

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas / Semester : XI / 2
Mata Pelajaran : Biologi
Materi Pembelajaran : Sistem Koordinasi
Alokasi Waktu : 4 X 45 menit
Jumlah Pertemuan : 2 kali

A. Kompetensi Dasar (KD)

KI 1 dan 2	
Menumbuhkan kesadaran akan kebesaran Tuhan YME dan mensyukuri karunia Nya, perilaku disiplin, jujur, aktif, responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasma.	
KI 3	KI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual,prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentangilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkaitpenyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untukmemecahkan masalah.	Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.11 Mengevaluasi pemahaman diri tentang bahaya penggunaan senyawa psikotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat	3.11.1 Mengevaluasi jenis psikotropika yang beredar di masyarakat 3.11.2 Mengevaluasi bahaya penggunaan psikotropika bagi kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat.
2	4.11 Melakukan kampanye anti narkoba/ psikotropika dalam berbagai bentuk media informasi baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat	4.11.1 Membuat media story telling jenis dan bahaya narkoba melalui google site 4.11.2 kampanye anti narkoba dengan media story telling melalui google site baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan Pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* peserta didik mampu mengevaluasi jenis, bahaya narkoba dan mengaplikasikannya dalam bentuk story telling melalui google site yang di gunakan sebagai media kampanye anti narkoba/ psikotropika di lingkungan sekolah, sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran dan rasa syukur akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasma

D. Metode Pembelajaran

- Presentasi siswa
- Diskusi kelas
- *Project based learning* (PBL)

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke-1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam dan berdoa bersama (sebagai implementasi nilai religius).• Guru mengabsen, mengondisikan kelas dan pembiasaan (sebagai implementasi nilai disiplin).• Apersepsi: Guru menggali pengetahuan siswa tentang fungsi otak yang telah dipelajari sebelumnya, dan bertanya kepada siswa jika ada zat kimia yang merusak otak.• Memotivasi: Guru menyampaikan menunjukkan sebuah video film pendek Narkoba merusak hidupku. https://www.youtube.com/watch?v=G7hAmsVOFOA• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15
2	Kegiatan inti <p>a. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menayangkan Fenomena Narkoba yang terjadi di masyarakat. https://www.suara.com/news/2020/02/20/144723/6-artis-ini-ditangkap-karena-narkoba-terbaru-pesinetron-anak-langit• Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar yang ditayangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat pertanyaan tentang, apa itu Psikotropika, apa bahaya Psikotropika, kenapa hal tersebut bisa terjadi, bagaimana cara untuk membuat masyarakat menjauhi Psikotropika/ NARKOBA. <p>b. Mendesain Pelaksanaan Project</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diminta membentuk kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 siswa• Guru memberikan mater tentang psikotropika https://www.youtube.com/watch?v=XdiH34GWqcs https://www.youtube.com/watch?v=zi6YcrWe-HA• Peserta didik diminta merencanakan proyek membuat Digital story telling tentang jenis bahaya psikotropika. Didigital story telling melalui aplikasi Google site digunakan sebagai salah satu media kampanye gerakan ANTI NARKOBA di lingkungan sekolah secara kolaboratif dengan pengajar.• Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Peserta membuat aturan penyelesaian proyek.<ol style="list-style-type: none">1. Dilakukan secara berkelompok2. Waktu kegiatan3. Desain dan isi Digital story telling melalui Aplikasi google site	150

Kerjasama,
teliti,
kolaboratif,
jujur

Kerjasama,
jujur, teliti,
komunikatif,
literasi

	<p>c. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek. proyek membuat digital story telling tentang bahaya Psikotropika/ NARKOBA sebagai media kampanye gerakan ANTI NARKOBA di lingkungan sekolah. <table border="1" data-bbox="483 360 1209 1059"> <thead> <tr> <th data-bbox="483 360 687 398">Hari tanggal</th> <th data-bbox="687 360 1209 398">Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="483 398 687 701">Tatap muka hari ini</td> <td data-bbox="687 398 1209 701">Peserta didik diminta untuk mengkaji konsep tentang jenis dan bahaya Psikotropika/ NARKOBA dari buku sumber atau internet (https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/) atau sumber lain yang relevan. Guru membimbing siswa untuk cara membuat digital Digital story telling melalui Aplikasi google site.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="483 701 687 1059">Tatap muka selanjutnya</td> <td data-bbox="687 701 1209 1059">Peserta didik diminta untuk membuat digital story telling melalui aplikasi google site, dan guru memberikan umpan balik. peserta didik memperbaiki digital story telling. Peserta didik memproses pembuatandigital story telling, bersarkan umpan balik dari guru. Peserta didik menggunakan digital story telling sebagai salah satu upaya untuk mengkapanyekan gerakan ANTI NARKOBA di lingkungan sekolah atau masyarakat</td> </tr> </tbody> </table> <p>d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memonitor aktivitas yang penting dari peserta didik selama menyelesaikan proyek <p>e. Menguji Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menilai digital story telling yang di buat siswa, Guru memberikan saran-saran untuk perbaikan <p>f. Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas selama melakukan tugas proyek. Perwakilan peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (<i>new inquiry</i>) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. 	Hari tanggal	Kegiatan	Tatap muka hari ini	Peserta didik diminta untuk mengkaji konsep tentang jenis dan bahaya Psikotropika/ NARKOBA dari buku sumber atau internet (https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/) atau sumber lain yang relevan. Guru membimbing siswa untuk cara membuat digital Digital story telling melalui Aplikasi google site.	Tatap muka selanjutnya	Peserta didik diminta untuk membuat digital story telling melalui aplikasi google site, dan guru memberikan umpan balik. peserta didik memperbaiki digital story telling. Peserta didik memproses pembuatandigital story telling, bersarkan umpan balik dari guru. Peserta didik menggunakan digital story telling sebagai salah satu upaya untuk mengkapanyekan gerakan ANTI NARKOBA di lingkungan sekolah atau masyarakat	<div data-bbox="1262 595 1453 786" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 20px;"> Pembelajaran HOTS: siswa berlatih menganalisis permasalahan napza pada masyarakat </div> <div data-bbox="1315 1162 1506 1283" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 4C, kreatif, komunikatif, kolaboratif </div>
Hari tanggal	Kegiatan							
Tatap muka hari ini	Peserta didik diminta untuk mengkaji konsep tentang jenis dan bahaya Psikotropika/ NARKOBA dari buku sumber atau internet (https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/) atau sumber lain yang relevan. Guru membimbing siswa untuk cara membuat digital Digital story telling melalui Aplikasi google site.							
Tatap muka selanjutnya	Peserta didik diminta untuk membuat digital story telling melalui aplikasi google site, dan guru memberikan umpan balik. peserta didik memperbaiki digital story telling. Peserta didik memproses pembuatandigital story telling, bersarkan umpan balik dari guru. Peserta didik menggunakan digital story telling sebagai salah satu upaya untuk mengkapanyekan gerakan ANTI NARKOBA di lingkungan sekolah atau masyarakat							
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Resume: Guru membimbing siswa menyimpulkan tentang jenis dan bahaya psikotropika/S narkoba bagi kesehatan diri dan masyarakat. 							

F. Sumber Belajar/Bahan Ajar/Alat

Sumber belajar: Buku teks Biologi SMA/MA kelas XI, Penyusun Irnaningtyas. Penerbit Erlangga, Jakarta. Program peminatan kelompok Matematika dan Ilmu-ilmu Alam (MIA), Bab 9. Rumah belajar kemendikbud.

Buku Siswa Biologi SMA/MA Kelas 11 - Kelompok Peminatan MIPA (Edisi Revisi) Slamet Prawirohartono, dkk. Penerbit : Bumi Aksara Kurikulum : 2013 (Edisi Revisi)

Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Biologi Kls XI Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam Revisi. Yusa & MBS Maniam. Penerbit: Grafindo. <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

1. Bahan ajar:

- Bahan presentasi dan gambar dan video psikotropika.

2. Alat:

- Komputer/LCD, VCD/CD player.

G. Penilaian

- Teknik : Angket
- Bentuk instrumen : Lembar Angket
- Kisi-kisi :

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1	Menunjukkan sikap kagum akan keteraturan dan kompleksitas sistem koordinasi sebagai ciptaan Tuhan	1

1. Sikap Sosial

- Teknik : Observasi
- Bentuk instrumen : Lembar Observasi
- Kisi-kisi :

No	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1	Tanggungjawab	1
2	Kerjasama	2

2. Penilaian pengetahuan

- Teknik : Tes tulis
- Bentuk instrumen : Soal Ulangan Harian
- Kisi- kisi :

3. Penilaian keterampilan

- Teknik : penilaian produk story telling melalui google site
- Bentuk instrumen : Lembar penilaian produk

Mojokerto, Maret 2020
Guru Bidang Studi

DURROTUS SANIYAH, S.Pd
NIP. 19791025 200801 2 024

LAMPIRAN 1

Penilaian Sikap Spiritual

Digunakan untuk mengetahui sikap spiritual peserta didik setelah mengikuti materi tentang bahaya penggunaan senyawa psikotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat

Angket

Petunjuk Angket

Berikan pendapat kalian terhadap pernyataan di bawah ini menggunakan bahasa kalian sendiri apakah setuju atau tidak setuju beserta alasannya.

Kamu telah belajar tentang jenis-jenis zat makanan yang diciptakan oleh Tuhan, bagaimanakah ungkapan rasa kagum dan bersyukur terhadap kebesaran Tuhan serta hikmah apakah yang dapat dipetik setelah melakukan pembelajaran ini? Berikan contoh pengamalan dalam kehidupan sehari-hari sesuai ajaran agamamu.

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1	Mengagumi keteraturan dan kompleksitas sistem koordinasi dengan memahami bahaya penggunaan senyawa psikotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat sebagai ciptaan Tuhan	4	Menggambarkan 4 kriteria: - Menyebutkan rasa kagum dan bersyukur. - Mengaitkan dengan materi pembelajaran. - Menyebutkan hikmah yang dapat dipetik. - Menyebutkan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
		3	Menggambarkan 3 kriteria.
		2	Menggambarkan 2 kriteria.
		1	Menggambarkan 1 kriteria.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor total}} \times 4$$

Tabel Penilaian Spritual Peserta Didik

No	Nama Siswa	Total skor	Nilai akhir
1			
2			
dst			

LAMPIRAN 2

Penilaian Sikap Sosial

Digunakan untuk mengetahui sikap sosial peserta didik dalam berdiskusi tentang jenis-jenis zat makanan

Lembar Observasi Sikap Sosial

No	Nama kelompok	Aspek yang Dinilai		Σ skor
		Tanggungjawab (1-4)	Kerjasama (1-4)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Rubrik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria Penilaian
1	Menyajikan data hasil studi literatur tentang jenis-jenis zat makanan yang diperlukan oleh tubuh manusia dalam bentuk tabel perbandingan	4	Menunjukkan 4 kriteria: - Melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi dari guru - Memusatkan perhatian hanya pada topik pembahasan - Melakukan studi literatur sesuai dengan topik pembahasan - Menyelesaikan tugas tepat waktu
		3	Menunjukkan 3 kriteria.
		2	Menunjukkan 2 kriteria.
		1	Menunjukkan 1 kriteria.
2	Menunjukkan sikap bekerja sama dalam melakukan diskusi	4	Menunjukkan 3 kriteria : - Bekerja sama dibuktikan dengan duduk berhadapan - Adanya pembagian kerja dalam menyelesaikan tugas kelompok - Adanya pembagian kerja dalam presentasi - Adanya pembagian kerja dalam mengerjakan soal kuis
		3	Menunjukkan 3 kriteria.
		2	Menunjukkan 2 kriteria.
		1	Menunjukkan 1 kriteria.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor total}} \times 4$$

1. Instrumen Penilaian Projek

INSTRUMEN PENILAIAN KEGIATAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING NARKOBA MELALUI APLIKASI GOOGLE SITE

Indikator :

Membuat Digital Story telling untuk kampanye anti narkoba di lingkungan sekolah atau masyarakat.

Aspek penilaian : Psikomotorik

Judul kegiatan : Pembuatan Digital Story telling untuk kampanye anti narkoba.

Tanggal Penilaian :

Kelas :

No	Nama Siswa	Kelompok	Aspek yang dinilai dalam leaflet				Skor	Nilai
			Isi teks	Desain	Gambar / video	Ketersampaian pesan		
1								
2								

3								
4								
5								
6								

Rubik penilaian

Aspek / Kategori / Kriteria	4	3	2	1
Isi / teks	Isi teks singkat, padat akan informasi, jelas keterbacaannya	Dua dari kriteria isi / teks yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria isi / teks yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Isi teks terlalu panjang, miskin informasi, tidak jelas keterbacaannya (seluruh kriteria tidak terpenuhi)
Desain	Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian (ketiga kriteria terpenuhi)	Dua dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Warna, ukuran elemen penyusun, pusat perhatian tidak menunjukkan desain yang baik (seluruh kriteria tidak terpenuhi)
Gambar/ video	Gambar/ video menarik, bermakna sebagai penyampai pesan, dan orisinal (ketiga kriteria terpenuhi)	Dua dari kriteria gambar yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria gambar yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Gambar tidak menarik, tidak bermakna sebagai penyampai pesan, dan tidak orisinal (seluruh kriteria desain yang baik tidak terpenuhi)
Ketersampaian Pesan	Pesan sangat mudah ditangkap pembaca	Pesan cukup mudah ditangkap pembaca	Pesan sulit ditangkap pembaca	Pesan tidak dapat ditangkap pembaca

LEMBAR KEGIATAN SISWA

MATA PELAJARAN: BIOLOGI

KELAS/SEMESTER	: XI /2
TOPIK	: Sistem koordinasi
SUB TOPIK	: Bahaya NARKOTIKA
TUGAS	: Membuat Digital Story Telling Melalui Aplikasi Google site sebagai upaya kampanye ANTI NARKOTIKA Di lingkungan Sekolah

KOMPETENSI DASAR

- 3.11 Mengevaluasi pemahaman diri tentang bahaya penggunaan senyawa psicotropika dan dampaknya terhadap kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat
- 4.11 Melakukan kampanye anti narkoba dalam berbagai bentuk media informasi baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat

Indikator
3.11.1 mengevaluasi jenis psicotropika yang beredar di masyarakat 3.11.3 Mengevaluasi bahaya penggunaan psicotropika bagi kesehatan diri, lingkungan dan masyarakat.
4.11.3 Membuat media story telling jenis dan bahaya narkoba melalui google site 4.11.4 kampanye anti narkoba dalam bentuk Digital story telling melalui google site baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

PENTUNJUK UMUM

1. membaca literatur tentang jenis dan bahaya narkoba dari buku atau internet (<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/> atau sumber lain yang relevan.
2. Pelajari cara membuat digital story telling melalui aplikasi google site
3. Digital story telling yang kalian buat berisi apa yang sudah dipelajari peserta didik tentang psicotropika. Jenis dan dampaknya bagi kesehatan masyarakat, Mengingat dampaknya yang luar biasa sebagai generasi penerus bangsa ungkapkan juga pendapat kalian bagaimana cara memerangi psicotropika khususnya narkoba, solusi apa yang kalian tawarkan untuk membebaskan negeri ini dari gempuran psicotropika.
4. Selamat mencoba, mudah-mudahan hasil kreativasmu dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman tentang Bahaya Psicotropika/ NARKOBA. Semangat!

Aspek yang dinilai:

- a. Produk leaflet
 - Isi teks
 - Desain gambar, komposisi warna dan tampilan
 - Ketersampaian pesan

Evaluasi diri guru Perencanaan Pembelajaran

No	Dskripsi	penilaian			
		1	2	3	4
I	PERSIPAN (Secara Keseluruhan)				
	Saya mampu memformulasikan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik			v	
	Saya mampu merancang pembelajaran yang efektif dan kontekstual				v
	Saya mampu miilihan sumber belajar/ media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran				v
II	PELAKSANAAN				
	A. Pendahuluan				
	1. Saya mampu menyampaikan tujuan pembelajaran				V
	2. Saya mampu memotivasi siswa				v
	3. Saya mampu mengkaitkan dengan materi terdahuu				V
	B. Kegiatan inti				
	1. Saya mampu membimbing siswa pada tahap Penentuan pertanyaan mendasar			v	
	2. Saya mampu membimbing siswa pada tahap mendesain Pelaksanaan Projeck				v
	3. Saya mampu membimbing siswa menyusun Jadwal				v
	4. Saya mampu memonitor peserta didik dan kemajuan proyek			v	
	5. Saya mampu membimbing siswa pada tahap menguji Hasil				v
	6. Saya mampu menjadi fasilitator pada tahap mengevaluasi Pengalaman				v
	C. Penutup				
	Saya mampu membimbing siswa merangkum pembelajaran				v
II	Saya mampu mengelola waktu pembelajaran			v	

KETERANGAN:

- 1 . kurang baik
2. cukup baik
3. baik
4. baik sekali

RENCANA TINDAK LANJUT

Permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran	Tindak lanjut
Siswa merasa agak kesulitan menentukan pertanyaan mendasar	Guru memberikan pertanyaan probing untuk membimbing siswa menentukan pertanyaan mendasar
Pembuatan <i>digital story telling</i> melalui aplikasi <i>Google site</i> memerlukan jaringan internet yang baik, ada beberapa siswa yang merasa terkendala masalah jaringan internet.	Memanfaatkan wi-fi sekolah
Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan proyek memerlukan waktu yang lebih banyak dari pembelajaran yang biasa dilakukan	Lebih mengefektifkan waktu yang ada dan memotivasi siswa agar selesai mengerjakan proyek sesuai jadwal yang sepakati
Antusiasme siswa, terhadap pengetahuan dan keterampilan yang baru sangat tinggi hal ini merangsang siswa secara optimal menuangkan ide/ gagasan dalam bentuk <i>digital story telling</i> tentang narkoba melalui aplikasi <i>Google site</i>	Keterampilan yang diperoleh siswa dapat dikembangkan untuk membuat media digital di mata pelajaran lain atau media digital untuk mengembangkan Gerakan literasi sekolah.