

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

|                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| Mata Pelajaran    | : Peminatan Fisika               |
| Kelas/ Semester   | : X/MIPA/2                       |
| Pokok Bahasan     | : Impuls, Momentum, dan Tumbukan |
| Sub Pokok bahasan | : Hukum Kekekalan Momentum       |
| Waktu             | : 3 x 45 menit                   |

|  |  |
|--|--|
| <b>Model</b> : Blended Learning<br><b>Metode</b> : Discovery inquiry Learning<br><b>Pendekatan</b> : Konstruktivisme | <b>Alat, Bahan, dan Media</b><br>Laptop, Smartphone, Proyektor, Speaker Active<br>Fitur Rumah Belajar: Sumber Belajar, Bank Soal, LKPD, Phet-interactive simulation, YouTube, WAG, FBG, GC |
|--|--|

### A. Tujuan Pembelajaran

- 1) Pebelajar mampu merumuskan hukum kekekalan momentum untuk sistem tanpa gaya luar melalui Phet-simulasi interaktif.
- 2) Pebelajar mampu menerapkan prinsip kekekalan momentum untuk menyelesaikan masalah yang menyangkut interaksi melalui gaya-gaya internal dalam kehidupan sehari-hari.

### B. Kegiatan Pembelajaran

#### I. Fase: seeking of Information

| Pembelajar  | Pebelajar   |
|---|---|
| <b>Self directed asynchronous learning</b><br>1. Memberikan bahan belajar digital: video Materi Fisika Hukum Kekekalan Momentum Rumah Belajar, LKPD Lab tumbukan, Kuis dan petunjuk belajar melalui WAG/ FBG/ GC. Menginformasikan pada pebelajar untuk berbagi bahan belajar kepada temannya yang tidak memiliki sarana untuk pembelajaran daring.<br>2. Memberikan matriks pembelajaran yang akan dilaksanakan secara blended learning. | <b>Self directed asynchronous learning</b><br>1. Menginformasikan bahan belajar digital video Materi Fisika Hukum Kekekalan Momentum Rumah Belajar, LKPD Lab tumbukan, Kuis, petunjuk belajar dan matriks pembelajaran kepada temannya yang tidak memiliki sarana untuk pembelajaran daring.<br>2. Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang sesuai petunjuk pembelajaran.<br>3. Mempelajari bahan belajar digital dan petunjuk belajar yang diberikan pembelajar melalui WAG/FBG/ GC. |

#### II. Fase: acquisition of information

| Pembelajar   | Pebelajar   |
|--|---|
| 1. Pembelajar mengarahkan dan membimbing pebelajar berdiskusi terkait tugas yang diberikan pembelajar dengan kelompoknya melalui FBG/ WAG. <b>Virtual synchronous learning.</b><br>2. Kelompok pebelajar diberi kesempatan untuk mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan sebelumnya. dan kelompok lain memberi komentar di depan pembelajar. <b>Live synchronous learning.</b><br>3. Memberikan umpan balik setelah pebelajar dalam kelompoknya selesai melakukan simulasi atau presentasi. Mengarahkan pebelajar untuk menuliskan kesimpulan terhadap materi yang baru dipelajari atau mengerjakan kuis. <b>Live synchronous learning.</b> | 1. Pebelajar berdiskusi bersama kelompok belajarnya terkait tugas yang diberikan, membuat resume/ kesimpulan hasil diskusi, membuat bahan presentasi dengan kelompoknya yang diarahkan dan difasilitasi oleh pembelajar melalui FBG/ WAG. <b>Virtual synchronous learning.</b><br>2. Kelompok pebelajar mempresentasikan hasil belajarnya dan kelompok lain memberi komentar di depan pembelajar. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai jadwal pembelajaran tatap muka sekolah di masa new normal dengan mematuhi prokes. <b>Live synchronous learning.</b><br>3. Setiap pebelajar membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka atau mengerjakan kuis yang diberikan pembelajar. <b>Live synchronous learning.</b> |

#### III. Fase: synthesizing of knowledge

| Pembelajar  | Pebelajar  |
|---|--|
| 1. Melakukan Konfirmasi hukum kekekalan momentum. <b>Live synchronous learning.</b><br>2. Memberikan tugas membuat poster atau bahan belajar sederhana konten materi remedial atau pengayaan . Tugas dapat dilakukan secara kolaborasi, antara pebelajar yang memiliki gawai dan tidak tetapi rumahnya saling berdekatan, atau sesuai kelompok belajarnya, kemudian diunggah ke sosial media. <b>Collaborative asynchronous learning.</b> | 1. Pebelajar memberikan konfirmasi hukum kekekalan momentum. <b>Live synchronous learning.</b><br>2. Pebelajar bersama kelompoknya belajarnya membuat poster atau bahan belajar sederhana konten materi remedial atau pengayaan Tugas dapat dilakukan secara kolaborasi, antara pebelajar yang memiliki gawai dan tidak tetapi rumahnya saling berdekatan, atau sesuai kelompok belajarnya, kemudian diunggah ke sosial media. <b>Collaborative asynchronous learning.</b> |

### C. Assessment

|   |
|---|
| Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan<br>Evaluasi : Evaluasi secara online melalui fitur Quis Kelas Maya<br>Remedial : pebelajar yang nilai akhir (gabungan dari nilai tugas 60% dan Quis 40%) < 65 (KKM = 65)<br>Pengayaan : Pembelajaran lanjutan bagi siswa yang telah mencapai KKM |
|---|

Lombok Utara, 12 Mei 2021

Mengetahui  
Kepala SMAN 1 Pemenang

**Dra. Haerani**  
NIP. 196906211997022005



Guru Mata Pelajaran,

**I Made Sadia, S.Pd.**  
NIP. 1970041419951005