

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

ILMU PENGETAHUAN ALAM - Sistem Pencernaan pada Manusia -



IDENTITAS SEKOLAH
SMPN 42 Batam



KELAS / SEMESTER
VIII / Ganjil



MATERI AJAR
Enzim pada Sistem
Pencernaan



ALOKASI WAKTU
3 JP x 30 menit



JENIS PEMBELAJARAN
Pembelajaran Blended berbasis Games

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menentukan organ-organ yang berperan dalam sistem pencernaan pada manusia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi dan letak enzim dalam sistem pencernaan pada manusia.

KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Guru memberikan materi di Google Classroom berupa video pembelajaran tentang Sistem Pencernaan pada Manusia. Peserta didik mempelajari video ini selama jadwal pembelajaran daring (asinkronus mandiri).
2. Pelajaran dilanjutkan saat Pembelajaran Tatap Muka (sinkronus langsung).
3. Guru menyapa, membimbing, dan menyiapkan peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu.
4. Guru memberikan apersepsi dan mengaitkan dengan materi hari ini.
5. Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran hari ini, yaitu pembelajaran berbasis Games dan akan dilaksanakan dalam 2 babak.



KEGIATAN INTI

1. Guru memberikan penjelasan materi tentang Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia secara sepintas. Peserta didik menyimak penjelasan dan bertanya apabila ada yang tidak dipahami.
2. Guru menjelaskan tentang cara bermain pada game babak pertama yaitu Edugame tentang Mari Mencerna Makanan yang bisa diakses pada Portal Rumah Belajar pada link berikut: shorturl.at/dpI57
3. Setiap peserta didik mengerjakan Edugame Rumah Belajar tersebut dengan smartphone masing-masing. Di akhir level 2 Edugame, peserta didik diminta menangkap layar (screenshot) dan mengirimkan hasilnya pada postingan Kuis yang sudah diupload guru di Google Classroom. Bagi peserta didik yang tidak membawa smartphone, guru menyediakan soal secara tertulis.
4. Pemenang dari game babak pertama adalah peserta didik yang berhasil menyelesaikan Edugame Rumah Belajar dengan nilai tertinggi dan waktu paling cepat. Diambil 4 pemenang dari babak pertama ini.
5. Keempat pemenang ini mengikuti satu babak game terakhir, yaitu Cepat-Tepat. Guru memberikan soal dan keempat peserta didik yang tercepat dengan jawaban yang benar adalah yang mendapat poin. Peserta didik lainnya membantu guru menentukan siapa yang paling cepat mengangkat tangan.
6. Pemenang pada babak kedua ini diambil dengan menjumlahkan nilai pada babak pertama dan kedua.
7. Guru memberikan reward kepada peserta didik yang mendapatkan nilai paling tinggi.

KEGIATAN PENUTUP

1. Guru bersama-sama peserta didik me-review kembali pelajaran hari ini.
2. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya.
3. Guru bersama-sama dengan murid menutup pembelajaran hari ini dengan doa bersama.

Mengetahui
Kepala SMPN 42 Batam

Sumiati, S.Pd., M.M.
NIP. 19620512 198403 2 016

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENILAIAN PENGETAHUAN

- Kuis daring via Edugame Rumah Belajar

PENILAIAN SIKAP

- Lembar Observasi Penilaian Sikap

PENILAIAN KETERAMPILAN

- Lembar Observasi Penilaian Keterampilan

Batam, 15 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran IPA

Dyah Muawiyah, S.Pd.
NIP. 19950529 201903 2 001

