

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Puri Mojokerto
 Mata pelajaran : Matematika (Umum)
 Kelas/Semester : X/ 1
 Alokasi Waktu : 2× 45 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KI SPIRITUAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)	
<p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.</p>	
KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
<ul style="list-style-type: none"> KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> KI4: 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 metode sesuai kaidah keilmuan
KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	KOMPETENSI DASAR DARI KI 4
3.3 Menyusun sistem persamaan linear tiga variabel dari masalah kontekstual	4.3 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 3.1	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD 4.1
3.3.1 Siswa dapat mengkarakteristikan suatu masalah yang diketahui kedalam variabel x, y, dan z.	4.3.1 Siswa dapat menyusun penyelesaian masalah kontekstual dalam bentuk ppt atau video.
3.3.2 Siswa dapat membuat garis besar masalah kedalam bentuk table.	4.3.2 Siswa dapat mengkombinasikan nilai setiap variabel untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Rasa keingintahuan dan disiplin menuntut peserta didik untuk mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan melihat video dan gambar, membaca buku elektronik, dengan sikap jujur , percaya diri , pantang menyerah dan bertanggung jawab memberikan pengalaman peserta didik untuk menanya (mencari informasi), mengasosiasi/melakukan penalaran untuk merumuskan alternative pemecahan masalah, sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif) dalam mengumpulkan data melatih peserta didik untuk mencoba alternative pemecahan masalah yang paling tepat, merumuskan kesimpulan terhadap konsep Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Selain itu, peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV, serta mampu mengkreasikan penyelesaian berupa video/ PPT serta berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

C. Materi Pembelajaran

Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel

1. Sistem persamaan liner tiga variabel

$ax + by + cz = d$(persamaan 1)

$px + qy + rz = s$(persamaan 2)

$tx + uy + vz = w$(persamaan 3)

Dengan a, b, c, p, q, r, t, u, v dan r bilangan Real, a, b dan tidak keduanya nol, p, q dan z tidak keduanya nol, t, u dan v tidak keduanya nol

x, y, z = variabel

a, p, t = kefisien x

b, q, u = koefisien y

t, u = koefisien

c, r, v = konstanta

D. Sumber Pembelajaran / Alat/Media

- LCD, laptop, bahan tayang (power point)
- HP, TABLET
- Internet (Buku E- Learning dan Video Pembelajaran You tube)
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Kelas Online Plat form LMS : Google Classroom.
- Ujian via platform Google form.
- Tatap muka (sinkron) melalui media konferensi Zoom dan google meet
- Belajar Praktis MATEMATIKA. Untuk SMA/ MA kelas X semester 1

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

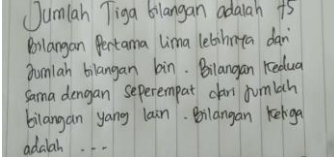
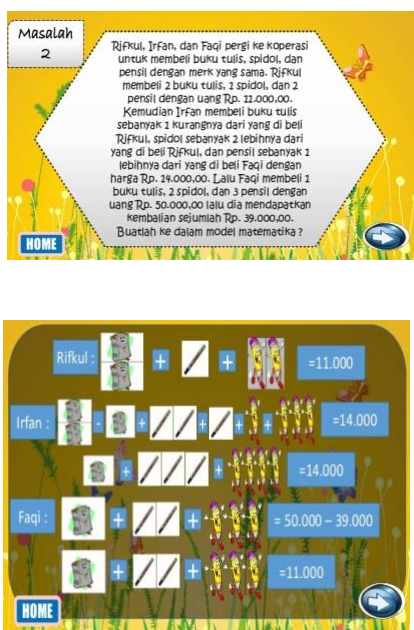
Pendekatan : Scientific Learning

Metode : Tanya Jawab, Diskusi kelompok, penugasan.

Model Pembelajaran : *Blended Learning model flipped-classroom menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Basic Learning/PBL).*

NO	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i>					
		TATAP MUKA			ONLINE		
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KET	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KE T
A	KEGIATAN PENDAHULUAN						
	Orientasi	1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam., 2. Setelah itu berdoa Doa di pimpin salah satu siswa yang palig rajin dan tepat waktu mengumpulkan setiap tugas. 3. Mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa untuk menyiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan untuk belajar, memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran.(Communication-4C). 4. Guru memberikan motivasi dengan bersama siswa menyanyikan yel-yel dan lagu nasionalis agar siswa mempunyai semangat untuk memulai belajar	5 menit		-video conference www.google.meet.com www.zoom.meeting.com (sinkron)		
	Apersepsi	5. Guru mengingatkan kembali tentang SPLDV yang pernah	10 menit		Serching Google/ Yahoo tentang SPLDV mencari	Sebelum jam tatap	

NO	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i>					
		TATAP MUKA			ONLINE		
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KET	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KE T
		<p>dipelajari di SMP dengan Tanya jawab (siswa membaca buku Non Teks untuk memberikan contoh permasalahan dan jawabanya tentang SPLDV)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>-Apa itu SPLDV? Masih ingatkah kalian materi SPLDV di SMP?</i> - <i>Bagaimana cara menyelesaikan SPLDV</i> <p>Jawaban yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>SPLDV adalah Suatu Sistem Persamaan Linear yang terdiri dari Dua Variabel.</i> - <i>SPLDV dapat diselesaikan dengan cara Garfik, Eliminasi, Subtitusi dan Campuran.</i> <p>6. Guru memberikan gambaran melalui tampilan video youtube dengan link yang telah share di kelas online tentang pentingnya memahami SPLTV untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (asingkron)</p>			<p>contoh soal dan pembahasannya. https://blog.ruangguru.com/matematika-kelas-8-cara-menyelesaikan-sistem-persamaan-linear-dua-variabel-spldv.</p> <p>Melalui WAG: Share link Video Youtube https://youtu.be/AMRGgw eJMOY dan Bahan lainnya melalui google classroom. https://classroom.google.com/c/MTY5OTEyMDI4NDUI?cjc=j5pv65w)</p>	muka	
	MOTIVASI	<p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p> <p>8. Peserta didik melakukan Ice Breaking sesuai arahan guru . https://youtu.be/xRpFpMPR3RY</p>	5 menit		Searching tentang video Ice Breaking atau lagu.	Sebelum pembelajaran tatap muka	
B	KEGIATAN INTI						
	<i>Stimulasi</i> (pemberian rangsangan)	<p>9. Guru memberikan arahan apa yang harus dikerjakan siswa (mencari bahan) dan Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan (Menyusun penyelesaian permasalahan dan penyelesaiannya yang ditampilkan dalam video youtube atau file presentasi PPT) dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru pada materi ini(4C-Comunication)</p> <p>10. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan tiap kelompok 4 anak, untuk mendiskusikan Lembar Peserta Didik (LKPD) 1, yang berisi soal-soal cerita menantang. (Collaboration, Komunikatif - 4C) yang telah di share guru lewat googol classroom.</p>	15 menit		<p>Searching Bahan tentang SPLTV melalui Google atau melihat video pembelajaran yang sebelumnya di share link oleh guru di kelas online https://youtu.be/AMRGgw eJMOY (Google Classroom/ Quipper)Misalkan , Definisi SPLTV adalah, Bentuk model matematika dari SPLTV, dan cara menyelesaikan SPLTV https://youtu.be/gBJBJ3sOjrg</p>	Sebelum pembelajaran tatap mukadim ulai	
1	Mengorie	11. Guru memaparkan permasalahan	10 menit		Siswa melihat google	Sebelum	

NO	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i>					
		TATAP MUKA			ONLINE		
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KET	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KE T
	<p>ntasikan peserta didik terhadap masalah</p>	<p>kontekstual dengan menggunakan video atau PPT yang telah di berikan sebelumnya di google classroom, bersifat menantang yang terkait dengan konsep</p>  <p>menyusun SPLTV dan secara berkelompok Siswa mengamati dan membuat beberapa pertanyaan dari permasalahan yang ditampilkan sebelumnya dalam LKPD yang berupa file di share di google classroom . (Saintifik-mengamati)</p> <p>PENGERTIAN SPLTV <i>“Apa yang kalian pikirkan tentang foto/gambar tersebut?”</i> <i>Contoh tampilan:</i></p> 			<p>classroomnya yang telah berisi link video pembelajaran https://youtube.com atau PPT dan file LKPD -share link video penjelasan tentang SPLTV https://classroom.google.com/c/MTY5OTEyMDI4NDU1?cjc=j5pv65w</p>	<p>pembelajaran tatap mukadimulai</p>	
2	<p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p>	<p>12. Siswa diarahkan mengidentifikasi setiap masalah pada LKPD I (Lembar Kegiatan Peserta Didik I di share secara online berupa file) untuk menemukan model matematika dari soal cerita yang disajikan. (asingkron)</p>	<p>10 MENIT</p>		<p>Siswa melihat google classroomnya ----- https://googleclassroom : https://classroom.google.com/c/MTY5OTEyMDI4NDU1?cjc=j5pv65w yang telah berisi file LKPD I dan berisi bahan-bahan materi yang bisa di baca.</p>	<p>Sebelum pembelajaran tatap muka</p>	
3	<p>Membim</p>	<p>13. Bila peserta didik/kelompok</p>	<p>10</p>		<p>Siswa melihat google</p>		

NO	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i>					
		TATAP MUKA			ONLINE		
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KET	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KE T
	bing penyelidikan individual maupun kelompok	peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat matematika dari permasalahan pada LKPD I (Lembar Kegiatan Peserta Didik I) tersebut, maka guru dapat memberikan fasilitas dengan cara mengeksplorasi data yang ada.(as 14. Dengan berdiskusi peserta didik berusaha memecahkan masalah dengan menggunakan metode yang telah diketahui.	MENIT		classroom https://googleclassroom https://classroom.google.com/c/MTY5OTEyMDI4NDU1?cjc=j5pv65w belajar dengan link link bahan elektronik. Mencari bahan di search google atau yahoo https://yahoo.co.id https://searchgoogle.com . Berdiskusi melalui https://googlemeet.com Atau menggunakan wa chatrom group kelompok kecil / besar https://Whatsapp.com	Sebelum pembelajaran tatap muka	
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	15. Secara bergilir setiap kelompok diberi kesempatan mengemukakan hasil diskusi kelompoknya melalui presentasi (Colaboratif dan komunikatif-4C) 16. Kelompok lain dapat memberi tanggapan dan pertanyaan (komunikatif- 4C) 17. Guru memberi penilaian atas hasil kerja kelompok dan kemampuan peserta didik berkomunikasi lisan	15 menit		Berdiskusi melalui chatrom https://googlemeet.com atau dengan https://zoommeeting.com Atau menggunakan wa group kelompok kecil / besar https://Whatsapp.com Kelompok mengeshare link video presentasi kelompoknya ke kelaompok lainnya.	Sebelum pembelajaran tatap muka	
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	18. Siswa diminta menyimpulkan/ Refleksi kesimpulan tentang pengertian SPLTV dan bagaimana cara menyusun SPLTV (meng 19. Siswa menganalisis cara menyusun SPLTV dari soal cerita (Creating -4C)	10 menit		Berdiskusi melalui chatrom https://Whatsapp.com Dan video konference https://googlemeet.com atau dengan https://zoommeeting.com	Sebelum pembelajaran tatap muka	
.	PENUTUP						
		1. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik 2. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: (sinkron) <ul style="list-style-type: none">• Apa yang telah kamu pelajari hari ini?• Apa yang paling kalian	20 menit		Berdiskusi melalui chatrom https://googlemeet.com atau dengan https://zoommeeting.com		

NO	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>FLIPPED-CLASSROOM</i>					
		TATAP MUKA			ONLINE		
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KET	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KE T
		sukai dari pembelajaran hari ini? • Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? (Mengkomunikasikan/ Komunikasi -4C). 3. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (<i>Critical Thinking and Communication-4C</i>) 4. Guru memberikan pekerjaan rumah beberapa soal mengenai penyelesaian SPLTV. 5. Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat.					

A. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	a. Sikap Terlibat aktif dalam pembelajaran. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran online dan saat diskusi online lewat chat WA
2.	Pengetahuan 1. Dapat menentukan variabel dari permasalahan yang diberikan. 2. Dapat merumuskan model matematika dari permasalahan yang diberikan. 3. Dapat menyelesaikan SPLTV yang telah dirumuskan. 4. Dapat menyimpulkan dari penyelesaian SPLTV untuk menjawab permasalahan yang di hadapi.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok melalui kegiatan asinkron dan sinkron Kegiatan asinkron yang bisa melalui google form yang diawasi dengan menggunakan googel meet atau ZOOM.

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan a. Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan SPLTV.	Pengamatan	Penyelesaian tugas .(baik individu maupun kelompok) dengan menggunakan asinkron hasil di serahkan dalam bentuk format ppt, atau video youtubd

B. Instrumen Penilaian Hasil belajar

Tes tertulis

1. Pak Sponge Bob memiliki 2 hektar sawah yang ditanami padi dan sudah saatnya diberi pupuk. Terdapat 3 jenis pupuk (Urea,SS dan TSP) yang harus digunakan agar hasil panen padi lebih maksimal. Harga perkarung setiap jenis pupuk Rp. 75.000,00; Rp 120.000,00; danRp 150.000,00. Banyak pupuk yang dibutuhkan sebanyak 40 karung. Pemakaian pupuk urea 2 kali banyaknya dari pupuk SS. Sementara dana dana yang disediakan Pak Sponge Bob untuk membeli pupuk adalah Rp 4.020.000,00. Berapa karung untuk setiap pupuk yang harus dibeli Pak Sponge Bob?

Penyelesaian

1.

Catatan:

Penykoran bersifat holistik dan komprehensif, tidak saja memberi skor untuk jawaban akhir, tetapi juga proses pemecahan yang terutama meliputi pemahaman, komunikasi matematis (ketepatan penggunaan simbol dan istilah), penalaran (logis), serta ketepatan strategi memecahkan masalah.

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Puri

Mojokerto, 24 Agustus 2020

Guru Mata Pelajaran

SUHARIYONO
NIP. 196501091988031006

RIDHA ROHMANIA, M.Pd.
NIP.-