**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**PERTEMUAN III**

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**

3.3 Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana

1. **INDIKATOR**

3.3.1 Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana dalam bentuk   
 soal cerita.

1. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Melalui tanya jawab, pemberian tugas, dan pemecahan masalah siswa mampu: Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana dalam bentuk   
soal cerita.

1. **MATERI AJAR**

Pecahan sederhana (pemecahan masalah)

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-langka pembelajaran. | ± 5 menit |
| Inti | 1. Guru menjelaskan secara umum tentang memecahkan masalah pecahan sederhana. 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, 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. Memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana

Contoh :

1. Ibu membeli kue. Bagian yang dimakan Kak Jo dan yang dimakan Ayah. Siapakah yang makan bagian kue?

Jawab :

Bagian yang dimakan Kak Jo adalah

Bagian yang dimakan Ayah adalah

Jadi, Ayah makan bagian kue lebih banyak atau lebih besar daripada Kak Jo.

(Lebih banyak dapat berarti lebih besar daripada atau dengan symbol “>”).

1. Kakek mempunyai semangka bagian. Nenek mempunyai semangka bagian. Siapa yang mempunyai semangka lebih sedikit?

Jawab :

Bagian semangka Kakek =

Bagian semangka Nenek =

Jadi, Kakek mempunyai semangka lebih sedikit daripada Nenek