

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Kota Bengkulu  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Kelas/Semester : VIII / Ganjil  
 Topik : Gerak Benda dan Gaya  
 Sub Topik : Konsep Gaya dan Hukum Newton I  
 Pertemuan ke- : 3  
 Alokasi Waktu : 10 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat mendeskripsikan konsep gaya dengan benar
2. Setelah melakukan percobaan siswa dapat menganalisis Hukum Newton I pada kehidupan sehari-hari

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN


#### Model Discovery Learning

Tahap	Kegiatan	Sintak Model Pembelajaran
Pendahuluan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka pelajaran dan berdoa untuk memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>- Guru menanyakan materi sebelumnya tentang Gaya serta mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari tentang Hukum I Newton</li> <li>- Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran</li> <li>- Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan pada proses pembelajaran</li> </ul>	
Inti (6 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengingatkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok yang dibentuk sebelumnya</li> <li>- Guru memberikan stimulus pertanyaan kepada peserta didik “ Mengapa saat berada di dalam mobil yang sedang melaju kencang dan tiba-tiba mobil di rem badan kita akan terdorong ke depan?”</li> <li>- Peserta didik menjawab pertanyaan dan berdiskusi bersama kelompoknya</li> </ul>	<i>Stimulation</i> (Stimulasi)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Membagikan LKPD “ Sifat Kelembaman Suatu Benda”</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu Sifat kelembaman pada suatu benda (Hukum I Newton)</li> <li>- Guru mempersilahkan peserta didik bertanya mengenai teknis pelaksanaan percobaan</li> </ul>	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok melakukan praktikum “ Sifat Kelembaman Suatu Benda” sesuai dengan prosedur dalam LKPD</li> <li>- Peserta didik <i>megamati hasil percobaan</i></li> </ul>	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menginterpretasi, mengolah dan mendiskusikan hasil percobaan</li> <li>- Peserta didik menganalisis hasil pengamatan melalui pengerjaan LKPD</li> <li>- Peserta didik menyimpulkan hasil percobaan berdasarkan data yang diperoleh kelompoknya</li> </ul>	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu kelompok <i>peserta didik mempresentasikan hasil praktikum dan hasil diskusi</i> kelompoknya dan kelompok lain <i>menanggapinya</i></li> </ul>	<i>Verification</i> (Pembuktian)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dengan bimbingan guru, peserta didik secara klasikal menyimpulkan hasil percobaannya tentang Hukum I Newton</li> </ul>	<i>Generalization</i> (Kesimpulan)
Penutup (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dan Guru mereview hasil pembelajaran</li> <li>• Peserta didik mealkuykan refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berkinerja baik.</li> <li>• Guru memberikan evaluasi akhir pembelajaran</li> <li>• Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya, yaitu: Hukum II dan III Newton</li> </ul>	

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian	Bentuk Instrumen
Kognitif	Tes tertulis
Afektif	Lembar Pengamatan Sikap
Psikomotor	Lembar Penilaian Kinerja

Bengkulu, Desember 2021  
Guru Mata Pelajaran,

  
Helen S. Pd., M.M  
NIP. 198407272008042002

## LAMPIRAN

### Contoh Instrumen Penilaian

#### a. Lembar Pengamatan Sikap (Afektif)

##### Pengamatan Sikap Ilmiah

No.	Karakter	BT	MT	MB	MK
1.	Rasa ingin tahu				
2.	Ketelitian dalam melakukan pengamatan				
3.	Ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar dan bekerja, baik secara individu maupun kelompok				
4.	Keterampilan berkomunikasi pada saat belajar				

\*) Cantumkan tanda  $\checkmark$  pada kolom yang sesuai.

Keterangan:

- **BT: Belum Terlihat** (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator).
- **MT: Mulai Terlihat** (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).
- **MB: Mulai Berkembang** (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).
- **MK: Membudaya** (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

#### b. Lembar Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Tes tertulis:

Pilihan Ganda:

Indikator	Contoh Instrumen	Kunci	Skor
Peserta didik dapat menjejaskan konsep penerapan Hukum I Newton Pada Kehidupan sehari-hari	1. Peristiwa berikut yang dapat dijelaskan dengan Hukum Newton I adalah... a. Orang yang mendorong gerobak dengan kekuatan dan percepatan tertentu b. Burung terbang dengan mengepakkan kedua sayap c. Orang yang naik sampan dan mendayungnya d. Tubuh penumpang terdorong ke depan saat kendaraan direm mendadak	d	1

c. Lembar Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1	Cara melakukan percobaan Hukum I Newton Melalui penyelidikan Sifat Kelembaman suatu benda		<b>Skor 3 :</b> Melakukan percobaan dan pengamatan dengan teliti, tepat dalam memprediksi hasil pengamatan, dan tepat dalam memposisikan pengamatan <b>Skor 2 :</b> Ada dua aspek yang terpenuhi <b>Skor 1 :</b> Hanya satu aspek yang terpenuhi
2	Cara menafsirkan data hasil pengamatan		<b>Skor 3:</b> Melakukan analisis dan mencoba mengaitkan antar variable yang diselidiki (atau bentuk lain, misalnya mengklarifikasi) <b>Skor 2 :</b> Melakukan analisis data, namun tidak melakukan upaya mengaitkan antar variable <b>Skor 1 :</b> Tidak melakukan penafsiran data
3	Cara mengkomunikasikan data hasil pengamatan		<b>Skor 3 :</b> Memadukan hasil tertulis sebagai bagian dari penyajian secara lisan <b>Skor 2 :</b> Lisan dan tertulis, namun tidak dipadukan <b>Skor 1 :</b> Hanya dilakukan secara lisan
4	Cara menyampaikan ulang bagaimana melakukan Percobaan “Sifat Kelembaman Suatu benda		<b>Skor 3 :</b> Menyampaikan dengan kalimat sendiri, lancer dalam menyampaikan, dan tepat dalam menyaring inti permasalahan <b>Skor 2 :</b> Ada dua aspek yang terpenuhi <b>Skor 1 :</b> Hanya satu aspek yang terpenuhi
Jumlah skor yang diperoleh			
Skor maksimal		4 x 3 = 12	

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

# Lembar Kerja Peserta Didik

## "Sifat Kelembaman Suatu Benda"

Nama  
Kelompok:

- 1.
- 2.
3. dst

### TUJUAN

1. Melalui percobaan dan pemecahan permasalahan yang dilakukan peserta didik dapat menjelaskan Hukum I Newton
2. Melalui Percobaan, pemecahan permasalahan, dan diskusi yang dilakukan siswa dapat menganalisis penerapan HUKUM I Newton dalam kehidupan sehari-hari

### PERMASALAHAN

Mengapa pada saat berada di dalam mobil kita wajib memakai sabuk

Buatlah Hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan di atas!

### HIPOTESIS

### Apa Yang Dibutuhkan?

1. Selebar kertas HVS
2. Sebuah Gelas

### Apa Yang Harus Dilakukan ?

1. Letakkan selebar kertas di atas meja, kemudian letakkan gelas di atas kertas tersebut
2. Tariklah kertas secara horizontal dengan perlahan. Amati apa yang terjadi pada gelas dan ulangi hingga 3 kali!
3. Tariklah kertas secara horizontal dengan sekali hentakan yang cepat! Amati peristiwa yang terjadi pada gelas dan ulangi hingga 3 kali!



### Ayo Diskusikan !!!

1. Bagaimana keadaan gelas pada perlakuan nomor 2?
2. Bagaimana Keadaan gelas pada perlakuan nomor 3?
3. Apa yang mengakibatkan perbedaan keadaan gelas akibat perlakuan nomor 2 dan 3?
4. Berapa besar resultan gaya pada benda diam?

**JAWABAN HASIL DISKUSI**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**KESIMPULAN** >>>

**Dari hasil pengamatan yang telah kalian lakukan, apa yang dapat kalian simpulkan!**

.....

.....

.....

.....