



RPP DARING

**KELAS VI SEMESTER 1
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**MAPEL: MATEMATIKA
TOPIK: UNSUR-UNSUR LINGKARAN**

DISUSUN OLEH:

Nama : Redi Hermawan, S.Pd.
NIP : 19890610 201402 1 002
Nama Sekolah : SDN 2 Curugsewu
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Kendal, Jawa Tengah
Surel : redihermawan26@gmail.com
Jenjang : SD

**SEKOLAH DASAR NEGERI 2 CURUGSEWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN KENDAL**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Satuan Pendidikan	SDN 2 Curugsewu
Kelas / Semester	VI / 1
Mata Pelajaran	Matematika
Topik Materi	Menjelaskan Unsur-Unsur Lingkaran
Durasi	1 hari (Daring)
KOMPETENSI INTI	3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
KOMPETENSI DASAR	3.4 Menjelaskan titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, tembereng, dan juring
INDIKATOR	1. Siswa mampu menemukan titik pusat lingkaran. 2. Siswa mampu menemukan jari-jari lingkaran. 3. Siswa mampu menemukan diameter lingkaran.
TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan titik pusat lingkaran dengan benar. 2. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan jari-jari lingkaran dengan benar. 3. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan diameter lingkaran dengan benar.
MATERI	1. Titik pusat 2. Jari-jari 3. Diameter

AKTIFITAS PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Belajar Aktif	Pengaturan kelas	Alokasi waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> Guru melalui pesan WA mengajak siswa untuk persiapan mulai belajar secara daring Guru mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum mulai belajar Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini Guru melakukan apersepsi melalui pesan WA: <ol style="list-style-type: none"> Guru mengirimkan foto benda-benda di rumah dengan beragam permukaan bangun datar (misalnya: tutup toples, buku, kotak pensil, dan tutup gelas) Siswa menjawab benda mana sajakah yang memiliki permukaan berbentuk lingkaran Siswa menuliskan 3 benda yang ada di rumahnya yang memiliki permukaan berbentuk lingkaran 		Individu	10 menit
Kegiatan Inti	1. Guru mengirimkan LKPD kepada siswa melalui WA		Individu	60 menit
	2. Siswa membaca penjelasan tentang langkah-langkah melakukan permainan keseimbangan yang ada di dalam LKPD		Individu	
	3. Siswa mencari bahan-bahan yang dibutuhkan dalam melakukan permainan keseimbangan di rumah (Tutup toples dan karet gelang)	Mengalami	Individu	
	4. Siswa melakukan permainan keseimbangan untuk menentukan titik pusat lingkaran	Mengalami	Individu	
	5. Siswa memberikan tanda (menggunakan tipe x atau spidol) pada tutup toples setelah ditemukan titik pusatnya. Hasilnya didokumentasikan	Mengalami	Individu	
	6. Siswa merentangkan dua karet gelang melalui titik pusat yang sudah ditemukan secara tegak lurus untuk menunjukkan diameter dan jari-jari lingkarannya. Hasilnya didokumentasikan.	Mengalami	Individu	
	7. Siswa mengukur diameter dan jari-jari lingkaran tersebut dengan menggunakan penggaris.			
	8. Siswa mengirimkan dokumentasi permainan	Interaksi		

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Unsur Belajar Aktif	Pengaturan kelas	Alokasi waktu
	keseimbangan dan hasil pengukurannya ke WA untuk ditanggapi oleh guru dan teman-teman. 9. Siswa diminta menuliskan kesimpulan akhir pembelajaran lalu mengirimkan ke WA untuk dibaca oleh siswa yang lain.	komunikasi		
Kegiatan Penutup	1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru menanyakan kesulitan apa yang dihadapi siswa selama melakukan permainan keseimbangan. 3. Guru memberikan latihan soal sebagai bentuk tindak lanjut pembelajaran. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa.	Refleksi	Individu	45 menit

PENILAIAN PEMBELAJARAN		
Aspek Penilaian	Bentuk Penilaian/Pertanyaan	Skala dan Rubrik Nilai
Sikap	Jurnal perilaku (Disiplin)	Skala nilai: <ul style="list-style-type: none"> • Sangat baik • Baik • Cukup • Perlu bimbingan
Pengetahuan	Penugasan	Skala nilai 1-100
Keterampilan	Penilaian praktik menemukan titik pusat, diameter, dan jari-jari melalui permainan keseimbangan	Skala nilai: <ul style="list-style-type: none"> • Sangat baik • Baik • Cukup • Perlu bimbingan

Sumber belajar:

Buku Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas VI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kendal, 29 April 2021
Guru Kelas

Subandiyati, S.Pd.
NIP 196106261983042010

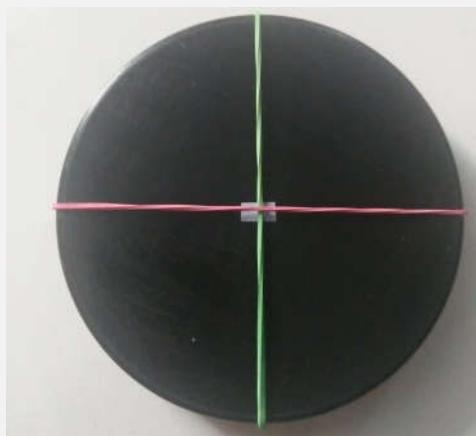
Redi Hermawan, S.Pd.
NIP 198906102014021002

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Siswa
Kelas	VI
No. Absen
Mata Pelajaran	Matematika
Materi	Menjelaskan Unsur-Unsur Lingkaran

TUJUAN PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan titik pusat lingkaran dengan benar. 2. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan jari-jari lingkaran dengan benar. 3. Dengan bermain keseimbangan benda berbentuk lingkaran, siswa mampu menemukan diameter lingkaran dengan benar.
----------------------------	--

INFORMASI atau KONTEKS PERMASALAHAN	<p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold; margin: 0;"><u>AYO, BERMAIN KESEIMBANGAN</u></p> <p>Perhatikan gambar berikut!</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Kalian akan melakukan permainan keseimbangan seperti yang Pak Guru contohkan tersebut!</p> <p>Langkah-langkah yang harus kalian lakukan!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambillah benda di sekitar rumah kalian yang berbentuk lingkaran. Misalnya tutup toples plastik, lepek plastik, CD bekas, dll. 2. Coba temukan tengah lingkaran benda tersebut. 3. Jika kalian telah berhasil menemukan tengah lingkaran tersebut letakkan benda tersebut di atas jari kalian. Jika saat meletakkan benda tersebut di atas jari masih jatuh, coba geser sedikit jari kalian sampai benda tersebut benar-benar bisa berdiri. 4. Fotokanlah jika kamu sudah berhasil melakukan permainan ini lalu kirimkan ke Pak Guru. 5. Beri tanda tengah-tengah lingkaran tersebut dengan tipe-X atau spidol. Perhatikan gambar berikut: <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 6. Setelah ketemu tengah-tengah lingkaran bagilah lingkaran tersebut menjadi 4 bagian dengan menggunakan karet. Perhatikan contoh berikut:
--	---



Karet harus melewati tengah-tengah lingkaran/ pusat lingkaran.

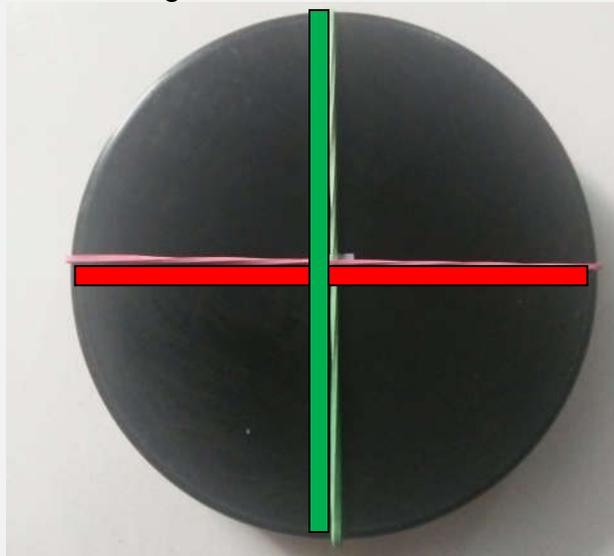
7. Setelah selesai melakukan praktik ini lalu jawab pertanyaan berikut!

PERTANYAAN/PERINTAH

Jawab Pertanyaan Berikut Berdasarkan Praktik yang Telah Kamu Lakukan!

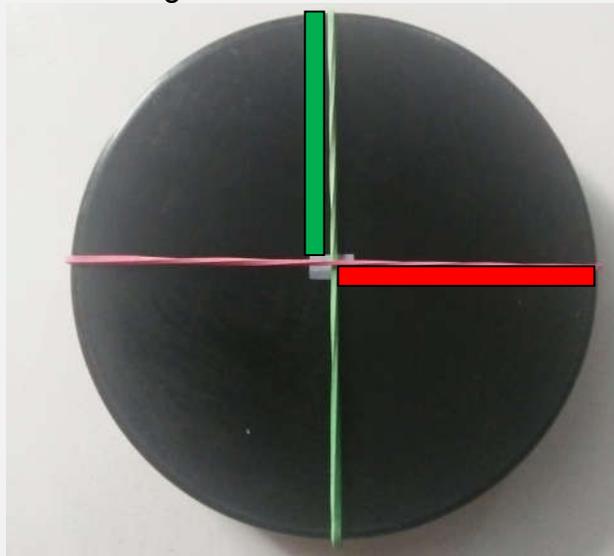
1. Dimanakah letak titik pusat suatu lingkaran?
2. Apakah sebuah lingkaran mungkin memiliki titik pusat lebih dari satu?

Perhatikan gambar berikut!



3. Karet hijau dan karet merah yang melewati titik pusat dinamakan diameter. Apakah panjang diameter hijau dan merah sama panjang?
4. Apakah sebuah lingkaran mungkin memiliki diameter lebih dari dua? Jika iya coba temukan diameter yang lainnya pada media praktik yang tadi kamu gunakan!

Perhatikan gambar berikut!



5. Setengah dari panjang diameter hijau dan merah dinamakan jari-jari. Apakah panjang jari-jari hijau dan merah sama panjang?
6. Apakah sebuah lingkaran mungkin memiliki jari-jari lebih dari empat? Jika iya coba temukan jari-jari yang lainnya pada media praktik yang tadi kamu gunakan!