Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**PERTEMUAN I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 12/30 Kanaungan

Mata Pelajaran : Matematika

Materi pokok : Pecahan Sederhana

Kelas/Semester : III / II

Hari/Tgl :

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1xpertemuan)

1. **STANDAR KOMPETENSI**

3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah

1. **KOMPETENSI DASAR**

3.1 Mengenal pecahan sederhana

1. **INDIKATOR**
   * 1. Menunjukkan pecahan seperdua, sepertiga, dan seperempat
     2. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar
2. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Melalui tanya jawab, pemberian tugas, dan pemecahan masalah siswa mampu:

1. Menunjukkan nilai pecahan-pecahan sederhana
2. Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar
3. **MATERI AJAR**

Pecahan sederhana

1. **METODE PEMBELAJARAN**

Metode : tanya jawab, pemberian tugas, dan pemecahan masalah.

1. **Media dan Sumber Belajar**

Media *Puzzle*

Sumber belajar*:* Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III

1. **Langkah-langlah Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
| Pendahuluan | 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru megajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. 5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. | ± 5 menit |
| Inti | 1. Guru menjelaskan secara umum tentang pecahan. 2. Guru memberikan contoh pecahan sederhana. 3. Melakukan proses Tanya jawab terkait materi yang kurang jelas. 4. Guru membagi kelompok, 1 kelompok terdiri atas 4-5 orang . 5. Guru menginstruksikan cara bermain *puzzle*.  * Berilah tiap kelompok satu *puzzle* * *Puzzle* yang sudah dibagikan, dilepas terlebih dahulu potongan-potongannya. * Hitung 1-3 tanda permainan dimulai. * Berikan waktu secukupnya untuk menyelesaikan permainan ini. * Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan *puzzle*.  1. Guru membagikan LKS untuk mengevaluasi sejauh mana indikator tercapai. 2. Guru memberi skor terhadap LKS yang dikerjakan siswa. | ± 60 menit |
| Penutup | 1. Guru melakukan refleksi 2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajarai pada pertemuan berikutnya. 3. Guru memberikan penguatan serta pesan moral. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdoa. | ± 5 menit |

1. **PENILAIAN**
2. Teknik Penilaian : tes
3. Bentuk Instrumen : tertulis

Kanaungan, 4 April 2017

Mengetahui :

Mahasiswa Guru Mata Pelajaran

**Nurul Islam Latif** **Hj. Rahmawaty, S.Pd**

**Nim. 1347042055**  **Nip. 19670225 198611 2 001**

Kepala Sekolah

**Hj. Nurmiaty K, S.Pd**

**Nip. 19631011 198203 2 001**

BAHAN AJAR

1. Mengenal Pecahan Sederhana
2. Pecahan Sederhana

Satu buah jeruk dibagi menjadi dua bagian sama besar. Tiap bagiannya disebut satu perdua, setengah, atau seperdua. Mari perhatikan gambar berikut. 

Satu buah jeruk satu bagian dibagi dua.

Tiap bagian nilainya

Sepotong kue dibagi menjadi tiga bagian sama besar. Tiap potong disebut satu pertiga atau sepertiga. Mari perhatikan gambar berikut.

 

Sepotong kue satu bagian dibagi tiga.

Tiap bagian nilainya

Satu buah apel dibagi menjadi empat bagian sama besar tiap bagiannya disebut satu perempat atau seperempat. Mari perhatikan gambar berikut.

 

Satu buah apel satu dibagi empat

Tiap bagian nilainya

Contoh :

Bentuk gambar dibagi sama dapat digunakan untuk menunjukkan pecahan

Daerah yang diarsir adalah 1 bagian dari 2. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan

Daerah yang diarsir adalah 1 bagian dari 4. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan .

Daerah yang diarsir adalah 1 bagian dari 3. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan .

Daerah yang diarsir adalah 1 bagian dari 6. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan .

1. Membaca, Membilang, dan Menulis Lambang Pecahan

Contoh :

Daerah yang diberi warna adalah 1 bagian dari 3. Oleh karena itu, daerah tersebut menunjukkan pecahan . Pecahan dibaca satu per tiga atau sepertiga.

1. disebut pembilang
2. disebut penyebut