

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP AMARIS 03
Mapel	: IPA, SENI BUDAYA, PKn, B.IND, B. INGG, MTK
Kelas/semester	: VIII (delapan)/ satu
Materi Pokok	:
	<ul style="list-style-type: none">• IPA : Usaha dan gaya• Seni : Menggambar alam benda• PKn : Budaya Gotong royong dan saling menghargai• B. Ind : Menanggapi dan membuat laporan sederhana• B. Ingg : Membuat laporan secara tertulis dan dibacakan• Mtk : Menghitung bangun ruang
Alokasi waktu	: 2 minggu dengan 16 kali pertemuan
Potensi yang diharapkan	: PPK, Literasi, 4 C dan Hots

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui perancangan pembelajaran STEAM diharapkan siswa mampu menciptakan pembangkit listrik tenaga air menggunakan turbin apung secara berkelompok dengan penuh rasa disiplin, kerja sama, saling menghargai dan bertanggung jawab.

B. Indikator

Setelah pembelajaran selesai siswa dapat:

1. Menciptakan pembangkit listrik tenaga air dengan menggunakan turbin apung.
2. Menggambar urbin apung
3. Menerapkan budaya gotong royong
4. Membuat dan membaca laporan sederhana
5. Membuat laporan secara tertulis
6. Menghitung bangun ruang.

C. Materi Pembelajaran

Tercantum pada modul pembelajaran

D. Metode Pebelajaran

- Model Pembelajaran Saintifik dengan model Inquiry, PJBL, PBL, Discavery, dll
- Metode Tanya jawab, diskusi, demonstrasi,dll

E. Media Pembelajaran

- Alat dan bahan Pembelajaran
 - Video pembuatan turbin apung
 - Model turbin apung secara Visual
 - Media pembuatan turbin
- Alat, bahan dan prosedur kerja
 - Terdapat pada modul

F. Sumber Pembelajaran

- Buku paket IPA, PKn, Seni, Mtk, B. Ingg, B. Ind
- Literasi yang berkaitan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Mengaitkan pembelajaran hari ini dengan sebelumnya
 - Menanyakan tugas kepada siswa
 - Menanyakan pengetahuan awal tentang turbin kepada siswa
 - Menanyakan buku yang sudah dibaca tentang turbin
 - Menanyakan tugas sebelumnya
 - Menilai tugas rumah
- b. Melakukan kegiatan Inti
Terdapat dalam modul
- c. Kegiatan Penutup
Terdapat dalam modul

2. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran STEAM

Pertemuan	Pelajaran	Deskripsi
1.	IPA	Fenomena alam, arus air sungai sebagai sumber alternative energy, dengan konsep usaha dan energy, Memahami permasalahan, Konsep dan teori dasar terkait Turbin Apung
2.	Bahasa Indonesia	Membaca dan mengomentari artikel terkait (sungai sebagai energy, dll)
3.	Bahasa Inggris	Membaca dan mengomentari artikel bahasa inggris terkait
4.	Seni	Membuat gambar dan Sketsa desain produk Turbin Apung dalam 2D atau 3D
5.	Matematika	Memahami konsep luas dan volume (Bangun ruang)

6.	PKn	Memahami gotong royong sebagai bentuk kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan
7.	Ipa	Usaha dan energy. Perencanaan alat, bahan, dan prosedur.
8.	Bahasa Indonesia	Membaca dan mengomentari artikel bacaan terkait, perencanaan STEAM Project
9.	IPA	Melakukan percobaan simulasi pembuktian system. (proofing system) dari rencana. Pembangkit listrik tenaga air menggunakan turbin apung.
10.	Bahasa Indonesia	Membaca dan mengomentari artikel. Data yang diambil saat percobaan.
11.	Bahasa Inggris	Membaca dan mengomentari artikel terkait data dalam bahasa inggris. Mempresentasikan hasil percobaan dalam bahasa inggris.
12.	Seni	Membuat gambar benda atau alat terkait bentuk benda yang diujicobakan sebagai bentuk pendokumentasian atau pengarsipan melengkapi laporan percobaan secara benar.
13.	Matematika	Konsep bangun ruang. Mengukur spesifikasi Turbin apung, panjang, lebar, tinggi, luas, volume, berat, dll
14.	PKn	Menginternalisasi pentingnya kerjasama/gotongroyong
15.	Ipa	Usaha dan Energi. Evaluasi kinerja tim dan validitas data
16.	Bahasa Indonesia	Membuat, menanggapi laporan dan mempresentasikan . Refleksi (Apa yang saya pelajari/Rasakan)

H. Penilaian Pembelajaran

- a. Teknik Penilaian
Terdapat dalam modul
- b. Instrumen Penilaian
Terdapat dalam modul
- c. Pembelajaran remedial dan pengayaan.
Terdapat dalam modul