


**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP Simulasi Mengajar CGP)**


Nama Sekolah	SMP Negeri 6 Keritang	Alokasi Waktu	: 10 Menit
Kelas / Semester	VIII / Ganjil	Tahun Pelajaran	: 2021-2022

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
Menjelaskan berbagai zat aditif dalam makanan dan minuman, zat adiktif, serta dampaknya terhadap kesehatan	Membuat karya tulis tentang dampak penyalahgunaan zat aditif dan zat adiktif bagi kesehatan
INDIKATOR	INDIKATOR
Mengelompokkan zat aditif (alami dan buatan) pada makanan dan minuman	Membuat gambar mind map tentang jenis-jenis zat aditif pada makanan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui pengamatan makanan dan minuman kemasan, siswa dapat mengelompokkan zat aditif alami dan buatan dalam makanan dan minuman
- Melalui kegiatan pembuatan mind map zat aditif berdasarkan kegunaannya, siswa dapat menunjukkan keterampilan secara kreatif, kolaboratif dan komunikatif melalui hasil karya nya.
- Melalui kegiatan diskusi siswa dapat menunjukkan sikap disiplin dan kerja sama dalam kelompok

Materi	<p style="text-align: center;">KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>1. Pendahuluan (2 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberi salam, berdoa dan memeriksa kehadiran siswa. Memberikan apersepsi dengan menampilkan makanan berwarna dan makanan yang tidak diberi pewarna, kemudian bertanya, “ bagaimana pendapat kalian dengan makanan ini?” “makanah yang menarik selera kalian?” Diharapkan muncul persepsi dari peserta didik tentang tujuan pemberian warna pada makanan Menyampaikan tujuan pembelajaran Memandu peserta didik mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran sesuai perintah pada pertemuan sebelumnya <p>2. Kegiatan Inti (6 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Memandu peserta didik membentuk kelompok Membagikan link modul dan LKPD serta memberikan waktu peserta didik membaca dan memahaminya. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi jenis-jenis zat aditif pada kemasan makanan yang ada. Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan pada LKPD Setiap kelompok mengerjakan LKPD sesuai dengan bahan makanan yang dibawanya Masing- masing kelompok diberi kesempatan membuat mind map tentang zat aditif makanan menggunakan kertas warna yang tersedia Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan hasil diskusi dengan rasa <i>percaya diri</i>. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya
Zat Aditif pada Makanan	
Model	
Discovery Learning	
Media	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ LKPD ➤ Smartphone 	
Alat dan Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Papan tulis dan spidol ➤ Kertas warna ➤ Makanan kemasan 	
Sumber Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> Siti zubaidah, dkk Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. 2017 https://youtu.be/M7p6m0b_epQ Literasi digital melalui internet 	
Scan QR Modul	
	

Scan QR LKPD	3. Penutup (2 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> a. Bersama siswa membuat kesimpulan dan Melakukan penguatan b. Melakukan kegiatan penilaian melalui game quiziz c. Berdoa mengakhiri pembelajaran 	
PENILAIAN PEMBELAJARAN		
Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
Pengetahuan	Tes Tulis	Pilihan Ganda
Ketrampilan	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
Sikap	Observasi	Rubrik Observasi

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 6 Keritang

Sencalang, 6 Januari 2021
Guru Mapel

Mesy Herlina, S.Pd
NIP. 19740517 200501 2005

Mei Diyah Lestari, S.Si, Gr.
NIP.19840522 201102 2002

LEMBAR OBSERVASI

NO	NAMA	SIKAP /PERILAKU						Skor Total	KET
		Menghargai	Ingin Tahu	Teliti	Objektif	Tekun	Tanggung Jawab		
1									
2									
3									

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut. 100 = sangat baik 75 = baik 50 = cukup 25 = kurang

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN

NO	NAMA	Indikator Penilaian						Skor Total	KET
		Kelengkapan alat dan bahan	Keruntutan Kerja	Keaktifan	Kerjasama	Hasil Kerja	Waktu Penyelesaian		
1									
2									
3									

Kolom Indikator Penilaian diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut. 100 = sangat baik 75 = baik 50 = cukup 25 = kurang

PENILAIAN PENGETAHUAN

Dibagikan link game quizizz, Data rekap hasil penilaian dapat langsung di download setelah proses penilaian