

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMPN 1 CIMAHI
Kelas / Semester	: VIII / I
Tema	: Zat aditif dalam makanan dan minuman, zat adiktif, serta dampaknya terhadap kesehatan
Sub Tema	: Zat Adiktif serta dampaknya bagi kesehatan
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 5 JP X 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning, peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi jenis-jenis zat adiktif dengan tepat dan jelas
2. Menjelaskan dampak zat adiktif terhadap kesehatan secara kritis dan teliti
3. Menjelaskan Cara Pencegahan penggunaan zat adiktif terhadap kesehatan secara jelas dan tepat
4. Membuat komik tentang Jenis-jenis, dampak penyalahgunaan dan Pencegahan zat adiktif bagi kesehatan dengan kritis dan kreatif
5. Mengkomunikasikan dan mempublikasikan tentang jenis-jenis, dampak penyalahgunaan dan Pencegahan zat adiktif bagi kesehatan dengan membuat buku komik

Fokus Penguatan karakter : Kreatif, Mandiri, Peduli Sosial, teliti, kritis dan Rasa Ingin Tahu

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (10 Menit)

Melalui Video atau WA atau ditulis di Google Classroom atau Tatap Muka, guru :

1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali salam dan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik (absensi) melalui aplikasi google meet / zoom, kesiapan buku tulis dan sumber belajar (**Religius**)
2. Menyampaikan materi secara kontekstual dan manfaat zat adiktif dalam kehidupan sehari-hari (**Kontektual Larning**)
3. Guru memotivasi dengan Mengajukan beberapa pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya yaitu tentang zat aditif pada makanan dengan materi yang akan dipelajari yaitu zat adiktif dan dampaknya bagi kesehatan

4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai jenis-jenis, dampak serta bahaya zat adiktif dalam kehidupan sehari-hari **Communication (Komunikasi)**
5. Mengeksplor peserta didik untuk kembali mengingat materi pada pertemuan sebelumnya dan memberikan gambaran dampak penggunaan serta pencegahan zat adiktif dan zat adiktif dalam kehidupan sehari-hari .
6. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
7. Guru membimbing peserta didik melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran
8. Guru Menyampaikan penilaian dan karakter yang akan diamati

Kegiatan Inti (200 Menit)

1. Siswa diberikan penjelasan singkat tentang Zat adiktif melalui aplikasi google meet atau zoom sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara kreatif, mandiri, peduli sosial, dan rasa ingin tahu
2. Peserta didik mencermati masalah sehari-hari yang berkaitan dengan jenis-jenis, dampak serta pencegahan zat adiktif pada peserta didik dengan menulis point-point penting tentang penggunaan dan penyalahgunaan zat adiktif
3. Siswa Mengamati **video youtube dari BNN Berjuanglah Pemuda-Pemudi Anti Narkoba dengan link : <https://youtu.be/Q-sKQ7v6zjw>** (Stimulasi)
4. Siswa melakukan diskusi materi dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri 6 Siswa untuk Membaca bahan ajar tentang Zat Adiktif **(Literasi) (Identifikasi Masalah)**
5. Siswa melakukan diskusi kelompok dengan materi yang berbeda pada tiap kelompoknya tentang jenis-jenis zat adiktif , dampak-dampak zat adiktif serta materi tentang pencegahan zat adiktif dengan menuliskan hasil-hasil point diskusi dalam buku catatan. **Critical Thinking (Berpikir Kritis)**
6. Guru membimbing siswa membuat naskah dialog untuk pembuatan komik digital tentang zat Adiktif sebanyak 3-4 halaman dengan masing – masing halaman terdiri dari 6 dialog. **Creative (Kreatif) (Pengolahan Data)**
7. Peserta didik membuat ide kreatif dalam menulis naskah dialog tentang zat adiktif serta bekerja sama dengan kelompoknya untuk membuat dialog yang berkesinambungan atau berkaitan Antara tiap –tiap materi **Collaboration (Kerja sama)**
8. Guru membimbing peserta didik untuk menggunakan media aplikasi comic strip maker atau aplikasi sejenis lainnya untuk pembuatan buku komik tentang zat adiktif
9. Siswa menggunakan aplikasi comic strip maker atau sejenisnya untuk memasukan hasil dialog siswa yang sudah dibuat untuk dijadikan buku komik elektrik **(Pembuktian)**
10. Guru menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai zat adiktif. **(menarik Kesimpulan)**

11. Guru melakukan refleksi dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi peserta didik dan membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penutup (15 Menit)

1. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur
2. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan membuat proyek pembuatan buku komik
3. Guru dapat memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok tentang materi zat adiktif
4. Guru dapat meminta peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari internet dan buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya
5. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran dengan membuat buku komik dalam 1 kelas sebagai hasil karya kreatif siswa
6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik/jenis : Kuis, tugas individu / kelompok, untuk kerja dan Proyek
2. Bentuk instrumen : Pengetahuan, Keterampilan dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Teknik dan Bentuk Instrumen

NO	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Pengetahuan	Tes Lisan dan Tes tertulis, Diskusi
2	Keterampilan	Unjuk Kerja dan Proyek
3	Sikap	Observasi peserta didik

Penilaian pengetahuan

1. Penilaian Diskusi

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				
Jumlah					

Keterangan :

- 100 = Sangat Baik
 75 = Baik
 50 = Kurang Baik
 25 = Tidak Baik

2. Penilaian ters lisan dan tes tertulis

Instrument tes lisan dan tes tulis

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Ulangan harian				
2	Tes Lisan				
Jumlah					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

1—20 = Sangat Kurang

21—40 = Kurang

41—60 = Cukup

61—80 = Baik

81—100 = Sangat Baik

Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian naskah dialog dengan materi	v			
2	Keserasian pemilihan kata dalam dialog		v		
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa dalam dialog		v		
4	Kesinambungan kata dialog dengan satu kelompok	v			
5	Penyusunan dialog dalam aplikasi		v		
Jumlah		200	150		

Kriteria :

1. Nilai Total = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 5 = 500$

2. Skor sikap = $\frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal dikali}}$ X 100

Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Penilaian Sikap

NO	Aspek Yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	25	50	75	100
1	Kreatif	Pengamatan /Observasi	Proses Pembelajaran				v
2	Mandiri					v	
3	Rasa Ingin tahu					v	
4	Kerjasama						v
Jumlah						150	200

Kriteria :

1. Nilai Total = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 5 = 500$
2. Skor sikap = $\frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal dikali}}$ X 100

Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Mengetahui
Kepala SMPN 1 Cimahi

Guru IPA

Sri Mulyaningsih, S.Pd. M.Pd
Nip:19641215 198412 2002

Titin Supriatin, S.Pd
Nip : 19771121 200604 2 011