

RENCANA PELAKSANAAN **PEMBELAJARAN FUN-TASTIC!**








MTs. AHMAD YANI JABUNG - KELAS VIII-F


Mata Pelajaran	MATEMATIKA FUN-TASTIC! 
Kelas/Semester	VIII-F / GENAP 
Tanggal PBM	SELASA, 26 JANUARI 2026 
Alokasi Waktu	2 JP (60 MENIT FUN!) 
Topik Pembelajaran	MENGENAL FUNGSI: DARI KONSEP HINGGA PENYAJIAN!  <i>"Fungsi itu seperti mesin ajaib! Masukkan input, dapatkan output!"</i>

Capaian Pembelajaran	<div style="border-left: 2px solid #ffc107; padding-left: 10px;"> <p> INDIKATOR KOMPETENSI FUN-TASTIC:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menjelaskan konsep fungsi sebagai pemetaan antara dua himpunan dengan bahasa mereka sendiri 2. Siswa dapat membedakan domain, kodomain, dan range dalam suatu fungsi 3. Siswa mampu menyajikan fungsi dalam empat bentuk: diagram panah, grafik, himpunan pasangan berurutan, dan tabel  </div>
-----------------------------	--


Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Centang DPL yang relevan dengan pembelajaran FUN-TASTIC ini:

<input checked="" type="checkbox"/>  Beriman & Bertakwa	<input checked="" type="checkbox"/>  Berakhlak Mulia	<input type="checkbox"/>  Berkebhinekaan	<input checked="" type="checkbox"/>  Gotong Royong
<input checked="" type="checkbox"/>  Mandiri	<input checked="" type="checkbox"/>  Bernalar Kritis	<input checked="" type="checkbox"/>  Kreatif	<input checked="" type="checkbox"/>  Logis Matematis



MATERI PEMBELAJARAN FUN-TASTIC!

a. **Konsep Fungsi:** Fungsi adalah relasi khusus dimana setiap anggota domain dipasangkan tepat satu dengan anggota kodomain. 

b. **Domain, Kodomain, dan Range:**

Domain: Himpunan asal (input)

Kodomain: Himpunan kawan (semua kemungkinan output)




Range: Himpunan hasil (output yang benar-benar ada)


Contoh: $f(x) = 2x + 1$

Domain: $\{1, 2, 3\}$, Kodomain: bilangan bulat, Range: $\{3, 5, 7\}$

c. **Banyaknya Pemetaan:** Jika $n(A) = a$ dan $n(B) = b$, maka banyak pemetaan dari A ke B = b^a

d. **Bentuk Penyajian Fungsi:**

- Diagram panah 
- Grafik fungsi 
- Himpunan pasangan berurutan 

- Tabel fungsi 





Langkah-Langkah Pembelajaran Fun-tastic!





DIMENSI CINTA DALAM PEMBELAJARAN:

Perhatian guru pada setiap siswa, kesabaran menjelaskan, dan motivasi untuk belajar mandiri

AWAL (10 MENIT) - Ice Breaking & Apersepsi:


- 1 Guru masuk kelas dengan kostum "Mesin Fungsi" (topi bertuliskan INPUT → PROSES → OUTPUT)

- 2 Permainan cepat: "Jika saya memasukkan angka 3 ke mesin 'kali 2 tambah 1', apa outputnya?"

- 3 Video singkat 2 menit: "Fungsi dalam kehidupan sehari-hari" (mesin cuci, blender, dll)
- 4 Penyampaian tujuan dengan yel-yel: "Fungsi-fungsi, kita bisa!"

INTI (40 MENIT):




- 1 **A. MEMAHAMI (Fun Explanation):**
 - 2 Guru menjelaskan konsep fungsi dengan analogi "mesin kopi": Input (kopi+biji) → Proses (mesin) → Output (kopi siap)

 - 3 Demo interaktif: "Setiap siswa adalah domain, nilai ulangan adalah range!"
 - 4 Penjelasan domain, kodomain, range dengan contoh lucu: "Domain=anak SD, Kodomain=profesi, Range=yang jadi dokter"
- 5 **B. MENGAPLIKASI (Individual Magic Time):**
 - 6 **SETIAP SISWA MEMPERHATIKAN PENJELASAN GURU** 

- 7 Guru memberikan 4 contoh soal dengan 4 bentuk penyajian berbeda
- 8 Siswa mencatat dan mengikuti penjelasan guru secara INDIVIDUAL
- 9 Latihan soal: "Buat diagram panah untuk fungsi $f(x)=x^2$ dengan domain $\{1,2,3\}$ "
- 10 Kompetisi kecil: "Siapa yang bisa menyajikan fungsi dalam 4 bentuk paling cepat?"

11 C. MEREFLAKSI (Heart-to-Heart):

- 12 Pertanyaan reflektif: "Bentuk penyajian mana yang paling kamu sukai? Mengapa?"

- 13 Diskusi: "Mengapa dalam fungsi setiap input hanya punya satu output?"
- 14 Tindak lanjut: "Besok kita akan bermain dengan fungsi linear!"

PENUTUP (10 MENIT):

- 1 Kuis interaktif (5 soal pilihan ganda) 
- 2 Pengumuman "Fungsi Master of the Day" untuk 3 siswa paling aktif
- 3 Tugas rumah: Buat fungsi kreatifmu sendiri dengan 4 bentuk penyajian
- 4 Doa penutup  

Asesmen Pembelajaran Fun-tastic!



AWAL: Observasi partisipasi dalam ice breaking dan permainan

PROSES:

- Checklist pemahaman melalui tanya jawab individu
- Penilaian keaktifan memperhatikan penjelasan guru
- Rubrik ketelitian dalam mencatat contoh-contoh

AKHIR:

- Hasil kuis (5 soal @20 poin)
- Penilaian tugas rumah dengan kriteria: Kreativitas (40%), Ketepatan (40%), Kerapihan (20%)
- Refleksi diri siswa tentang pembelajaran hari ini

Pemanfaatan Digital Fun-tastic!



- Video pembelajaran dari YouTube: "Fungsi Matematika dengan Animasi Lucu"

Pengalaman Belajar & Lingkungan



Kelas dihias dengan poster-poster fungsi berwarna-warni, meja ditata menghadap guru untuk fokus penuh. Musik instrumental ceria diputar saat siswa masuk. Lampu warna-warni untuk suasana fun! Ada "Function Corner" dengan permainan edukatif tentang fungsi.

Praktik Pedagogis & Kemitraan



- **KOLABORASI SISWA:** Membuat "Function Gallery" di mading kelas untuk memamerkan karya fungsi terbaik
- **KOMUNITAS:** Mengajak siswa mencari contoh fungsi di lingkungan sekitar (toko, pasar, dapur)
- **KELUARGA:** Tugas keluarga: Buat fungsi sederhana untuk menghitung pengeluaran rumah tangga

Mengetahui,
Kepala Madrasah Fun-tastic!

Muroihatul Jannah, M.Pd

Jabung, 26 Januari 2026
Guru Matematika Fun-tastic!

Siti Kurniawati, S.Pd