

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM MAPEL IPA

Kelas VII

1. IDENTITAS

Nam SMPN 2
a Benua
Satu Lima
an
Pen
didi
kan
Mat IPA
a
Pela
jara
n
Kela Kelas VII /
s/Se Semester 1
mes
ter
Dur 10 × 40
asi menit
Pert
emu
an

2. IDENTIFIKASI

Sis Siswa
wa kelas VII
berada
pada fase
transisi dari
operasional
konkret ke
formal,
memiliki
rasa ingin
tahu tinggi
terhadap
alam
sekitar,
gaya
belajar
visual-kines
tetik
dominan,
serta

kebutuhan
akan
bimbingan
dalam
manajemen
kerja
kelompok
dan literasi
ilmiah
dasar.

Mat Karakteristi
eri k dan
Pela Klasifikasi
jara Makhluk
n Hidup
Cap Keimanan
aian &
Dim Ketakwaan,
ensi Penalaran
Lulu Kritis
san

3. DESAIN PEMBELAJARAN

Cap Menelaah
aian hasil
Pem identifikasi
bela makhluk
jara hidup
n sesuai
dengan
karakteristi
knya
Lint Keterkaitan
as dengan
Disi mata
plin pelajaran
Ilmu Bahasa
Indonesia
untuk
pelaporan
hasil
observasi,
Matematika
untuk
pengolahan
data
statistik
sederhana,
dan
Pendidikan
Lingkungan
Hidup
terkait
pelestarian

ekosistem
lokal di
Benua
Lima.

Tujuan Mengidentifikasi ciri-ciri

Pemahaman

belajar makhluk

jaringan hidup

nya berdasarkan hasil
pengamatan terhadap
tumbuhan,
hewan,
manusia,
dan
organisme lain di
lingkungan sekitar
secara tepat.

Menjelaskan
karakteristik makhluk
hidup, meliputi
kemampuan
bernapas,
bergerak,
membutuhkan
makanan
dan air,
tumbuh
dan
berkembang,
berkembang
biak,
peka
terhadap
rangsangan,
serta
mengeluarkan zat sisa.
Membedakan makhluk
hidup dan
benda tak
hidup

berdasarka
n
karakteristi
k yang
dapat
diamati
melalui
kegiatan
observasi,
gambar,
video, atau
objek
nyata.
Mengelomp
okkan
makhluk
hidup
berdasarka
n
persamaan
dan
perbedaan
karakteristi
k yang
ditemukan
dari hasil
identifikasi.
Menganalis
is hasil
identifikasi
beberapa
makhluk
hidup
dengan
membandin
gkan
ciri-ciri
yang
dimiliki oleh
masing-ma
sing
organisme.
Menelaah
keterkaitan
antara
karakteristi
k makhluk
hidup
dengan
lingkungan
tempat
hidupnya
berdasarka
n data hasil

pengamatan.
Menginterpretasikan data hasil identifikasi dalam bentuk tabel, gambar, diagram, atau deskripsi sederhana sehingga dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan karakteristik makhluk hidup.
Menyimpulkan hasil identifikasi dan pengelompokan makhluk hidup berdasarkan bukti atau data hasil pengamatan secara logis dan sistematis.
Mengomunikasikan hasil telaah identifikasi makhluk hidup secara lisan, tertulis, atau melalui media visual dengan menggunakan

an istilah
IPA yang
sesuai.
Menunjukk
an sikap
ilmiah
berupa
rasa ingin
tahu, teliti,
objektif,
bertanggun
g jawab,
dan peduli
terhadap
keberadaa
n serta
kelestarian
makhluk
hidup di
lingkungan
sekitar.

Topi Eksplorasi
k Keanekara
Pemgaman
bela Hayati:
jara Mengungka
n p
Karakteristi
k dan
Klasifikasi
Makhluk
Hidup.

PrakPertemuan
tik 1 (2 × 40
Ped menit):
ago Project-Bas
gis ed
per Learning
Pert (Pembelaja
emu ran
an Berbasis
Proyek);
Pertemuan
2 (2 × 40
menit):
Project-Bas
ed
Learning
(Pembelaja
ran
Berbasis
Proyek);
Pertemuan
3 (2 × 40

menit):
Project-Bas
ed
Learning
(Pembelaja
ran
Berbasis
Proyek);
Pertemuan
4 (2 × 40
menit):
Project-Bas
ed
Learning
(Pembelaja
ran
Berbasis
Proyek);
Pertemuan
5 (2 × 40
menit):
Project-Bas
ed
Learning
(Pembelaja
ran
Berbasis
Proyek)

KemOrang tua
itsiswa
raa
n sebagai
Pempendampin
beg
la
g
jara eksplorasi
n lingkungan
rumah;
Dinas
Pertanian
atau tokoh
masyarakat
lokal
sebagai
narasumbe
r ahli
tentang
tanaman
endemik
atau hewan
ternak di
wilayah
Benua
Lima.

LingArea taman
kun sekolah

gan dan
Pembelajaran
laboratorium IPA
untuk
n eksplorasi
fisik, serta
platform
kolaborasi
virtual
(Google
Workspace
) untuk
penyimpanan
data
kelompok
dan
publikasi
karya.

Pembelajaran
Canva untuk
anfa menyusun
atan infografis
Digital
al klasifikasi
makhluk
hidup,
Google
Forms
untuk
pengumpulan
data
observasi
lapangan,
serta
aplikasi
iNaturalist
untuk
identifikasi
spesies
flora dan
fauna
secara
digital.

4. PENGALAMAN BELAJAR

Pertemuan 1 — Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (2 × 40 menit)

Me (berkesada
mah ran)
ami Mengajak
(Kegasiswa
iata hening
n sejenak,
Awa mengamati

- l) objek di sekitar kelas, dan merumuskan pertanyaan pemantik tentang perbedaan batu dengan tumbuhan yang mereka lihat.

Men Sintaks

gapl PjBL:

ikasi Penentuan

(Keg Pertanyaan

iata Mendasar.

n Siswa

Inti) membentuk kelompok, memilih satu ekosistem di lingkungan SMPN 2 Benua Lima, dan merumuskan pertanyaan riset tentang makhluk hidup yang akan diamati selama 80 menit.

Refl (bermakna)

eksi Siswa

(Keg menuliskan

iata satu hal

n baru yang

Pen mereka

utup sadari

) tentang makhluk hidup di sekitar mereka

dalam
jurnal
refleksi
pribadi.

Pertemuan 2 — Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (2 × 40 menit)

Me (menggem
mah birakan)
ami Simulasi
(Keg singkat
iata memperag
n akan
Awa gerakan
l) hewan atau
pertumbuh
an
tanaman
untuk
memantik
antusiasme
sebelum
masuk ke
desain
proyek.

Men Sintaks
gapl PjBL:
ikasi Mendesain
(Keg Perencana
iata an Proyek.
n Kelompok
Inti) menyusun
jadwal
observasi,
pembagian
tugas, dan
menentuka
n instrumen
pengumpul
an data
(tabel/logbo
ok) selama
80 menit.

Refl (berkesada
eksi ran)
(Keg Diskusi
iata kelas
n tentang
Pen tantangan
ut yang
) mungkin
dihadapi
saat
melakukan

observasi
lapangan
dan cara
mengatasin
ya.

Pertemuan 3 — Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (2 × 40 menit)

Me (bermakna)
mah Mengaitkan
ami pengalama
(Kegn observasi
iata sebelumnya
n a dengan
Awa pentingnya
l) ketelitian
dalam
mencatat
detail
karakteristi
k makhluk
hidup.

Men Sintaks
gapl PjBL:
ikasiMenyusun
(KegJadwal dan
iata Memonitor
n Keaktifan.
Inti) Siswa
terjun ke
lokasi yang
ditentukan,
mengumpul
kan data
ciri-ciri
makhluk
hidup, dan
mendokum
entasikan
hasil
pengamata
n selama
80 menit.

Refl (menggem
eksi birakan)
(KegSesi
iata 'sharing'
n singkat
Pen tentang
utuptemuan
) unik atau
makhluk
hidup
langka

yang
ditemukan
selama
observasi.

Pertemuan 4 — Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (2 × 40 menit)

Me (berkesada
mah ran)
ami Mengingat
(Kegan
iata pentingnya
n mengolah
Awa data secara
l) jujur agar
kesimpulan
yang
diambil
akurat dan
bermanfaat
bagi
lingkungan.

Men Sintaks
gapl PjBL:
ikasi Menguji
(Keg Hasil dan
iata Mengevalu
n asi
Inti) Pengalama
n. Siswa
mengolah
data
menjadi
tabel atau
diagram
dan mulai
menyusun
draf
laporan/pos
ter digital di
Canva
selama 80
menit.

Refl (bermakna)
eksi Refleksi
(Keg kelompok
iata mengenai
n perbedaan
Pen ciri-ciri
utup makhluk
) hidup yang
telah
ditemukan
dan

dianalisis.

Pertemuan 5 — Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) (2 × 40 menit)

Me (menggem
mah birakan)
ami Menciptaka
(Kegn suasana
iata pameran
n karya

Awa sederhana
l) di kelas
agar siswa
bangga
dengan
hasil
observasi
mereka.

Men Sintaks
gapl PjBL:
ikasiEvaluasi
(KegPengalama
iata n Belajar.
n Presentasi
Inti) hasil
identifikasi
dan
pengelomp
okan
makhluk
hidup oleh
tiap
kelompok,
diikuti
tanya
jawab dan
umpan
balik antar
siswa
selama 80
menit.

Refl (berkesada
eksi ran)
(KegRefleksi
iata akhir
n mengenai
Pen pemahama
utupn tentang
) makhluk
hidup dan
sikap
peduli
terhadap
kelestarian

lingkungan.

5. ASESMEN PEMBELAJARAN

Ase Tes
sme diagnostik
n non-kognitif
Pert melalui
emu angket
an 1 minat
(Aw terhadap
al) lingkungan
hidup.
Ase Observasi
sme partisipasi
n aktif siswa
Pert dalam
emu diskusi
an 1 kelompok.
(Pro
ses)
Ase Catatan
sme daftar
n pertanyaan
Pert riset yang
emu disusun
an 1 kelompok.
(Akh
ir)
Ase Review
sme singkat
n materi
Pert pertemuan
emu sebelumnya
an 2 a melalui
(Aw tanya
al) jawab lisan.
Ase Penilaian
sme rubrik
n desain
Pert perencanaan
emu an proyek
an 2 yang dibuat
(Pro siswa.
ses)
Ase Jadwal dan
sme rancangan
n kerja
Pert proyek
emu yang
an 2 disetujui
(Akhguru.
ir)
Ase Pengecekan
sme n kesiapan

n alat
Pert observasi
emu dan lembar
an 3 kerja.

(Aw
al)

Ase Observasi
sme sikap teliti
n dan objektif
Pert selama
emu pengumpul
an 3 an data
(**Pro** lapangan.
ses)

Ase Draft data
sme mentah
n hasil
Pert pengamata
emu n
an 3 kelompok.

(Akh
ir)

Ase Review
sme progres
n data
Pert kelompok.

emu
an 4

(Aw
al)

Ase Penilaian
sme ketepatan
n pengelomp
Pert okan data
emu berdasarka
an 4 n
(**Pro** karakteristi
ses) k.

Ase Draf visual
sme atau
n laporan
Pert progres
emu proyek.

an 4
(Akh
ir)

Ase Briefing
sme aturan
n presentasi.

Pert
emu

an 5
(Aw
al)

Ase Penilaian
sme kemampua
n n
Pert komunikasi
emu dan
an 5 penalaran
(Pro kritis saat
ses) presentasi.
Ase Laporan
sme akhir
n proyek dan
Pert infografis
emu hasil
an 5 identifikasi.
(Akh
ir)

Kepala Guru
Sekolah Mata
, Pelajara
n,

Kang
Jo **Jumaki**
NIP. r,
196709 **S.Pd.,M**
30 **M**
NIP.
196709
30
199001
1 002