

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Parado  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas/Semester : VIII (delapan) /II (genap)  
Materi : Getaran, Gelombang dan Bunyi  
Sub Materi : Getaran  
Alokasi Waktu : 40 Menit

### A. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11 Menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan pengertian getaran, bunyi</li> <li>• Memberikan contoh getaran dan bunyi</li> <li>• Menentukan frekuensi, periode, waktu dan banyaknya ayunan dalam getaran dan bunyi</li> </ul>
4.11 Menyajikan hasil percobaan tentang getaran, gelombang, dan bunyi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan getaran dan bunyi</li> </ul>

### B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan percobaan peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian getaran dengan kata-kata sendiri
2. Memberikan contoh getaran dan bunyi dengan benar
3. Menentukan besarnya frekuensi dan perioda dengan tepat

### C. Kegiatan Awal (10 Menit)

NO	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	- Mengucapkan salam pembuka (Selamat pagi anak-anak)	Menjawab salam dari guru (selamat pagi bu)
2.	-Menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran Peserta didik - Meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa - Mengkondisikan peserta didik untuk mempersiapkan pembelajaran	Menjawab pertanyaan guru, Menyebut siswa yg tidak hadir. Salah seorang peserta didik memimpin doa Peserta didik sudah terkondisikan dengan posisi duduk sesuai kelompok
3.	Fase I • Guru memberikan apersepsi terkait materi yang telah disampaikan • Guru menyampaikan lingkup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan</li> <li>• Peserta didik menyimak</li> <li>•Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru (di leher</li> </ul>

	materi yang akan disampaikan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan sistem penilaian yang akan dilakukan selama pembelajaran (asesment for learning)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	bergetar ) Penggaris bergetar Getaran
--	--	--

### C. Kegiatan inti ( 30 Menit)

4.	Fase II Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan pembelajaran diluar kelas dengan game tradisonal GOPA</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang pembelajaran dengan game GOPA</li> <li>• Guru meminta peserta didik keluar kelas dan menyampaikan teknik pembelajaran dengan GOPA</li> <li>• Guru membagi kelompok peserta didik</li> <li>• Guru memberikan penguatan materi getaran dan bagaimana cara teknik memahami materi dalam game Gopa</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab terkait hal yang belum dipahami dalam belajar menggunakan game GOPA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik, menyimak penyampaian dari guru</li> <li>• Peserta didik merespon Tanya jawab yang disampaikan guru</li> <li>• Peserta didik beranjak keluar ruangan/kelas menuju halaman sekolah</li> <li>• Peserta didik menyesuaikan diri dengan kelompok yang dibagikan guru</li> <li>• Peserta didik menyimak dan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran</li> <li>• Peserta didik mulai respon dengan baik dan paham apa yang harus dilakukan</li> </ul>
5.	Fase III <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan kepada siswa dalam membuat pola dalam bermain GOPA</li> <li>• Guru Menyuruh siswa membuat teknik dalam menentukan giliran kelompok yang harus bermain lebih awal</li> <li>• Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik/kelompok dalam permainan GOPA, (Menjelaskan kepada peserta didik bahwa siswa/kelompok yang salah dalam bermain maka akan mendapatkan sanksi pertanyaan)</li> <li>• Guru Memberikan Pertanyaan kepada siswa/kelompok yang melakukan kesalahan dalam bermain GOPA sesuai dengan kolom kesalahan kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SISWA mengengarkandan mulai mengerjakan</li> <li>• Siswa/kelompok melakukannya dengan teknik gunting, kertas, batu dalam menentukan kelompok yang lebih awal bermain.</li> <li>• Peserta didik mulai paham dan semakin antusias mengikuti teknik pembelajaran dengan permainan GOPA.</li> <li>• peserta didik membacakan pertanyaan</li> <li>• pesrta didik akan mengumpulkan pertanyaan kesalahan dalam bermain</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa mendiskusikan hasil pertanyaan masing kelompok yang didapatkan pada belajar bermain tradisional GOPA</li> </ul>	<p>GOPA, akan mereka jawab dan diskusikan pada sesi pembahasan dan pengisian LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa /kelompok mulai mendiskusikan dan menjawab pertanyaan pada LKS yang sudah dibagikan oleh guru</li> </ul>
6.	<p>Fase IV Persentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta siswa/ kelompok untuk mempresentasikan hasil percobaan mereka secara bergilir</li> <li>- Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• peserta didik tampil didepan teman-temannya mempresentasikan hasil diakusi pada LKS mereka.</li> <li>•siswa /kelompok merasa senang, gembira dan memberikan tanggapan positifserta tepuk tangan yang meriah.</li> </ul>

## 1. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku ilmiah objektif tanggung jawab , kritis, teliti, dalam merancang dan melakukan percobaan getaran bandul

NO	Nama Peserta Didik	Tanggung Jawab	Kritis Teliti	Kreatif	Peduli	Jumlah Skor
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Kunci Penilaian

Nilai = (jumlah skor/jumlah Item) x 100

### 2. Penilaian Diri

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku jujur, bertanggung jawab, terbuka dalam menilai kemampuan diri

Setelah melaksanakan percobaan getaran dan gelombang , peserta didik dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberi cenatang pada kolom yang tersedia sesuai dengan kemampuan.

NO.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Mampu Menyebutkan pengertian getaran		
2.	Mampu menyelesaikan soal pada getaran		
3.	Mampu menemukan peristiwa getaran dalam kehidupan sehari-hari		

### 3. Penilaian Pengetahuan dan keterampilan

Bentuk tes pengetahuan : Tes tertulis uraian

Bentuk tes keterampilan : proses penyelesaian untuk soal hitungan

Instrumen soal:

- 1) Jelaskan pengertian dari getaran?
- 2) Berikan contoh benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang apabila dipetik dan sebagainya menimbulkan getaran?
- 3) Tentukan bandul bergetar dari A-B-C-D-A selama 2 sekon. Berapakah frekuensi bandul tersebut ?  $f = n/t$
- 4) Frekuensi suatu getaran adalah 5 Hz. Tentukan periode getarannya.

Pedoman Penilaian

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban:

- 1) Getaran adalah gerak bolak balik disekitar titik kesetimbangan
- 2) Contoh Benda-benda yang bergetar : Gitar: saat bermain gitar dawai yang dipetik akan bergetar, Ayunan: terdapat gerak bolak-balik dari depan menuju kebelakang, suara: saat berbicara suara kita bergetar.
- 3) Diketahui:  $n = 1$   $t = 2$ , Dit:  $F \dots ?$   
 $F = \frac{n}{t} = 0,5 \text{ Hz}$  jadi frekuensinya  $f = 1/2 = 0.5 \text{ Hz}$
- 4) Dik:  $f = 5 \text{ Hz}$ ,  $n = 1$   
Dit:  $T \dots ?$   
 $T = \frac{n}{f} = \frac{1}{5} = 0,2 \text{ Sekon}$

Bima, 2 Juni 2021

Guru mapel,



ERNAWATI, S.Pd

## LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Kompetensi Dasar :

- 3.11. Menganalisis konsep getaran, gelombang dan bunyi, dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan
- 4.11. Menyajikan hasil percobaan tentang getaran, gelombang, dan bunyi

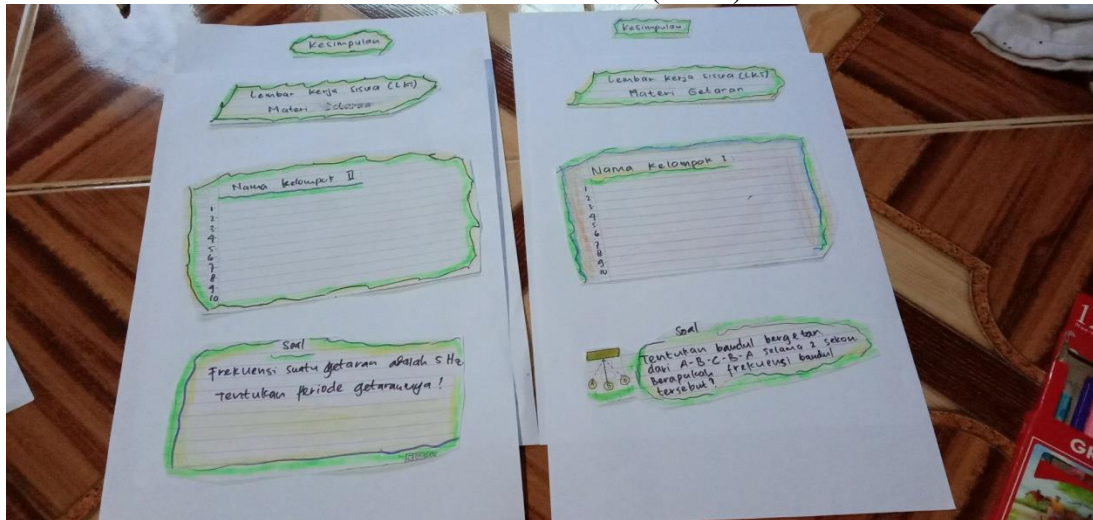
### A Tujuan

Menganalisis pemahaman peserta didik pada pembelajaran materi getaran dengan permainan tradisional GOPA

### B. Langkah Kerja

1. Peserta didik mulai bermain GOPA pada kotak pola yang mereka desain di tanah
2. Desain pola kotak permainan GOPA pada tanah sesuai nomor, sehingga siswa/kelompok yang melakukan kesalahan dalam bermain akan mendapatkan pertanyaan yang bernomor.
3. Peserta didik yang melakukan kesalahan pada permainan GOPA akan mendapatkan sangsi pertanyaan
4. Peserta didik mengumpulkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan pada LKS yang sudah dibagikan guru.

## LEMBAR KERJA SISWA (LKS)



IMG\_20210502\_171803

## DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN





