

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMAS Plus Al-Fatimah
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas / Semester	: XI/1
Tema	: Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia
Sub Tema	: Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam
Pembelajaran ke	: 05
Alokasi waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), peserta didik diharapkan berakhlak mulia, bernalar kritis, dan bergotong-royong dalam menentukan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam. Peserta didik juga diharapkan kreatif dan mandiri dalam membuat rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang disajikan dalam bentuk proposal/poster/foto/video yang diunggah di media sosial.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Langkah Pembelajaran (SINTAK)		Waktu (Menit)
Pendahuluan	Berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, menyiapkan peserta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, serta menjelaskan garis besar kegiatan.	2
Kegiatan Inti	Penyajian Kelas (<i>Class presentation</i>) 1. Guru menyampaikan pokok materi dan juga diskusi dengan peserta didik. 2. Guru menjelaskan secara singkat lembar kerja siswa serta peraturan dalam turnamen.	1
	Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>) 3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan anggota 3-4 orang tiap kelompoknya. 4. Setiap kelompok akan memperoleh 1 lembar kerja dan 10 kartu berisi jenis flora dan fauna yang ada di Indonesia	1
	Permainan (<i>Games</i>) 5. Peserta didik melakukan diskusi di kelompoknya masing-masing untuk mengolah informasi/data yang ada di kartu dan dikaitkan dengan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.	1
	Pertandingan (<i>Tournament</i>) 6. Setiap kelompok mengumpulkan lembar kerja kepada guru. 7. Perolehan nilai tiap kelompok berasal dari skor kebenaran menjawab lembar kerja siswa dan kecepatan dalam pengumpulan lembar kerja siswa	2

	<p>Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)</p> <p>8. Guru membacakan perolehan nilai tiap kelompok dan mengumumkan kelompok yang mendapat <i>reward</i>/hadiah.</p>	1
Penutup	<p>1. Bersama peserta didik, guru menarik kesimpulan proses pembelajaran.</p> <p>2. Pemberian <i>reward</i>/hadiah kepada kelompok terbaik.</p> <p>3. Penyampaian tugas.</p> <p>Tugas individu: Membuat rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki nilai jual. Rancangan gagasan dapat disajikan dalam bentuk proposal usaha/poster /foto/video yang di unggah ke media sosial (Intagram) dengan menandai akun @titimkhoiriyati, dengan waktu satu pekan.</p> <p>4. Penjelasan rencana pertemuan berikutnya</p> <p>Catatan: Tugas ini merupakan wujud lintas/keterpaduan antar KD (Sumber Daya Alam, Geografi XI Semester ganjil) dan keterpaduan lintas mata pelajaran Geografi dan Ekonomi (kelas XI semester ganjil materi pertumbuhan ekonomi).</p>	2
Media/Alat dan bahan sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Poster flora dan fauna di Indonesia - Kartu flora dan fauna di Indonesia - Modul belajar mandiri bidang studi geografi - Geografi untuk SMA/MA kelas XI Kurikulum 2013, Yasinto Sindhu P, penerbit Erlangga 	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> - Observasi yang dituliskan di jurnal sikap 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis - Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> - Produk rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki nilai jual

Bojonegoro, 04 Januari 2022

Penyusun



Titim Khoiriyati, S.Pd.

NIP. -

LAMPIRAN 1: Pedoman Observasi Sikap Peserta Didik

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMAS Plus Al-Fatimah
 TAHUN PELAJARAN : 2021/2022
 KELAS / SEMESTER : XI / Ganjil
 MATA PELAJARAN : Geografi
 MATERI/TEMA/TOPIK : Flora dan Fauna di Indonesia dan dunia
 SUB MATERI/TEMA/TOPIK : Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam

NO	PROFIL	ELEMEN KUNCI	PROSES
1	<p>Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.</p> <p>Berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.</p>	<p>a. Akhlak agama b. Akhlak pribadi c. Akhlak kepada alam d. Akhlak bernegara</p>	<p>Pengetahuan: menentukan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam</p>
2	<p>Berkebhinekaan global.</p> <p>Mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.</p>	<p>a. Mengetahui dan menghargai budaya. b. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama. c. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.</p>	
3	<p>Mandiri.</p> <p>Bertanggung jawab atas proses proses dan hasil belajarnya.</p>	<p>a. Kesadaran diri dan situasi yang dihadapi. b. Regulasi diri.</p>	<p>Keterampilan: Produk rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki nilai jual dalam bentuk proposal/foto/video</p>

NO	PROFIL	ELEMEN KUNCI	PROSES
4	<p>Bernalar kritis .</p> <p>Mampu secara obyektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkan.</p>	<p>a. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.</p> <p>b. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran.</p> <p>c. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir.</p> <p>d. Mengambil keputusan.</p>	<p>Pengetahuan:</p> <p>menentukan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam</p>
5	<p>Kreatif.</p> <p>Mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak.</p>	<p>a. Menghasilkan gagasan yang orisinal.</p> <p>b. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</p>	<p>Keterampilan:</p> <p>Produk rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki nilai jual dalam bentuk proposal/foto/video</p>
6	<p>Gotong royong.</p> <p>Kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah, dan ringan.</p>	<p>a. Kolaborasi.</p> <p>b. Kepedulian.</p> <p>c. Berbagi.</p>	<p>Pengetahuan:</p> <p>menentukan pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam</p>

Sumber: Pedoman Penilaian 2017, Permendikbud No 23 Tahun 2016

Catatan :

Semua siswa dianggap baik, kecuali ada yang istimewa akan mendapat catatan khusus di jurnal sikap

LAMPIRAN 2: Jurnal Sikap Peserta Didik

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMAS Plus Al-Fatimah
TAHUN PELAJARAN : 2021/2022
KELAS / SEMESTER : XI / Ganjil
MATA PELAJARAN : Geografi

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN /PERILAKU	BUTIR SIKAP	POSITIF/ NEGATIF	TINDAK LANJUT

LAMPIRAN 3 : Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok :

Anggota kelompok : 1.

2.

3.

4.

Petunjuk Pengisian Lembar Kerja Siswa:

1. Amati kartu gambar flora dan fauna yang telah dibagikan.
2. Diskusikan manfaat flora dan fauna tersebut dan berilah tanda centang (V) di kolom pemanfaatan. (Boleh mencentang lebih dari satu pilihan)
3. Tulis alasan dari pemanfaatan gambar tersebut di kolom alasan.
4. Jumlah skor akan diisi oleh guru.

NO	Nama Gambar	Pemanfaatan	Alasan	Skor
1		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
2		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
3		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
4		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
5		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi		

		<input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
6		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
7		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
8		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
9		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		
10		<input type="checkbox"/> Sumber Pangan <input type="checkbox"/> Sumber Energi <input type="checkbox"/> Sumber Pendapatan atau Devisa <input type="checkbox"/> Peternakan <input type="checkbox"/> Perikanan <input type="checkbox"/> Hiasan/Estetika <input type="checkbox"/> Tradisi/Budaya		

LAMPIRAN 3 : Pedoman dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

Nama Satuan Pendidikan	: SMAS Plus Al-Fatimah
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Kelas / Semester	: XI/ Ganjil
Mata Pelajaran	: Geografi
Materi/Tema/Topik	: Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia
Sub Materi/Tema/Topik	: Pemanfaatan Flora Dan Fauna Di Indonesia Sebagai Sumber Daya Alam
Penilaian Pengetahuan	: Lembar Kerja Siswa

Pedoman Penskoran

Aspek Penilaian	Kategori	Jumlah Skor	Skor Maksimal
Kebenaran Jawaban LKS	Jawaban benar, alasan tepat dan lengkap	25	(25 x 10) = 250
	Jawaban benar, alasan kurang tepat	20	
	Jawaban benar, alasan salah	15	
	Jawaban salah, memberikan alasan	10	
	Jawaban salah, tidak memberikan alasan	5	
	Tidak menjawab	0	
Kecepatan Pengumpulan LKS	>10 menit sebelum waktu pengumpulan	70	70
	5-10 menit sebelum waktu pengumpulan	50	
	<5 menit sebelum waktu pengumpulan	25	
	Mengumpulkan tepat waktu	10	
	Terlambat mengumpulkan	-25	
Jumlah Skor Maksimal			320

Rubrik Penilaian Kelompok

Nama Kelompok	Skor Kebenaran Menjawab LKS	Skor Waktu Pengumpulan LKS	Total Skor	Nilai
.....
.....
.....
dst	dst	dst	dst	dst

Nilai Kelompok = (Total skor kelompok/Jumlah skor maksimal) X 100

Catatan :

1. Pembacaan skor saat proses pembelajaran dalam penentuan kelompok terbaik adalah total skor. Untuk konversi total skor menjadi nilai pengetahuan akan dilakukan saat akan dimasukkan ke dalam rapor pengetahuan sesuai kompetensi dasarnya.

LAMPIRAN 5 : Rubrik Penilaian Keterampilan

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMAS Plus Al-Fatimah
TAHUN PELAJARAN : 2021/2022
KELAS / SEMESTER : XI / Ganjil
MATA PELAJARAN : Geografi
MATERI/TEMA/TOPIK : Flora dan Funa di Indonesia dan dunia
SUB MATERI/TEMA/TOPIK : Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam
PENILAIAN KETERAMPILAN : Produk rancangan ide pemanfaatan flora dan fauna yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki nilai jual

Rubrik Penilaian:

NO	UNSUR	KRITERIA	SKOR	JUMLAH SKOR
1	Waktu	Tepat waktu (1-7 hari)	3	
		Tidak tepat waktu (8-10 hari)	2	
		Sangat tidak tepat waktu (Lebih dari 10 hari)	1	
2	Isi (konten)	Sesuai	3	
		Kurang sesuai	2	
		Tidak sesuai	1	
3	Kreativitas	Sangat kreatif	3	
		Kreatif	2	
		Kurang kreatif	1	
4	Tingkat kesulitan (rumit)	Sangat rumit	3	
		Rumit	2	
		Tidak rumit (sederhana)	1	
Jumlah Skor				...
Jumlah Skor maksimum			9	
NILAI = (Skor perolehan/Skor maksimum)x100				...

Catatan: Nilai bulat, 0-100