

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Senduro	Tema : Usaha dan Pesawat Sederhana
Mapel : IPA Terpadu	Sub Tema : Konsep Usaha dalam kehidupan sehari-hari
Kelas/ Semester : 8 / 1	Pembelajaran ke : 1
Tahun Pelajaran : 2021-2022	Alokasi waktu : 10 menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Siswa dapat memahami konsep Usaha dan menemukan rumus secara matematis serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.</li> <li>Guru menanyakan kabar dan memberi permainan (tebak gambar: <a href="http://bit.ly/3FWnMG4">bit.ly/3FWnMG4</a> )</li> <li>Guru mengecek kehadiran siswa dan mengaitkan kesehatan dengan materi (Usaha atau kemampuan untuk melaksanakan aktifitas sehari-hari)</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa manfaat mempelajari materi Konsep Usaha dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>	2 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dan guru bertanya jawab tentang faktor yang mempengaruhi perpindahan benda dari pengamatan gambar pemain sepak bola (<b>Critical Thinking-Menanya- Mengamati</b>)</li> <li>Siswa diberi kesempatan membaca buku paket siswa IPA hal:75-78 (<b>Communication-Mengumpulkan informasi-Literasi</b>)</li> <li>Siswa menyampaikan contoh pernyataan yang termasuk Usaha serta saling berbagi informasi dan penjelasan dengan temannya. (<b>Communication-Mengumpulkan informasi-Mengolah</b>)</li> <li>Siswa diberi kesempatan membentuk kelompok sesuai daftar kelompok</li> <li>Siswa berdiskusi dengan kelompok tentang konsep dan rumus Usaha dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari pada soal LKPD.</li> <li>Siswa bersama kelompok menuliskan hasil diskusi di LKPD yang sudah dibagikan oleh guru. (<b>Communication</b>)</li> <li>Tiap kelompok membaca dan menuliskan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok yang lainnya memberikan tanggapan.</li> <li>Siswa diberi kesempatan bertanya hal yang masih belum dimengerti</li> </ol>	6 Menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Salah satu siswa diberi kesempatan menyampaikan kesimpulan</li> <li>Guru memberikan penguatan serta pesan moral.</li> <li>Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan (kekurangan dan kelebihan)</li> <li>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.</li> </ol>	2 menit

**C. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Teknik penilaian secara observasi, tertulis, dan penugasan. (terlampir)

Mengetahui,  
Kepala SMP Negeri 1 Senduro

Lumajang, 5 Januari 2022  
Guru Mapel IPA

## RUBRIK PENILAIAN

### A. PENILAIAN SIKAP

#### RUBRIK KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN

NO.	Keaktifan yang diamati	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Keaktifan mengajukan pertanyaan/memberikan penjelasan dalam diskusi kelompok (Oral Activities)	Tidak pernah bertanya/ menjawab	Hanya satu kali bertanya/ menjawab	2-3 kali bertanya/ menjawab	Lebih dari 3 kali bertanya/ menjawab

#### Pedoman Penskoran:

Nilai Keaktifan Siswa =  $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{4}$

4

### B. PENILAIAN PENGETAHUAN

#### Pedoman Penskoran:

Nilai Pengetahuan Siswa =  $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100}{4}$

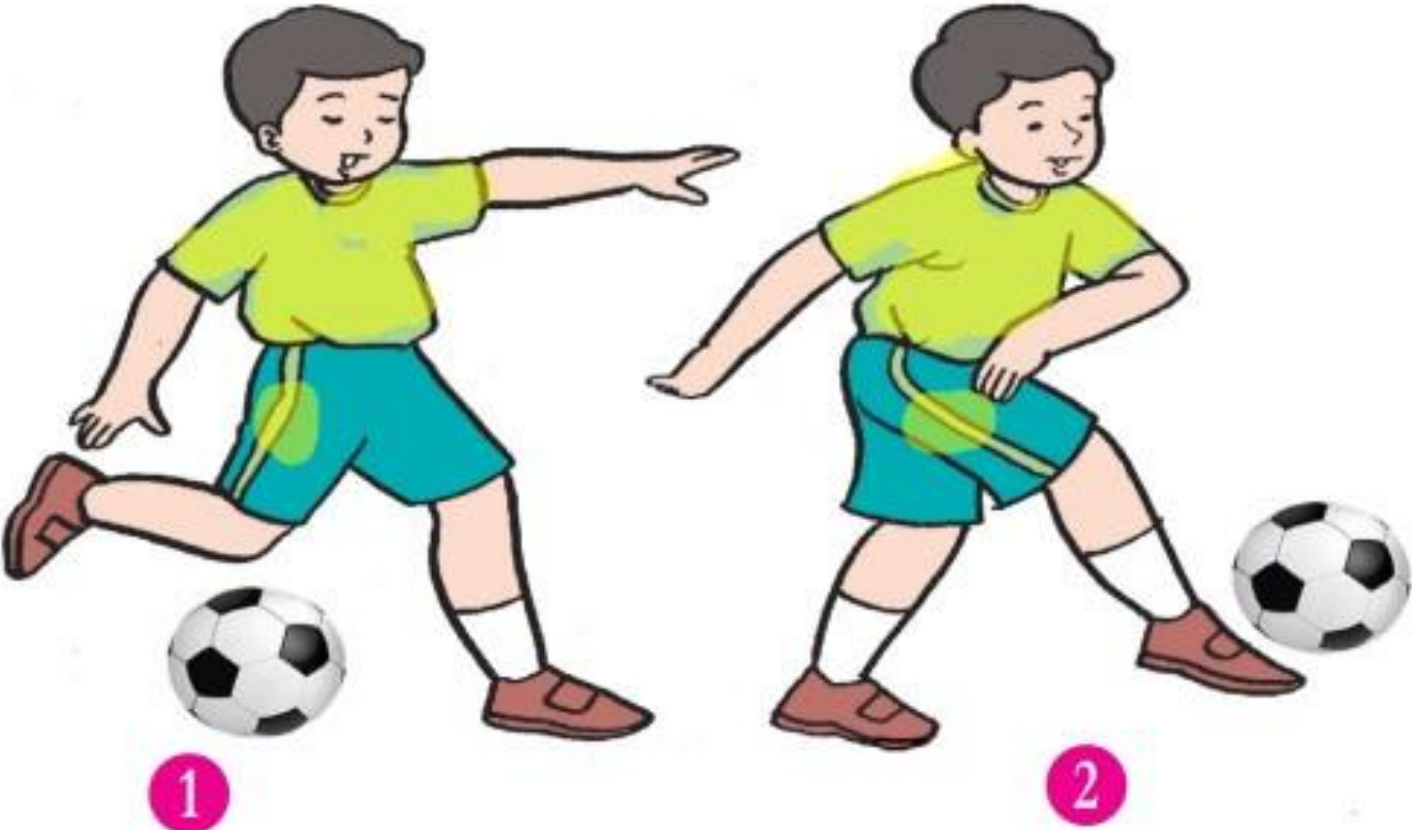
4

### C. PENILAIAN KETERAMPILAN

#### 1. Kegiatan Membuat Peta Pikiran (Bahasa Indonesia)

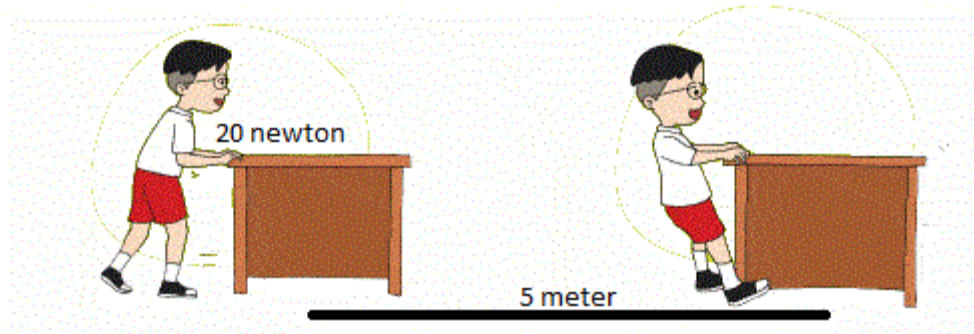
NO.	Keterampilan yang diamati	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1.	Menyebutkan faktor yang mempengaruhi perpindahan benda	Menyebutkan 1	Menyebutkan 2	Menyebutkan 3	Menyebutkan lebih dari 3

PENGAMATAN GAMBAR



## LKPD 1

1. Jelaskan konsep Usaha yang berkaitan dengan Gaya dan Perpindahan benda !
2. Bagaimanakah cara menentukan Usaha? Tuliskan rumusnya . . . .
3. Perhatikan gambar berikut !



Messi mendorong meja dengan gaya 20 N sehingga meja tersebut berpindah sejauh 5 M. Berapakah Usaha yang dilakukang oleh Messi ?

4. Apa yang harus ditingkatkan untuk memperbesar perpindahan benda? Jelaskan !