dan Bahan : 1. Hp/ Laptop/ Komputer 2. Alat Tulis | 3. Discovery Fase 3 <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi LKPD melalui Google Classroom • Siswa dapat berperan aktif di forum Google Classroom, baik bertanya atau pun menanggapi (diskusi) (colaboration) • peserta didik mampu merancang model matematika dan menentukan himpunan penyelesaiannya (kirim Whats App japri ke guru) | |
| | 4. Application Fase 4 <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan proyek yang akan dibuat (comunication) | |

| | | |
|--|--|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membuat kesepakatan jadwal batas akhir pengumpulan laporan • Siswa membuat rancangan tugas proyek (mandiri) <p>5. Communication Fase 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil karya kepada teman-temannya dengan power poin. Siswa meminta dan menerima saran dan masukan dari teman-temannya. (kreatif) • Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang apa yang dicapai hari ini, kesulitan dalam mempelajari materi hari ini, dan strategi perbaikan. (HOTS) • Selama kegiatan berlangsung, Guru melakukan penilaian sikap disiplin, teliti, aktif, dan tanggung jawab <p>C. Kegiatan Akhir (10 menit)</p> <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui google classroom. • Guru mengupload video pembelajaran untuk penguatan pada siswa <p>Tindak lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. • Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya secara daring • Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa (religious) | 10 menit |
|--|--|----------|

| C. Penilaian | | | |
|--------------|------------------|---|--|
| No | Ranah Kompetensi | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian |
| 1 | Pengetahuan | <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tulis | <ul style="list-style-type: none"> • Uraian |
| 2 | Keterampilan | <ul style="list-style-type: none"> • Kinerja | <ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian tugas |

Mengetahui,
Kepala SMK Taruna Pulokulon

drh.Wahono Endro Purnawanto

Pulokulon, September 2020

Guru Mata Pelajaran

Ika Wahyu Kurnia Budiati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|--|---|
| Mata Pelajaran : Matematika | Kelas / Semester : X/1 |
| Materi Pokok : Program Linier | Alokasi Waktu : 2 JP |
| Kompetensi Dasar | 3.4. Menentukan nilai maksimum dan minimum permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel 4.4. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel |
| Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | 1. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dengan tepat dan teliti. 2. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai minimum dengan tepat dan teliti. |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati dan berfikir kritis (C) siswa (A) dapat menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum (B) dengan tepat dan teliti (D).
2. Dengan mengamati dan berfikir kritis (C) siswa (A) dapat menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai minimum (B) dengan tepat dan teliti (D).

B. Strategi dan Langkah-langkah Pembelajaran

| | Waktu |
|---|--|
| Metode : <i>Discovery Learning</i> dengan Daring Media: Browser Whatsapp Google Classroom Sumber Belajar: 1. Buku Siswa 2. Bahan Ajar 3. Video Pembelajaran Alat dan Bahan: 1. Hp/ Laptop/ Komputer 2. Alat Tulis | Langkah Pembelajaran pada Metode Daring atau Online : A. Pendahuluan 1. Melalui media daring google classroom guru mengucapkan salam, mengecek kesehatan siswa, memotivasi pentingnya belajar di rumah. 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dan nilai minimum B. Kegiatan Inti 1. Guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4 orang dengan whatsapp 2. Guru memberikan permasalahan dalam LKPD tentang materi penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dan nilai minimum. LKPD dishare di google classroom. 3. Guru melakukan bimbingan kepada kelompok kecil dalam menyelesaikan permasalahan dalam mengerjakan LKPD 4. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dan nilai minimum melalui media daring yang disepakati (misalnya whatsapp, messenger, dll). 5. Siswa mengupload hasil pekerjaan diskusi kelompoknya dalam google classroom pada komentar pribadi. Waktu mengupload dibatasi oleh guru. C. Penutup Refleksi 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu 2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui google classroom. 3. Guru mengupload video pembelajaran untuk penguatan pada siswa Tindak lanjut 4. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin |
| | 10 menit |
| | 60 menit |
| | 10 menit |

- belajar dalam keadaan seperti pandemi ini.
5. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan secara daring.
 6. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa (religious)

C. Penilaian

| No | Ranah Kompetensi | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian |
|----|------------------|------------------|---|
| 1 | Pengetahuan | Tes Tulis | Uraian |
| 2 | Keterampilan | Kinerja | penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dan nilai minimum |

Mengetahui,
Kepala SMK Taruna Pulokulon

drh.Wahono Endro Purnawanto

Pulokulon, September 2020

Guru Mata Pelajaran

Ika Wahyu Kurnia Budiati, S.Pd

SILABUS

Sekolah : SMK TARUNA PULOKULON
 KelaS / Semester : X / Ganjil
 Program Keahlian : SEMUA JURUSAN
 Mata Pelajaran : Matematika
 Tahun Pembelajaran : 2020 / 2021

Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu , teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

| Kompetensi Dasar | Materi pokok | Metode pembelajaran dan Model | pembelajaran | karakter | Indikator (IPK) | Penilaian | Alokasi waktu | Sumber Belajar |
|--|----------------|---|--|---|---|---|---------------|---|
| 3.4 Menentukan nilai maksimum dan minimum permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan | Program linier | <i>problem based learning</i> dengan Daring | 1. <u>Orientasi siswa kepada masalah</u> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permasalahan sehari-hari yang berhubungan dengan program linier | <ul style="list-style-type: none"> • Religius, • Santun • peduli, • Teliti, • Kejujuran • Kerjasa | 1. Menentukan himpunan penyelesaian dari Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel dengan | Sikap Sikap spiritual dan Sosial (Melalui catatan jurnal berdasarkan komunikasi | 12 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Internet |

| Kompetensi Dasar | Materi pokok | Metode pembelajaran dan Model | pembelajaran | karakter | Indikator (IPK) | Penilaian | Alokasi waktu | Sumber Belajar |
|---|--------------|-------------------------------|--|--|--|---|---------------|----------------|
| <p>program linier dua variabel</p> <p>4.4 menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linier dua variabel</p> | | | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. • Siswa dan guru menyimak penjelasan jawaban salah satu siswa melalui voice note. • Guru mengingatkan siswa untuk saling menghargai perbedaan pendapat (nasionalisme) <p>2. <u>Mengorganisasikan siswa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok 4-5 orang dan mengakses tugas kelompok LKPD tentang pengertian program linier dan pertidaksamaan linier dua variabel di google classroom • Siswa menyimak video materi yang sudah guru upload ke whatsapp dan menuliskan poin-poin penting mengenai langkah-langkah menyelesaikan permasalahan program linier (teknologi, content, knowledge, literasi, HOTS) <p>3. <u>Membimbing penyelidikan individu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi kelompok | <p>ma</p> <ul style="list-style-type: none"> • mandiri, • Tanggung jawab | <p>tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Merancang model matematika dari permasalahan Program Linier dengan cermat dan teliti. 3. Menentukan penyelesaian program linier secara teliti. 4. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai maksimum dengan tepat dan teliti. 5. Menyajikan penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan nilai minimum dengan tepat dan teliti. 6. Menyajikan penyelesaian program linier dengan cara garis selidik | <p>dalam media daring)</p> <p>Pengetahuan Tes daring Penugasan daring</p> <p>Keterampilan Proyek Menyelesaikan permasalahan program linier dalam kehidupan sehari-hari</p> | | |

| Kompetensi Dasar | Materi pokok | Metode pembelajaran dan Model | pembelajaran | karakter | Indikator (IPK) | Penilaian | Alokasi waktu | Sumber Belajar |
|------------------|--------------|-------------------------------|--|----------|--|-----------|---------------|----------------|
| | | | <p>menyelesaikan LKPD dalam batas waktu yang telah ditetapkan (30 menit) (colaboration, comuniation, integritas, gotong royong)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyelesaikan kesulitannya • Guru memotivasi siswa untuk bekerja sama dan tidak takut salah. <p>4. <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyajikan hasil karya • Kelompok mengisi LKPD dan mengupload ke google classroom dalam bentuk pdf (teknologi) • Siswa dan guru menyimak salah satu presentasi kelompok via voice note dan jawabannya di share ke WA (comunication, kreatif) <p>5. <u>Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran tentang apa yang dicapai hari ini, kesulitan dalam mempelajari materi hari ini, dan strategi perbaikan. | | <p>7. Menyajikan penyelesaian program linier dengan cara titik sudut</p> | | | |

| Kompetensi Dasar | Materi pokok | Metode pembelajaran dan Model | pembelajaran | karakter | Indikator (IPK) | Penilaian | Alokasi waktu | Sumber Belajar |
|------------------|--------------|-------------------------------|---|----------|-----------------|-----------|---------------|----------------|
| | | | (HOTS) <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengisi lembar penilaian diri melalui google form Siswa mengerjakan tes tulis melalui google form | | | | | |

Pulokulon, September 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

drh. Wahono Endro Purnawanto

Guru Mata Pelajaran

Ika Wahyu Kurnia Budiati, S.Pd