RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Cibungkul
Kelas/Semester : III (Tiga) / 1 (Satu)
Pelajaran : Matematika
Bab/Materi : I/Pecahan
Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar K1-3	**Indikator Pencapaian Kompetensi**
3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	3.1.1 Menentukan pecahan senilai 3.1.2 Membandingkan pecahan
Kompetensi Dasar K1-4	**Indikator Pencapaian Kompetensi**
4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya	4.2.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan biasa, desimal, dan persen dalam kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan *role playing* menjadi koki, siswa mampu menentukan pecahan senilai dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*
2. Melalui kegiatan *role playing* menjadi koki, siswa mampu membandingkan pecahan dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*

D. STRATEGI PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : *Gamification*

Model Pembelajaran : *Coopertive Learning*

E. MATERI PELAJARAN

1. Menentukan Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya tidak akan berubah walaupun dikali atau dibagi dengn bilangan yang sama dan bukan nol. Misalnya:

$\frac{2}{4} = \frac{2x2}{4x2} = \frac{4}{8}$ dan $\frac{2}{4} = \frac{2:2}{4:2} = \frac{1}{2}$ Jadi $\frac{1}{2}$; $\frac{2}{4}$; dan $\frac{4}{8}$ merupakan pecahan senilai.

2. Membandingkan Pecahan

Cara membandingkan dua pecahan secara langsung yaitu dengan menyamakan penyebut kedua pecahan tersebut. Lalu bandingkan nilai pembilangnya.

Contoh:

$\frac{3}{4}$ ….. $\frac{2}{3}$ samakan kedua penyebut menjadi bilangan 12

$\frac{3}{4} = \frac{12}{9}$ dan $\frac{2}{3} = \frac{8}{12}$

Karena $\frac{12}{9} > \frac{8}{12}$ maka $\frac{3}{4} > \frac{2}{3}$

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, SUMBER BELAJAR

Media/Alat/Properti :

- Celemek masak
- Kue bolu
- Pemotong kue

  Poin, *Badge*, dan Trofi

Bahan Ajar : Buku Siswa dan Buku Guru Senang Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	1. Guru mengucapkan salam dan menginstruksikan salah satu siswa memimpin do'a sesuai dengan keyakinan masing-masing 2. Guru mengecek kehadiran dan kerapihan berpakaian siswa 3. Guru menginformasikan pembelajaran yaitu Matematika materi Pecahan 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada hari ini yaitu mampu menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan pendekatan *Gamification* 5. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan sebuah kue dan mengajukan pertanyaan berikut: • Jika ibu potong satu, berapa bagian kue yang ibu makan? 6. Bagaimana cara kita menyelesaikan permasalahan tersebut di kehidupan sehari-hari?	10 menit

INTI	1. Guru melakukan kesepakatan bersama siswa untuk melakukan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *gamification* 2. Siswa dibagi menjadi 2 tim merah dan tim biru 3. Satu orang siswa dalam setiap kelompok mengajukan diri untuk bertugas sebagai *Leader* 4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang *badge* dan trofi yang bisa mereka peroleh sebagai pencapaian misi 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang level dan misi yang harus dilakukan. Dalam setiap keberhasilan yang dilakukan siswa, siswa berhak mendapat badge lalu kumpulan badge tersebut yang akan mengantarkan siswa untuk mendapat trofi 6. Siswa yang bertugas sebagai *Leader* membagi tugas pada tim dan merancang strategi bermain 7. Guru mempersiapkan kedua tim untuk mulai bermain 8. Guru menampilkan *leader board* untuk perolehan poin setiap tim 9. *Leader* dari kelompok merah dan biru menentukan tim yang akan bermain pertama 10. Dua orang siswa pertama memulai misi permainan	50 menit

	11. Guru menyalakan *timer* ketika tim memulai permainan 12. Dua orang pemain pertama dalam tim memainkan peran sebagai koki lalu membaca sebuah resep untuk memotong kue 13. Dua orang pemain menjawab sebuah pertanyaan yang terdapat dalam resep 14. Pemain menyerahkan jawaban pertanyaan kepada guru untuk kemudian dikoreksi. Jika pemain berhasil menjawab tepat, pemain berhak mendapatkan satu badge untuk tim. Jika pertanyaan tidak berhasil dijawab dengan tepat, pemain gagal mendapat badge 15. Pergantian pemain untuk menuju *challenge* selanjutnya 16. Dua pemain selanjutnya bertugas membandingkan potongan kue 17. Pemain mengisi soal setelah selesai menyelesaikan misi 18. Pemain menyerahkan jawaban pertanyaan kepada guru untuk kemudian dikoreksi. Jika pemain berhasil menjawab tepat, pemain berhak mendapatkan satu badge untuk tim. Jika pertanyaan tidak berhasil dijawab dengan tepat, pemain gagal mendapat badge	

	19. Jika kedua tim selesai bermain, guru memutuskan pemenang dengan ketentuan sebagai berikut: • Dihitung dari perolehan badge • Jika badge yang didapat tim sama, guru menghitung perolehan poin dari *Leader Board* • Jika poin yang diperoleh kedua tim berjumlah sama, poin akan diakumulasikan dengan *timer* menyelesaikan misi 20. Guru memberikan tropi kepada pemenang 21. Guru mengajarkan *fair play* dengan saling bersalaman antara pemenang dan yang kalah.	
PENUTUP	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama satu hari 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Guru membagikan lembar evaluasi 4. Melakukan penilaian hasil belajar 5. Guru menganalisis hasil evaluasi 6. Guru mengadakan tindak lanjut. 7. Siswa diberikan motivasi untuk terus belajar dan mengulas kembali pelajaran di rumah bersama orang tua 8. Guru menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya	10 menit

	9. Siswa diinstruksikan untuk memimpin doa setelah belajar	

H. PENILAIAN/*ASSESMENT*

Penilaian			
Aspek	**Prosedur**	**Jenis**	**Bentuk**
Sikap	Observasi	Tes Perbuatan	Rubrik pengamatan (terlampir)
Pengetahuan	• Tes (Dilakukan setelah pembelajaran berakhir) • Non-tes (Dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung)	Tes Tulis & Lisan	Pertanyaan isian dan Jawaban singkat (terlampir)
Keterampilan	Kinerja	Tes Perbuatan	Rubrik Kinerja

Mengetahui dan menyetujui **Kepala Sekolah,** ……	**Guru Kelas**

	……..

Lampiran

1. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Tanggungjawab				Semangat				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MB	MB	SM
1	…….												
2	…….												
3	……..												

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

Pedoman Penilaian

Skor = Jumlah perolehan angka seluruh aspek

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Nilai} \times 4}{100}$$

Kategori nilai dapat dilihat pada tabal konversi nilai sikap

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

2. Penilaian Pengetahuan

Soal Tes

1) Berapa pecahan yang senilai dengan $\frac{4}{8}$?
2) Bandingkan pecahan berikut $\frac{1}{8}$ …. $\frac{1}{4}$ menggunakan simbol yang tepat!

Kunci Jawaban

1) $\frac{1}{4}; \frac{3}{12}; \frac{1}{8}$

2) $\frac{1}{8} < \frac{1}{4}$

3. Penilaian Keterampilan

a. Rubrik membaca petunjuk tantangan

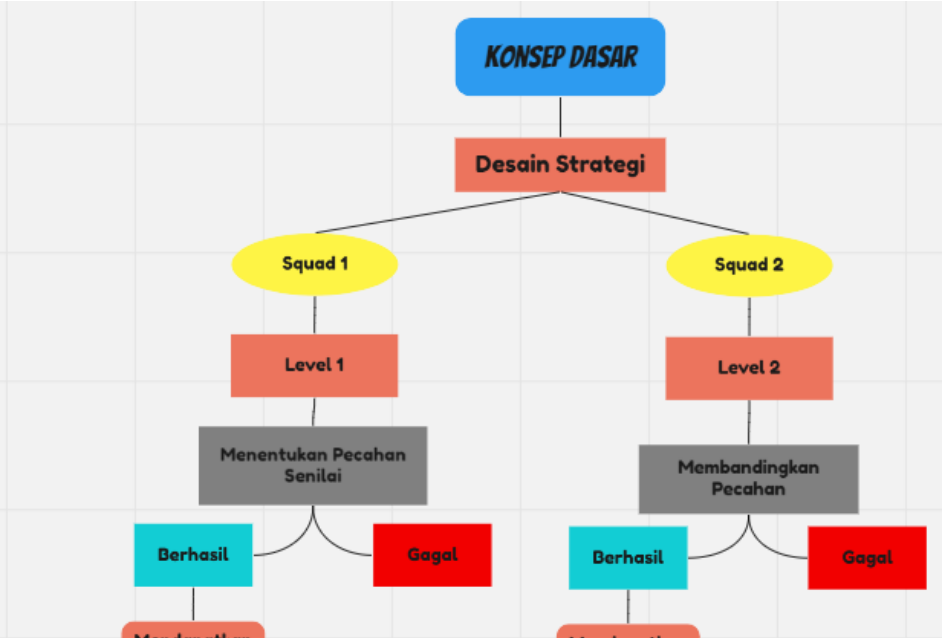
No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Keterampilan mengikuti petunjuk tantangan	Siswa mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik serta menjawaab soal dengan benar	Siswa mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik namun soal tidak mampu diselesaikan	Siswa kurang mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik namun menjawaab soal dengan benar	Siswa kurang mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik serta soal tidak mampu diselesaikan

b. Kriteria

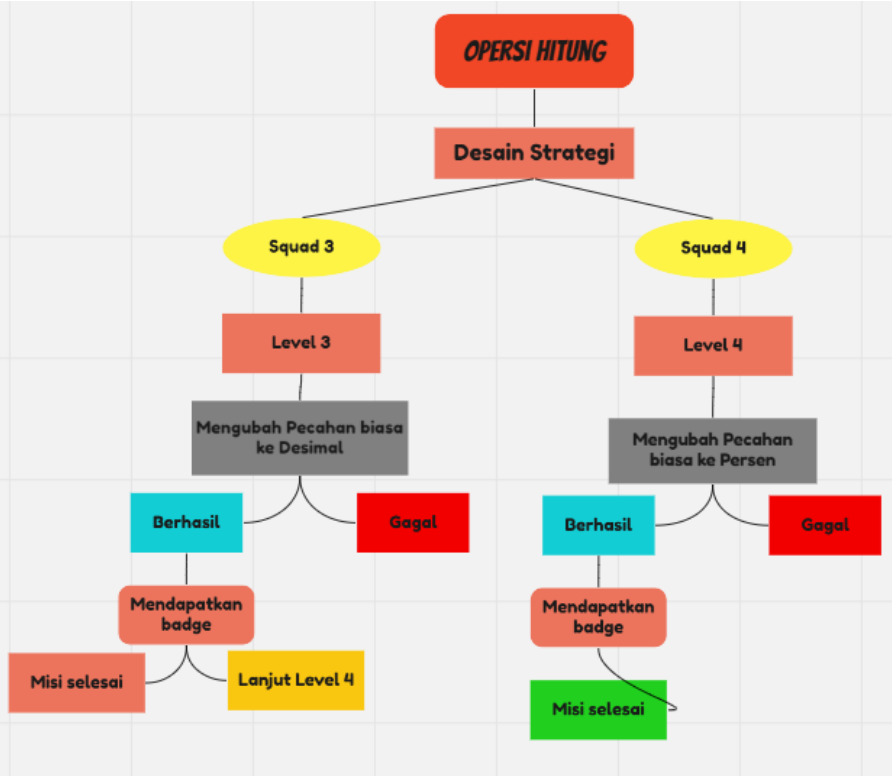
$$\mathbf{NP} = \frac{\mathbf{P + Q}}{\mathbf{2}}$$

4. Alur Game Play

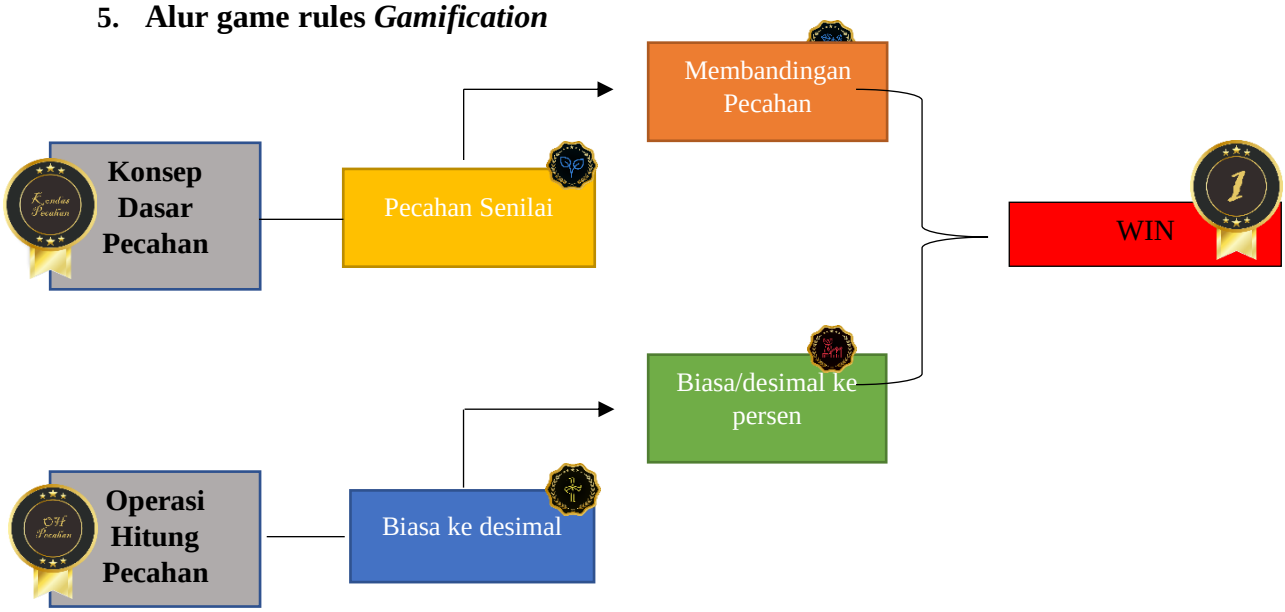
Misi 1



Misi 2



5. **Alur game rules *Gamification***



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Cibungkul
Kelas/Semester : III (Tiga) / 1 (Satu)
Pelajaran : Matematika
Bab/Materi : I/Pecahan
Alokasi Waktu : 1 hari

I. KOMPETENSI INTI

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

J. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar K1-3	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya	3.2.1 Mengubah pecahan biasa ke dalam bentuk pecahan desimal Mengubah pecahan biasa ke dalam bentuk persen

Kompetensi Dasar K1-4	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.3 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan

			senilai dalam kehidupan sehari-hari.
4.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya	4.4.1	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan biasa, desimal, dan persen dalam kehidupan sehari-hari.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Melalui kegiatan *role playing* menjadi tukang beras, siswa mampu mengubah pecahan biasa ke desimal dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*
4. Melalui kegiatan *role playing* menjadi penjaga toko baju, siswa mampu mengubah pecahan biasa ke persen dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*

L. STRATEGI PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : *Gamification*
Model Pembelajaran : *Coopertive Learning*

M. MATERI PELAJARAN

3. Mengubah Bentuk Pecahan

a. Pecahan biasa menjadi pecahan desimal

Cara mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal yaitu dengan mengubah penyebut pecahan menjadi 10, 100, 1.000 dan seterusnya

Contoh, $\frac{3}{5} = \frac{3 \, x \, 2}{5 \, x \, 2} = \frac{6}{10} = 0{,}6$

b. Pecahan desimal menjadi pecahan biasa

Berikut aturan mengubah pecahan desimal menjadi pecahan biasa

- Pecahan dengan satu angka dibelakang koma diubah menjadi pecahan dengan penyebut 10
- Pecahan dengan dua angka dibelakang koma diubah menjadi pecahan dengan penyebut 100

- Pecahan dengan tiga angka dibelakang koma diubah menjadi pecahan dengan penyebut 1.000
- Lalu sederhanakan pecahan ke bentuk paling sederhana

c. Pecahan biasa menjadi persen

Cara mengubah pecahan biasa menjadi persen yaitu dengan mengubah penyebut pecahan menjadi 100. Contohnya:

$\frac{3}{4} = \frac{3\ x\ 25}{4\ x\ 25} = \frac{75}{100} = 75\%$

d. Persen menjadi pecahan biasa

Cara mengubah benuk persen ke bentuk pecahan biasa yaitu mengubah bentuk persen menjadi berpenyebut 100 kemudian sederhanakan. Contoh:

$25\% = \frac{25}{100}\ \frac{25:25}{100:25} = \frac{1}{4}$

N. MEDIA/ALAT, BAHAN, SUMBER BELAJAR

Media/Alat/Properti :

- Timbangan warung
- Beras
- Beberapa pakaian
- Poin, *Badge*, dan Trofi

Bahan Ajar : Buku Siswa dan Buku Guru Senang Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV

O. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	7. Guru mengucapkan salam dan menginstruksikan salah satu siswa memimpin do'a sesuai dengan keyakinan masing-masing 8. Guru mengecek kehadiran dan kerapihan berpakaian siswa	10 menit

	9. Guru menginformasikan pembelajaran yaitu Matematika materi Pecahan 10. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada hari ini yaitu mampu menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan pendekatan *Gamification* 11. Guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan berikut: • Sebutkan pecahan senilai dari $\frac{3}{8}$ • Masih ingatkah kamu tentang cara menentukan pecahan senilai? • Lalu coba bandingkan, manakah pecahan yang nilainya lebih besar antara $\frac{3}{8}$ dan $\frac{2}{4}$? 12. Bagaimana cara kita menyelesaikan permasalahan tersebut di kehidupan sehari-hari?	
INTI	22. Guru melakukan kesepakatan bersama siswa untuk melakukan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *gamification* 23. Siswa Kembali berkumpul dengan tim 24. Guru meminta *Leader* bersiap melanjutkan permainan 25. Guru mengulas kembali tentang *badge* dan trofi yang sudah dan bisa mereka peroleh sebagai pencapaian misi	50 menit

	26. Guru mengulas kembali tentang level dan misi yang harus dilakukan khususnya level dan misi di pertemuan hari ini 27. Siswa yang bertugas sebagai *Leader* Kembali membagi tugas pada tim dan merancang strategi bermain 28. Guru mempersiapkan kedua tim untuk mulai bermain 29. Guru menampilkan *leader board* yang telah berhasil diperoleh dipertemuan sebelumnya 30. *Leader* dari kelompok merah dan biru menentukan tim yang akan bermain pertama 31. Guru memberikan peringatan bahwa tim telah selesai menyelesaikan misi di Level 1 di pertemuan sebelumnya harus menyelesaikan Level 2 32. Seluruh pemain berhasil mengumpulkan seluruh badge, mendapatkan trofi pertama untuk tim. 33. Dua orang pemain berikutnya dari tim tersebut melanjutnya misi dengan memainkan peran sebagai tukang beras 34. Pemain memeriksa tantangan yang berisi pesanan beras dalam bentuk desimal sedangkaan disediakan tiga kantong beras yang diberi tanda berat berbentuk pecahan	

	35. Pemain bertugas untuk memilih beras yang sesuai pesanan dengan cara mengerjakan perhitungan mengubah pecahan biasa menjadi desimal 36. Guru memberi peringatan tentang jawaban pemain. Jika pemain berhasil menjawab tepat, pemain berhak mendapatkan satu badge tambahan untuk tim. Jika pertanyaan tidak berhasil dijawab dengan tepat, pemain gagal mendapat badge 37. Pergantian pemain untuk menuju *challenge* selanjutnya 38. Dua orang pemain berikutnya dari tim tersebut melanjutnya misi dengan memainkan peran sebagai penjaga toko 39. Pemain bertugas untuk mengganti 3 label diskon baju yang masih menggunakan pecahan dengan persen dalam waktu 60 detik 40. Pemain mengangkat tangan jika misi telah selesai 41. Seluruh pemain berhasil mengumpulkan seluruh badge, mendapatkan trofi kedua untuk tim. 42. Guru menginstruksikan tim dua untuk mulai bermain seperti yang dilakukan oleh tim pertama 43. Jika kedua tim selesai bermain, guru memutuskan pemenang dengan ketentuan sebagai berikut:	

	• Dihitung dari perolehan badge • Jika badge yang didapat tim sama, guru menghitung perolehan poin dari *Leader Board* • Jika poin yang diperoleh kedua tim berjumlah sama, poin akan diakumulasikan dengan *timer* menyelesaikan misi 44. Guru memberikan tropi kepada pemenang diakumulasikan dengan perolehan poin di pertemuan sebelumnya 45. Guru mengajarkan *fair play* dengan saling bersalaman antara pemenang dan yang kalah.	
PENUTUP	10. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama satu hari 11. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 12. Guru membagikan lembar evaluasi 13. Melakukan penilaian hasil belajar 14. Guru menganalisis hasil evaluasi 15. Guru mengadakan tindak lanjut. 16. Siswa diberikan motivasi untuk terus belajar dan mengulas kembali pelajaran di rumah bersama orang tua 17. Guru menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya	10 menit

	18. Siswa diinstruksikan untuk memimpin doa setelah belajar	

P. PENILAIAN/*ASSESMENT*

Penilaian			
Aspek	**Prosedur**	**Jenis**	**Bentuk**
Sikap	Observasi	Tes Perbuatan	Rubrik pengamatan (terlampir)
Pengetahuan	• Tes (Dilakukan setelah pembelajaran berakhir) • Non-tes (Dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung)	Tes Tulis & Lisan	Pertanyaan isian dan Jawaban singkat (terlampir)
Keterampilan	Kinerja	Tes Perbuatan	Rubrik Kinerja

Mengetahui dan menyetujui **Kepala Sekolah,**	**Guru Kelas**

……	……..

Lampiran

6. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Tanggungjawab				Semangat				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MB	MB	SM
1	…….												
2	…….												
3	……..												

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

Pedoman Penilaian

Skor = Jumlah perolehan angka seluruh aspek

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Konversi Nilai} = \frac{\text{Nilai}}{100} \times 4$$

Kategori nilai dapat dilihat pada tabal konversi nilai sikap

K = Kurang

C = Cukup

B = Baik

SB = Sangat Baik

7. Penilaian Pengetahuan

Soal Tes

3) Ubahlah pecahan $\frac{5}{4}$ menjadi bentuk desimal!

4) Ubahlah pecahan $\frac{3}{4}$ kedalam bentuk persen!

Kunci Jawaban

3) 1,25

4) 75%

8. Penilaian Keterampilan

c. Rubrik membaca petunjuk tantangan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Keterampilan mengikuti petunjuk tantangan	Siswa mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik serta menjawaab soal dengan benar	Siswa mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik namun soal tidak mampu diselesaikan	Siswa kurang mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik namun menjawaab soal dengan benar	Siswa kurang mampu mengikuti petunjuk tantangan dengan baik serta soal tidak mampu diselesaikan

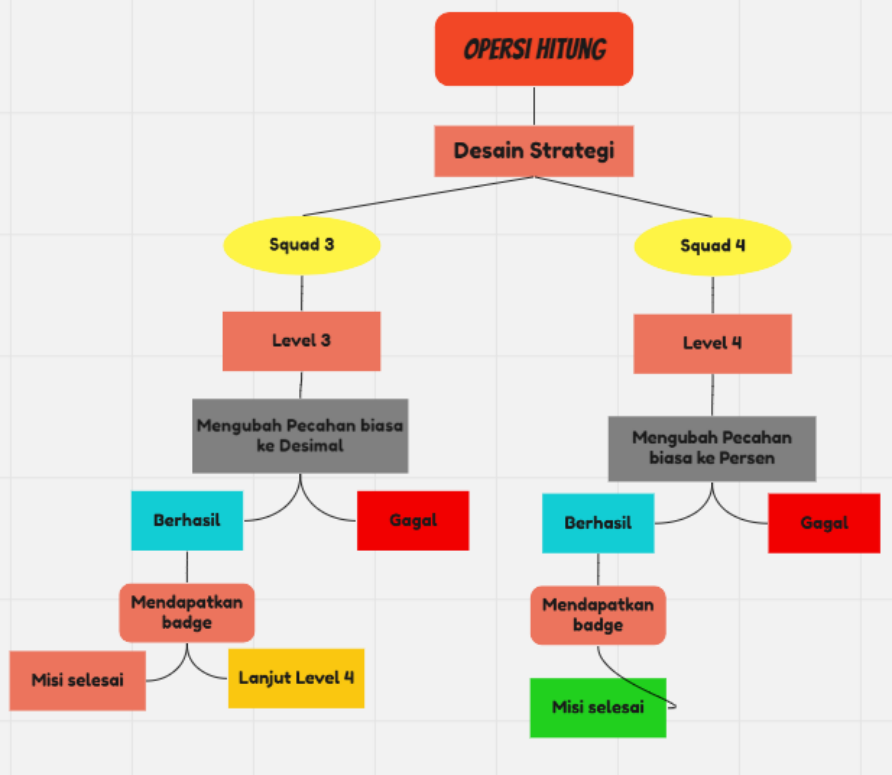
d. Kriteria

$$\mathbf{NP} = \frac{\mathbf{P + Q}}{\mathbf{2}}$$

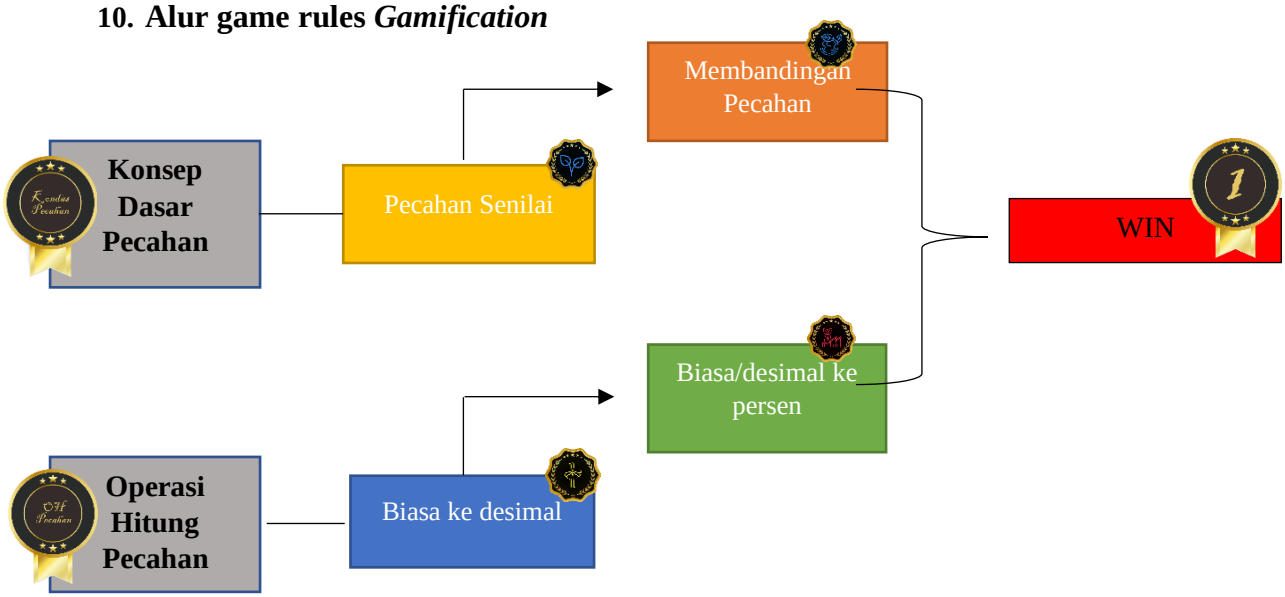
9. Alur Game Play

Misi 1

Misi 2



10. Alur game rules *Gamification*



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Konsep Dasar dan Operasi Hitung Pecahan

Nama : …….

Kelas : IV (Empat)

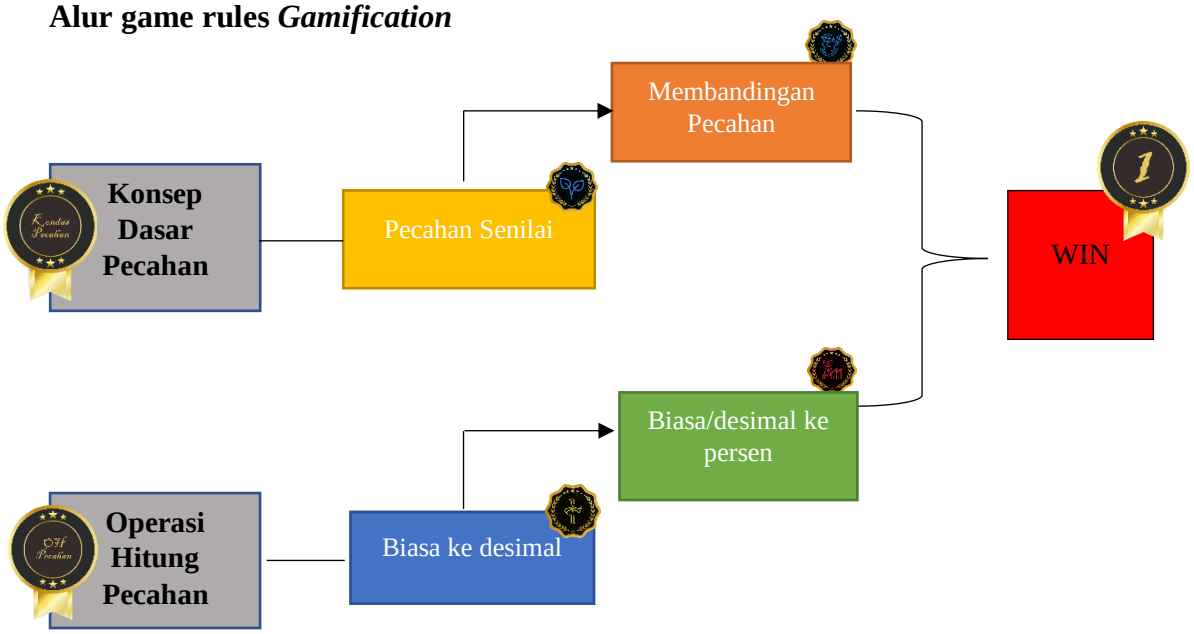
Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 20 menit

Tujuan Pembelajaran

5. Melalui kegiatan *role playing* menjadi koki, siswa mampu menentukan pecahan senilai dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*
6. Melalui kegiatan *role playing* menjadi koki, siswa mampu membandingkan pecahan dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge* dan trofi
7. Melalui kegiatan *role playing* menjadi tukang beras, siswa mampu mengubah pecahan biasa ke desimal dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge*
8. Melalui kegiatan *role playing* menjadi penjaga toko baju, siswa mampu mengubah pecahan biasa ke persen dengan tepat sehingga bisa mengumpulkan poin untuk mendapatkan *badge* dan trofi

Alur game rules *Gamification*



Kegiatan Pembelajaran

Selesaikan soal berikut untuk menyelesaikan misi. Dapatkan *bagde* dan *trofi* sebanyak mungkin!!

Challenge 1 : Menjadi Koki

"Hallo chef, selamat bertugas hari ini! Pakailah peralatan masak dan segera siapkan pesanan!!"

Ibu Udin, "Tolong buatkan dua buah pizza dengan ukuran sama namun dipotong dengan jumlah yang berbeda. Potong pizza pertama menjadi 8 potong sama besar dan pizza kedua menjadi empat potong sama besar!"

Di bawah ini disediakan dua buah pizza yang dipotong dengan ukuran berbeda.

Jika $\frac{1}{4}$ bagian pizza pertama dimasukan kedalam kotak untuk pesanan Ibu Udin, berapa bagian pizza kedua yang chef siapkan tapi ukurannya sama dengan kue kedua?

Jawab:

Challenge 2 : Menjadi Koki

Pizza yang telah dibuat segera akan diantarkan kepada Ibu Udin, namun ada pesan tambahan sebagai berikut:

1. Ibu Udin berniat membagikan kue kepada anak-anak di TK tempat anaknya sekolah sekaligus kepada gurunya. Pilihlah kue yang sesuai untuk anak TK dan untuk guru TK!
2. Ambilah potongan terkecil dari kue pertama dan kedua lalu bandingkan!
3. Kue manakah yang lebih besar?

Berdasarkan gambar diatas, terlihat jelas bahwa potongan pizza kiri lebih besar disbanding potongan pizza kanan. Perbandingan potongan pizza di atas adalah $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$ dimana $\frac{1}{4} > \frac{1}{8}$ Sehingga potongan pizza kiri cocok diberikan untuk guru TK dan potongan pizza kanan untuk anak-anak TK.

4. Selanjutnya, berilah tanda yang tepat untuk perbandingan pecahan dibawah!
   a. $\frac{1}{8} \ldots \frac{1}{4}$
   b. $\frac{2}{8} \ldots \frac{1}{4}$
   c. $\frac{3}{8} \ldots \frac{2}{4}$
   d. $\frac{3}{4} \ldots \frac{5}{8}$

Challenge 4 : Menjadi Penjaga Toko (M,engubah Pecahan Biasa ke Persen)

Mulai sekarang, kamu adalah seorang penjaga toko pakaian. Pemilik toko menitipkan barang kepadamu. Namun papan potongan harga yang tertera menggunakan bentuk pecahan sehingga tidak menarik pembeli.

Ayo, bantu pemilik toko untuk menarik pembeli dengan mengubah papan diskon!!

Papan diskon yang tepat adalah …

SALE	SALE	SALE
...%	...%	...%