



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEMESTER GANJIL

TAHUN AJARAN 2020/2021

Sekolah : SMP YPM 6 TARIK Materi Pokok : Gerak Pada Benda
Kelas : VIII (Delapan) Topik : Hukum III Newton
Mata Pelajaran : IPA Waktu : 2x 40

4

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan LKPD 4, peserta didik dapat menjelaskan konsep Hukum III Newton dengan benar
2. Melalui kegiatan LKPD 4, peserta didik dapat menganalisis hubungan Faksi=-Freaksi dengan benar
3. Melalui kegiatan LKPD 4, peserta didik dapat membuat laporan ballon car project dengan benar

LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WAKTU
AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa awal belajar (02) 2. Melakukan presensi dengan menggunakan link form http://gg.gg/absenipakelas8ypm6 atau absensi langsung dan memberikan perhatian pada peserta didik yang absen 3. Menuliskan topik pembelajaran di jurnal kelas dan menata lingkungan belajar (kebersihan, kesiapan belajar) 4. Menanya materi sebelumnya tentang Hukum I dan II Newton 5. Peserta didik menyampaikan pendapatnya dan guru memberikan umpan balik 6. Mengawali pembelajaran dengan apersepsi yang menyenangkan yaitu guru membagikan video seseorang yang melempar bola kasti sampai bola memantul 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh 	10 menit
INTI	
<p>Pertanyaan Mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan video sebuah miniature mobil yang bergerak dengan menggunakan balon https://www.instagram.com/p/B5AhxOkH5qZ/?utm_source=ig_web_button_share_sheet. Kemudian guru memberikan pertanyaan “bagaimana cara kerja mobil tersebut sehingga dapat bergerak?” <p>Mendesain Perencanaan Produk</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencari literatur yang relevan untuk membantu dalam mendesain produk yang akan dibuat 2. Peserta didik menyusun desain produk meliputi: alat, bahan, langkah kerja, dan sumber-sumber informasi yang dibutuhkan dalam mendesain produk <p>Menyusun Jadwal Pembuatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik membuat kesempatan jadwal dalam pengumpulan hasil proyek 2. Peserta didik Menyusun jadwal proyek dengan memperhatikan batas waktu pengumpulan proyek <p>Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memantau keaktifan peserta didik dalam mengerjakan proyek, memantau perkembangan proyek, dan memberi bantuan jika peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan proyek 2. Guru memberi link google form untuk memantau perkembangan proyek, link sebagai berikut: http://gg.gg/laporanproyekballooncar <p>Menguji Hasil</p> <p>Peserta membuat laporan proyek dengan menggunakan aplikasi comic page creator di handphone</p> <p>Evaluasi Pengalaman Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan hasil proyek dan laporan, kemudian peserta didik lain menanggapi 2. Guru dan peserta didik Bersama-sama menyimpulkan pembelajaran 	60 menit
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran hari ini 2. Memberikan apresiasi terhadap peserta didik terbaik, tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran 3. Memberi tugas untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu tentang Sistem Gerak Manusia 4. Berdoa akhir pembelajaran 	10 menit

Sumber pembelajaran

Media: Video

Sumber belajar: Buku Intan

Pariwara kelas IX,

TEKNIK PENILAIAN

Pengetahuan :-

Keterampilan : proyek

Sikap : kerjasama

Sidoarjo, 13 Juli 2020

Kepala SMP YPM 6 TARIK

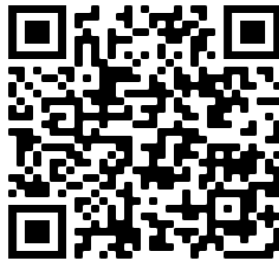
Guru Mata Pelajaran

Nanang Wahyono, ST., M.Pd

Yulinda Vita Anggraini, S.Pd

PETUNJUK PEMBUATAN LAPORAN *BALLOON CAR PROJECT*

1. Buatlah sebuah kelompok dengan maksimal 5 anggota
2. Diskusikan dengan kelompok jadwal pengerjaan proyek, alat bahan yang akan digunakan dan desain mobil yang akan dirancang.
3. Untuk lebih memudahkan dalam pengerjaan laporan, peserta didik dapat membaca sumber belajar buku paket kelas VIII Intan Pariwara dan dapat *mendownload HandOut* dengan scan QR code berikut!



Gambar 1: QR Code *Handout* Materi “Gaya”

4. Akses LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) dapat diakses dengan scan QR Code berikut!



Gambar 2: QR Code LKPD *Balloon Car*

5. Setelah *mendownload*, peserta didik dapat berdiskusi dan mengerjakan proyek
6. Untuk mengerjakan laporan proyek, download aplikasi *comic page creator*. Hasil laporan berupa comic.



Gambar 3: QR Code Aplikasi *Comic Page Creator*



SMP YPM 6 TARIK

*Disusun:
Yulinda Vita A.,S.Pd*



Hai kita akan belajar hukum III Newton



Apa itu Hukum III Newton?



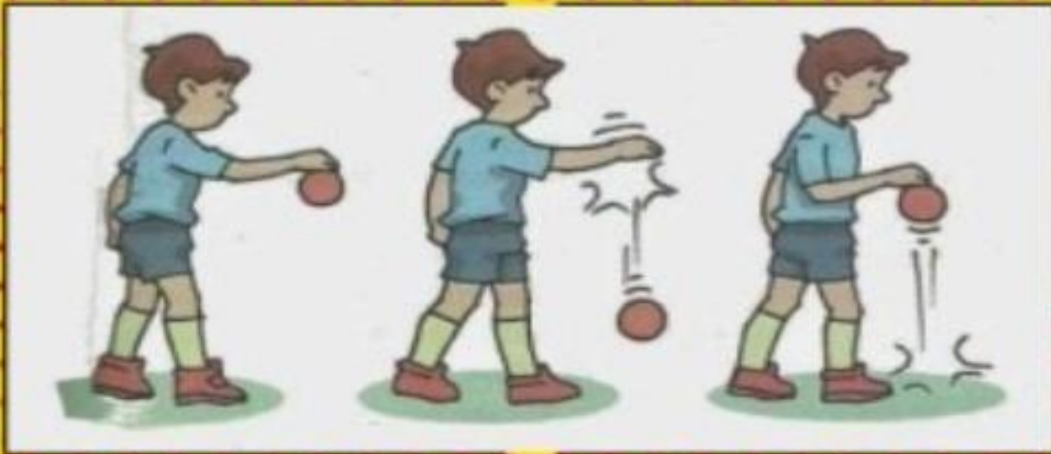
Hukum III Newton dikenal dengan gaya aksi dan reaksi



Apa kalian pernah bermain bola ?



berapa besar pantulan bola yang dihasilkan ?





kalian
tentu
sudah
paham
dengan
hukum III
Newton



Banu ingin membuat
miniaturnya mobil yang dapat
berjalan dengan bantuan
balon. rancanglah sebuah
miniaturnya mobil balon
dengan menggunakan
prinsip Hukum III Newton!



Desain
dan alat
bahan
bebas
kalian
pilih
dengan
kelompok



judul
proyek
.....



tujuan
proyek
.....



alat-alat
.....
.....
.....
.....

Jadwal Pengerjaan Proyek

Hari 1:

.....

Hari 2:

.....

.....



hasil proyek hari ke-1:

.....

.....

.....

.....



hasil proyek hari ke-2:

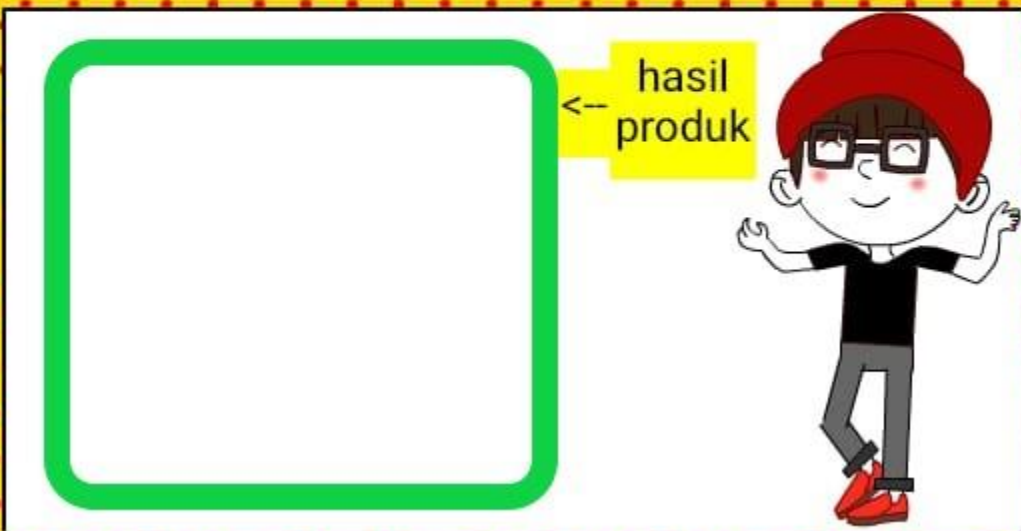
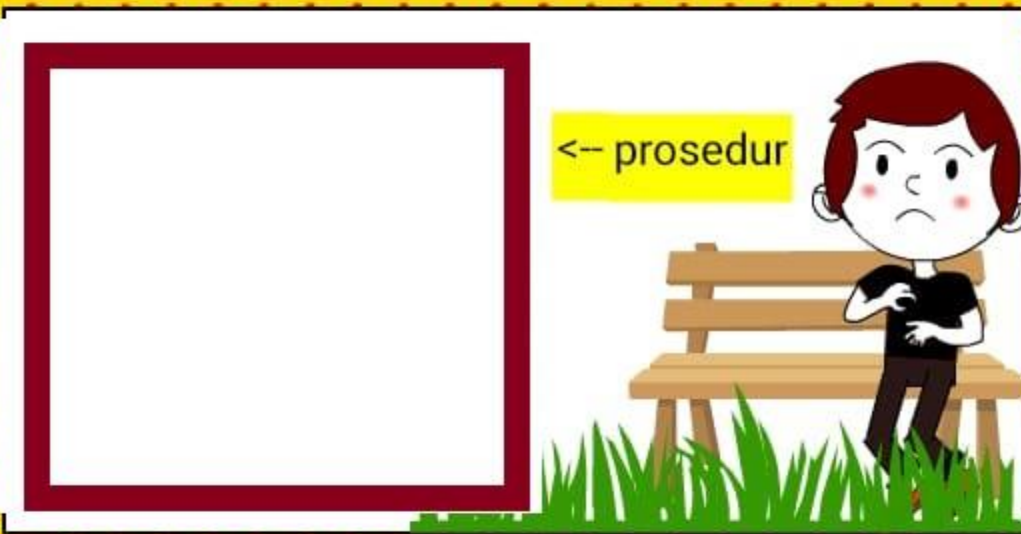
.....

.....

.....

.....







**Apa rencana
yang berhasil?**

A large, empty rectangular box with a thick red border, intended for writing the answer to the question above.

**Apa rencana
yang tidak
berhasil?**

A large, empty rectangular box with a thick red border, intended for writing the answer to the question above.

Desain perbaikan

A large, empty rounded rectangular box with a solid yellow fill, intended for drawing or writing a design improvement.

KISI-KISI PENILAIAN KETERAMPILAN

TUGAS PROYEK

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Indikator Kinerja	Teknik Penilaian
1	4.3.Menyajikan hasil penyelidikan pengaruh gaya terhadap gerak benda	Hukum III Newton	4.3.1. Membuat proyek tentang balloon car dengan menerapkan Hukum III Mewton terhadap gerak benda	<p>Dengan melakukan kegiatan proywk menggunakan LKPD Hukum III Newton, peserta didik dapat membuat proyek balloon car dengan menerapkan Hukum III Newton</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan rencana/jadwal proyek b. Membuat desain proyek c. Membuat ballon car sesuai desain d. Hasil proyek 	Penilaian Proyek
			4.3.2. Membuat laporan hasil proyek tentang balloon car dengan menerapkan Hukum III Mewton terhadap gerak benda	<p>Dengan menggunakan hasil proyek, peserta didik dapat membuat laporan hasil proyek balloon car</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Susunan laporan pengamatan b. Ketepatan hasil pengamatan c. Analisis hasil pengamatan <p>Usaha menyusun laporan</p>	Penilaian kinerja

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Aspek	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Membuat jadwal proyek				
	a. Jadwal proyek disusun secara rinci				
2.	Membuat desain proyek				
	a. orisinil				
	b. luwes				
	c. lancar				
3.	Membuat balloon car sesuai desain				
	a. Kelengkapan alat/bahan				
	b. Berpikir lancar				
	c. Membuat balloon car sesuai dengan langkah kerja				
4.	Laporan hasil proyek				
	a. Susunan laporan proyek				
	b. Analisis hasil pengamatan				
	c. Usaha dalam menyusun laporan				

Petunjuk Perhitungan Skor Keterampilan

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

RUBRIK PENILAIAN

Aspek	Rubrik	Skor
Jadwal proyek		
Membuat jadwal proyek	Peserta didik membuat jadwal proyek dengan rinci dan jelas	4
	Peserta didik membuat jadwal proyek dengan rinci dan kurang jelas	3
	Peserta didik membuat jadwal proyek kurang rinci dan kurang jelas	2
	Peserta didik membuat jadwal proyek tidak rinci dan tidak jelas	1
orisinil	Peserta didik dapat menampilkan desain dan informasi baru pada proyek balloon car	4
	Peserta didik cukup dapat menampilkan desain dan informasi baru pada proyek balloon car	3
	Peserta didik kurang dapat menampilkan desain dan informasi baru pada proyek balloon car	2
	Peserta didik tidak mampu menampilkan desain dan informasi baru pada proyek balloon car	1
luwes	Peserta didik menggunakan 3 alat/bahan untuk membuat proyek hasil desain balloon car	4
	Peserta didik menggunakan 2 alat/bahan untuk membuat proyek hasil desain balloon car	3
	Peserta didik menggunakan 1 alat/bahan untuk membuat proyek hasil desain balloon car	2
	Peserta didik tidak menggunakan alat/bahan untuk membuat proyek hasil desain balloon car	1
Lancar	Peserta didik dapat menginformasikan cara pembuatan dan cara kerja balloon car melalui langkah	4
	Peserta didik hanya dapat menginformasikan cara pembuatan/cara kerja balloon car	3
	Peserta didik cukup dapat menginformasikan cara pembuatan dan cara kerja balloon car melalui langkah	2
	Peserta didik tidak dapat menginformasikan cara pembuatan dan cara kerja balloon car melalui langkah	1
Membuat balloon car	Peserta didik dapat melakukan pembuatan balloon car sesuai dengan langkah kerja	4

Aspek	Rubrik	Skor
sesuai langkah kerja	Peserta didik cukup dapat melakukan pembuatan balloon car sesuai dengan langkah kerja	3
	Peserta didik kurang dapat melakukan pembuatan balloon car sesuai dengan langkah kerja	2
	Peserta didik tidak dapat melakukan pembuatan balloon car sesuai dengan langkah kerja	1
Laporan hasil proyek		
Susunan laporan pengamatan	Susunan laporan lengkap dan urut	4
	Susunan laporan lengkap namun tidak urut	3
	Susunan laporan kurang lengkap namun urut	2
	Susunan laporan tidak lengkap dan tidak urut	1
Analisis hasil proyek	Peserta didik dapat menghubungkan hasil proyek dan konsep dengan tepat dan jelas	4
	Peserta didik dapat Menghubungkan hasil proyek hasil pengamatan dan konsep dengan tepat dan kurang jelas	3
	Peserta didik dapat Menghubungkan hasil proyek dan konsep dengan kurang tepat dan kurang jelas	2
	Peserta didik dapat menghubungkan hasil proyek dan konsep dengan tidak tepat dan tidak jelas	1
Usaha dalam menyusun laporan	Berusaha melengkapi isi laporan dengan sungguh-sungguh, memperbaiki isi, tulisan rapi, dan mudah dibaca	4
	Sesuai aspek no.1 kecuali ada satu aspek yang tidak dilakukan	3
	Sesuai aspek no.2 kecuali ada satu aspek yang tidak dilakukan	2
	Tidak berusaha melengkapi dan memperbaiki isi laporan	1

Petunjuk Perhitungan Skor Keterampilan

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