

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri Satu Atap 2 AIKMEL
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: VII / I
Materi Pokok	: Klasifikasi Makhluk Hidup
Alokasi Waktu	: 5 X 25' (3 kali pertemuan, sinkron dan asinkron)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 1.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati.
- 4.2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR

1. Mengklasifikasikan hewan avertebrata berdasarkan karakteristik yang dimiliki
2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang dimiliki

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan *game based learning* berbasis media *boardgame* Klaster, siswa dapat mengklasifikasikan hewan avertebrata berdasarkan karakteristik yang dimiliki dengan tepat
2. Melalui kegiatan *game based learning* berbasis media *boardgame* Klaster, siswa dapat menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang dimiliki dengan tepat
3. Melalui kegiatan *game based learning* berbasis media *boardgame* Klaster, siswa dapat menumbuhkan kemampuan literasi ilmiah dengan baik

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Klasifikasi Hewan Avertebrata

F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Saintifik

G. METODE PEMBELAJARAN

Game Based Learning

H. MEDIA PEMBELAJARAN

- Boardgame Klaster

I. SUMBER BELAJAR

- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam, Kelas 7 Semester 1
- Google, dan sumber belajar lain di internet

J. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama (3 JP) 3 x 20 menit

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Siswa mengucapkan salam, lalu berdo'a bersama- Guru menanyakan kabar siswa, menanyakan siswa yang tidak hadir, dan mengkondisikan siswa agar siap belajar (yel-yel, atau ice breaking)- Guru melakukan apersepsi yaitu dengan cara bertanya jawab tentang materi klasifikasi tumbuhan pada pertemuan sebelumnya.- Guru memberi motivasi tentang pentingnya materi yang akan dipelajari dan memberitahukan bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan cara bermain.- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, dan cara penilaiannya	10 menit
2. Inti	<ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan <i>pretas</i>- Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 orang)- Guru membagikan LKS dan media <i>boardgame</i> Klaster pada masing-masing kelompok- Guru menjelaskan petunjuk permainan- Siswa bermain dengan Klaster Persegi. Guru membimbing siswa dalam permainan	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab LKS, yaitu mengidentifikasi 8 filum avertebrata - Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan <i>postes</i> - Guru memberikan tugas membuat poster - Guru dan siswa berdo'a - Siswa memberi salam pada guru 	10 menit

Pertemuan Kedua (2 JP), asinkron

- **Penugasan** (Membuat poster Klasifikasi Avertebrata)

Pertemuan Ketiga (3 JP), sinkron / tatap muka

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberi salam, dan berdo'a - Guru melakukan pengkondisian kelas - Guru mengecek pemahaman awal siswa - Guru memberi motivasi, yaitu dengan memberikan gambaran permainan baru yang akan siswa mainkan - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, serta penilaian yang akan digunakan. 	5 menit
2. Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menunjukkan dan menempelkan poster yang dibuat di tembok kelas - Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing. - Siswa memainkan kartu Klaster Persegi. Guru memantau aktivitas siswa dalam permainan. - Setelah siswa selesai memainkan kartu klaster persegi dan didapatkan pemenangnya, guru memberikan reward berupa bintang. Kemudian mengarahkan siswa menuju sesi tantangan permainan kompetisi antar kelompok. - Siswa berkompetisi dalam mengelompokkan hewan-hewan pada kartu klaster bundar. - Guru membimbing siswa dalam kegiatan refleksi pembelajaran 	60 menit
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan <i>posttest</i> - Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan do'a dan salam. 	10 menit

K. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Teknik : observasi langsung

Instrumen : lembar/Jurnal observasi

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik : *pretest, posttest*

Instrumen : tes tulis (pilihan ganda dan essay)

3. Penilaian Keterampilan

Teknik : kinerja, produk

Instrumen : lembar pengamatan kinerja, lembar penilaian produk

Sempur, Oktober 2021

Guru Mata Pelajaran



HUSNUD DIANA, S.Pd.Si

NIP. 19831107 201101 2 007



Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama sekolah : SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel
Kelas/ Semester : VII/ I
Tahun Pelajaran : 2021/ 2022
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No.	Tanggal	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	keterangan

2. Penilaian Pengetahuan

Pretes dan postes (Pertemuan pertama)

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Soal	Jml soal
1.	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati.	Klasifikasi avertebrata	Diberikan data nama hewan, siswa dapat mengelompokkannya berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-cirinya	Perhatikan nama-nama hewan berikut ini ! 1. Ubur-ubur 2. Cacing tanah 3. Lintah 4. Udang 5. siput 6. Cumi-cumi 7. Anemon laut 8. Laba-laba Cobalah mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-cirinya !	1

Postes Pertemuan kedua

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Soal	Jml soal
1.	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati.	Klasifikasi avertebrata	Diberikan narasi dan data nama hewan, siswa dapat mengelompokkannya berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-cirinya	Dian berjalan-jalan ke pantai bersama teman-temannya. Di sana ia dan teman-temannya menemukan banyak hewan laut. Ada bulu babi, kerang, kepiting, siput. Ada pula cumu-cumi dan udang yang dibawa oleh para nelayan yang baru pulang melaut. Saat air laut surut, mereka bermain agak ke tengah pantai dan menemukan berbagai macam warna bintang laut. Waah pasti indah sekali ya. Dari cerita tersebut, dapatkan kamu mengelompokkan hewan-hewan yang ditemukan oleh Dian dan teman-temannya ? Sebutkan pula nama kelompok hewan-hewan tersebut !	1

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	skor
1.	a. bulu babi, bintang laut = echinodermata	6
	b. kerang, siput, cumi-cumi = Mollusca	8
	c. kepiting, udang = arthropoda	6
	Skor maksimum	20
	Nilai = (jumlah skor/ skor maksimum) x 100	

3. Penilaian Keterampilan

Kisi-kisi Penilaian Kinerja

Nama sekolah : SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel
 Kelas/ Semester : VII/ I
 Tahun Pelajaran : 2021/ 2022
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik penilaian
1.	Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati	Klasifikasi avertebrata	Siswa menunjukkan keterampilan ilmiah; mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menalar/menganalisis, dan mengomunikasikan hasil pengklasifikasian hewan avertebrata melalui permainan menggunakan kartu Klaster.	kinerja

Pedoman Penilaian Kinerja Keterampilan Ilmiah

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Belum nampak	Sudah Nampak
1.	Mengamati karateristik hewan pada kartu klaster		
2.	menanya		
3.	Mengumpulkan data ciri-ciri 8 kelompok avertebrata yang ada pada <i>boardgame</i> Klaster		
4.	Menganalisis : mengelompokkan hewan avertebrata pada kartu Klaster sesuai persamaan dan perbedaan ciri-cirinya		
5.	Mengomunikasikan hasil pengelompokan menggunakan kartu klaster persegi dan klaster bundar		

Pedoman penilaian produk

No.	Aspek yang dinilai	Skor
-----	--------------------	------

1.	Poster memuat informasi 8 kelompok avertebrata	
2.	Poster mengandung aspek keindahan	
3.	Informasi pada poster diperoleh dari berbagai sumber	
	Jumlah	
	Skor maksimum	

Rubrik penilaian produk

No.	Indikator	Rubrik
1.	Poster memuat informasi 8 kelompok avertebrata	3 = memuat nama kelompok, ciri-ciri, anggota kelompok dan gambar hewan, 2 = memuat nama kelompok, ciri-ciri, anggota kelompok 1 = hanya memuat ciri-ciri kelompok avertebrata
2.	Poster mengandung aspek keindahan	2 = rapi, gambar dan tulisan menarik dan terlihat dengan jelas 1 = kurang rapi, gambar dan tulisan kurang menarik, serta kurang jelas terlihat
3.	Informasi pada poster diperoleh dari berbagai sumber	2 = informasi diperoleh dari berbagai sumber di internet, maupun buku teks 1 = informasi diperoleh dari buku teks saja, atau dari satu sumber.