

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Satuan Pendidikan : SDN MELIKAN RONGKOP
 Kelas / Semester : 5 / 1
 Pelajaran : Bilangan Berpangkat dan Akar Pangkat
 Sub Pelajaran : Bilangan Akar Tiga
 Muatan Pelajaran : Matematika
 Pertemuan : 3
 Alokasi waktu : 6 x 35 menit
 Hari, Tanggal : Kamis, 24 September 2020

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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 DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Menjelaskan dan melakukan pemangkatan (pangkat dua dan tiga) dan penarikan akar (akar pangkat dua dan tiga) bilangan cacah	3.1.1. Menyimpulkan cara untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pemangkatan pangkat tiga bilangan 3.1.2. Membuktikan cara penarikan akar tiga bilangan cacah untuk menyelesaikan masalah.
4.1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pemangkatan (pangkat dua dan tiga) dan penarikan akar (akar pangkat dua dan tiga) bilangan cacah	4.1.1. Membuat cara untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penarikan akar pangkat tiga bilangan cacah. 4.1.2. Membuktikan cara untuk menyelesaikan masalah penarikan akar tiga bilangan cacah. bilangan cacah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membuat Katakarga, siswa dapat menyimpulkan cara untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penarikan akar pangkat tiga bilangan dengan benar. (C5 HOTS)
2. Setelah membuat Katakarga, siswa secara mandiri dapat membuktikan cara penarikan akar tiga bilangan cacah dengan tepat. (C5 HOTS, PPK)
3. Dengan mengamati media pembelajaran melalui zoom, siswa dapat membuat media Katakarga untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penarikan akar pangkat tiga bilangan cacah dengan sistematis. (TPACK, C5 HOTS,)
4. Dengan membuat Katakarga, siswa dapat membuktikan cara untuk menyelesaikan masalah penarikan akar tiga bilangan cacah. bilangan cacah dengan tepat. (C5 HOTS)

Karakter yang diharapkan: religius, nasionalisme, mandiri

D. MATERI

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Bilangan akar pangkat tiga	Bilangan akar pangkat tiga	Soal cerita bilangan akar pangkat tiga

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific, STEAM*
 Strategi : *Project Based Learning*
 Metode : Pengamatan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa melalui WA Grup dengan membagikan meeting id dan password zoom meeting. (<i>communication-4C</i>) 2. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipimpin seorang peserta didik secara bergiliran melalui Aplikasi Zoom (Religius-PPK) 3. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak. (Nasionalisme-PPK, Neuroscience) 4. Guru melakukan stimulus dengan memberi pertanyaan yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi tentang belajar di rumah saat pandemi covid-19 5. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (apersepsi) 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<i>communication-4C, motivasi</i>) 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui zoom meeting, siswa dan guru berdiskusi tentang bilangan pangkat tiga. (Technologi-STEAM) 2. Melalui zoom meeting, siswa mengamati video dari powerpoint tentang pembuatan dan penggunaan media Katakarga (Kalender Penarikan Akar Pangkat Tiga). (<i>mengamati-Saintific, TPACK, integrasi ICT</i>) 3. Siswa mengisi LKPD tentang hasil pengamatan berdasarkan powerpoint. (mengumpulkan informasi-Saintific) 4. Siswa mengamati guru dalam mempraktekkan penggunaan media Katakarga untuk menyelesaikan masalah penarikan akar pangkat tiga. 5. Siswa secara mandiri mengidentifikasi dan menganalisis bagian dari media Katakarga dan membuat pertanyaan yang berhubungan dengan media Katakarga. (Critical Thinking and Problen Formulation-4C, PPK, HOTS) 6. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan langkah-langkah pembuatan media Katakarga. (bertanya- saintific, Colaboration-4C, Science-STEAM) 7. Guru memfasilitasi siswa lain untuk menjawab pertanyaan salah satu siswa tentang media Katakarga. (Colaboration-4C) 	30 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang hasil analisis kekurangan dan kelebihan media pembelajaran (<i>Critical Thinking and Comunication -4C, mengolah informasi - saintific</i>) 2. Guru membimbing siswa dalam mengisi LKPD yang telah dibagikan kepada siswa setiap minggu sekali. (<i>comunication-saintific</i>) 3. Guru memfasilitasi siswa untuk bertanya jawab tentang kesulitan dalam membuat media pembelajaran dan pengisian LKPD melalui WA Grub. (TPACK) 4. Kegiatan belajar melalui zoom meeting ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran. (religiusitas-PPK) 	10 menit
Kegiatan belajar di rumah (BDR) Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama orang tua mencari alat dan bahan untuk membuat media Katakarga. (Colaboration-4C) 2. Siswa secara mandiri membuat media Katakarga. (Engineering-STEAM) 3. Siswa berkreasi dalam membuat media Katakarga. (Art-STEAM) 4. Siswa mengerjakan evaluasi dari LKPD untuk diambil penilaian.. (Matemathic – STEAM) 5. Siswa mengirimkan evaluasi yang telah dikerjakan dan dikirim melalui Link Google Form (TPACK) 6. Guru mengirimkan hasil belajar kepada siswa melalui WA Grub, serta memberikan feedback pembelajaran hari ini melalui Blog guru dan siswa bisa bertanya jawab melalui blog. (mengkomunikasikan-saintific, Literasi digital) 	160 menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Senang Belajar Matematika / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. -- Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, Kemendikbud, hal 86-88.
2. LKPD
3. Video dari powerpoint 2016.
4. Zoom Meeting
5. WA Grup
6. Blog
7. Smartphone
8. Laptop
9. Alat dan bahan (Gunting, penggaris, pensil, Palu, kardus, paku, pastel warna)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Melikan, 24 September 2020
Guru Matematika Kelas 5 ,

EDI ECHWANTO, S.Pd
NIP. 196701011993121002

BUDI ARTOPO, S.Pd
NIP. 19903242019021003

Lampiran 1

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja sesuai dengan rubrik penilaian sebagai berikut;

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Disiplin				Mandiri				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	Tifta Nur Rahayu												
2	Resti Endah Safitri												
3	Nesya Rani Puspitasari												
4	Rahmah Fauziah Fajrin												
5	De Mazta Juan Alviano												
6	Naufal Erlangga Putra L.												
7	Ashyfiyatul fadlilah												
8	Mufida Fatin Isnaini												
9	Aira Angger Sayekti W.												
10	Rizky Mahesa Putra												

Keterangan:

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

2. Penilaian Pengetahuan

Sesuai LKPD

No	Nama	Matematika			NILAI
		Pilgan	Isian	Uraian	
<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>
1	Tifta Nur Rahayu				
2	Resti Endah Safitri				
3	Nesya Rani Puspitasari				
4	Rahmah Fauziah Fajrin				
5	De Mazta Juan Alviano				
6	Naufal Erlangga Putra L.				
7	Ashyfiyatul fadlilah				
8	Mufida Fatin Isnaini				
9	Aira Angger Sayekti W.				
10	Rizky Mahesa Putra				

Keterangan :

$$\text{Nilai (f)} = (c + d + e) : 3$$

3. Penilaian Keterampilan:

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh Media Katakarga dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh Media Katakarga dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar Media Katakarga dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil Media Katakarga dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap Media Katakarga dilakukan dengan tepat.	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap Media Katakarga dilakukan dengan tepat	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap Media Katakarga dilakukan dengan tepat	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap Media Katakargadilakukan dengan tepat.
Hasil akhir	Seluruh bagian Media Katakarga dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.