




PERENCANAAN PEMBELAJARAN

IDENTITAS	<p>Penyusun : Tutik Aminah, S.Pd</p> <p>Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Tanjunganom</p> <p>Mata Pelajaran : IPAS</p> <p>Tahun Pelajaran : Tahun Pelajaran 2025/2026</p> <p>Kelas X</p> <p>Alokasi Waktu : 6 JP (3 x 45 menit) 4 kali Pertemuan</p>		
IDENTIFIKASI	<p>DIMENSI PROFIL LULUSAN : Penalaran kritis, Kolaborasi, Komunikasi, Kreatif</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><input type="checkbox"/> DPL 1</p> <p>Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 2</p> <p>Kewargaan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 3</p> <p>Penalaran Kritis</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 4</p> <p>Kreatifitas</p> </td><td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 5</p> <p>Kolaborasi</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 6</p> <p>Kemandirian</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 7</p> <p>Kesehatan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 8</p> <p>Komunikasi</p> </td></tr> </table>	<p><input type="checkbox"/> DPL 1</p> <p>Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 2</p> <p>Kewargaan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 3</p> <p>Penalaran Kritis</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 4</p> <p>Kreatifitas</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 5</p> <p>Kolaborasi</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 6</p> <p>Kemandirian</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 7</p> <p>Kesehatan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 8</p> <p>Komunikasi</p>
<p><input type="checkbox"/> DPL 1</p> <p>Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 2</p> <p>Kewargaan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 3</p> <p>Penalaran Kritis</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 4</p> <p>Kreatifitas</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 5</p> <p>Kolaborasi</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 6</p> <p>Kemandirian</p> <p><input type="checkbox"/> DPL 7</p> <p>Kesehatan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> DPL 8</p> <p>Komunikasi</p>		
DESAIN PEMBELAJARAN	<p>TUJUAN PEMBELAJARAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mampu memahami ciri-ciri makhluk hidup berdasar pengamatan lingkungan sekitar. 2. Murid mampu menentukan makhluk hidup berdasar peranannya dalam lingkungan. 3. Murid mampu menguraikan komponen-komponen lingkungan hidup berdasar pengamatan pada bengkel kerja dan lingkungan sekitar 4. Murid mampu mengaitkan interaksi antarkomponen makhluk hidup melalui pengamatan sederhana. 		

	PRAKTIK PEDAGOGIS: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendekatan: Pembelajaran Mendalam ❖ Strategi: Cooperative Learning, Literasi Digital ❖ Fokus: Kolaborasi, Kerja Proyek, Pemecahan Masalah, Pembentukan Karakter, Refleksi Kritis
	KEMITRAAN PEMBELAJARAN: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Matematika 2. Guru Bahasa Indonesia
	LINGKUNGAN PEMBELAJARAN: <p>Ruang Fisik : Ruang Kelas, Ruang laboratorium IPAS</p> <p>Budaya Belajar : Kolaboratif, Reflektif, Berpartisipasi Aktif, Rasa ingin tahu.</p>
	PEMANFAATAN DIGITAL : <ul style="list-style-type: none"> . YouTube (lingkungan hidup)    Slide Presentasi Digital (PowerPoint / Google Slides) Internet (situs belajar, tutorial,)
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
PENGALAMAN BELAJAR	Kegiatan Pendahuluan (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu murid memimpin doa 2. Murid berdoa bersama dalam mengawali pembelajaran. 3. Guru mengajak murid untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memberikan motivasi dan mengecek kehadiran murid

5. Guru bersama siswa membuat kesepakatan kelas
6. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti (100 Menit)

Pertemuan 1 : (Memahami Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup)

Tahap Memahami

Prinsip : Berkesadaran dan Bermakna

Kegiatan Pembelajaran:

1. Guru menyampaikan apersepsi berupa cerita kontekstual tentang Ciri-Ciri Makhluk Hidup (misal: bergerak, bernafas dll).
2. Murid dibagi dalam kelompok kecil untuk membaca dan menganalisis artikel/video tentang Ciri-Ciri Makhluk Hidup dari berbagai sumber.
3. Diskusi kelompok untuk membuat mind map atau diagram alur Ciri-Ciri Makhluk Hidup berdasarkan pemahaman murid
4. Presentasi hasil diskusi dan penguatan konsep oleh guru.
5. Guru membimbing murid menyimpulkan pengetahuan esensial, seperti: bergerak, bernafas dll.

PERTEMUAN 2: Menentukan Makhluk Hidup Berdasar Peranannya dalam Lingkungan

Tahap Memahami → Mengaplikasi

Prinsip: Bermakna dan Menggembirakan

Kegiatan Pembelajaran:

1. Guru mengajak murid menyusun komponen lingkungan hidup.
2. Murid merancang komponen lingkungan hidup.
3. Guru membimbing murid untuk membuat aquascape sebagai miniature ekosistem buatan.
4. Murid mencoba membuat aquascape sebagai miniature ekosistem buatan.

PERTEMUAN 3: Menguraikan komponen-komponen lingkungan hidup berdasar pengamatan pada bengkel kerja dan lingkungan sekitar

Tahap Mengaplikasi

Prinsip: Berkesadaran dan Menggembirakan

Kegiatan Pembelajaran:

1. Murid melakukan tugas proyek sesuai dengan rancangan pada pertemuan sebelumnya.

2. Guru membimbing dengan pendekatan coaching, memberi umpan balik saat praktik.
3. Peer teaching: kelompok yang lebih cepat menyelesaikan membantu kelompok lain (menguatkan karakter kolaboratif dan kepedulian).
4. Setiap kelompok mendokumentasikan hasil kerja kelompok untuk membuat laporan.

PERTEMUAN 4: Mengkaitkani interaksi antarkomponen makhluk hidup melalui pengamatan sederhana

Tahap Mengaplikasi → Merefleksi

Prinsip: Berkesadaran dan Bermakna

Kegiatan Pembelajaran:

1. Guru menjelaskan tentang Pencemaran Lingkungan.
2. Murid mendiskusikan jenis-jenis pencemaran, dan penyebabnya beserta solusinya.
3. Guru memfasilitasi siswa untuk mencari literasi dari berbagai sumber.
4. Murid mempresentasikan hasil diskusi.
5. Murid bersama guru menyimpulkan hasil diskusi.

Kegiatan Penutup (20 Menit)

1. Guru memandu murid menjawab pertanyaan reflektif, secara lisan atau tertulis kemudian Murid menyampaikan **Refleksi** terhadap materi yang sudah di pelajari.
 - Apa ciri-ciri makhluk hidup?
 - Apa satu hal penting yang kamu pelajari dan akan kamu ingat?
 - Bagaimana kerja kelompokmu membantu kamu memahami materi?
 - Strategi apa yang akan kamu gunakan bila nanti menghadapi materi yang lebih sulit?
2. Guru memberikan umpan balik positif terhadap proses dan hasil kerja peserta didik secara umum.
3. Guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan kesan dan pesan selama pembelajaran berlangsung.
4. Murid melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan
5. Guru memimpin berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

1. Awal Pembelajaran

Digunakan untuk mengetahui kesiapan, pengetahuan awal, minat, dan kondisi siswa.

A. Asesmen Diagnostik Kognitif

- Tujuan: Mengetahui penguasaan awal siswa tentang konsep dasar makhluk hidup dan lingkungannya.
- Alat: (soa uraian secara lisan)
- Contoh Soal:
 - Apa ciri-ciri makhluk hidup?
 - Apa saja komponen lingkungan hidup?
 - Sebutkan jenis-jenis pencemaran lingkungan hidup!
- Bentuk Penilaian: Skor otomatis dari platform, digunakan sebagai dasar untuk diferensiasi pembelajaran.

2. Asesmen Proses Pembelajaran

Dilakukan selama kegiatan inti berlangsung, untuk melihat keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan siswa.

A. Observasi Aktivitas Kelompok

- Alat: Lembar observasi guru (checklist + catatan)
- Aspek yang Dinilai:
 - Partisipasi dalam diskusi kelompok
 - Kemampuan menggali informasi (literasi digital)
 - Komunikasi dan kerja sama dalam tim
 -

B. Penilaian LKM

- Isi LKM:
 - Ringkasan konsep ciri-ciri makhluk hidup
 - Jawaban pertanyaan kunci dari video dan buku

- Diagram/topologi sederhana hasil diskusi
- Rubrik:
 - Kelengkapan isi (0–25)
 - Keakuratan pemahaman (0–25)
 - Kerapian dan dokumentasi (0–25)
 - Kolaborasi (0–25)

C. Umpan Balik Guru & Teman

- Saat presentasi kelompok
- Diskusi antar kelompok
- Refleksi individu pasca presentasi

3. Asesmen Akhir Pembelajaran

Digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi utama.

A. Proyek aquascape sebagai ekosistem buatan

- Produk yang Dinilai:
 - Komponen biotik
 - Komponen abiotik
 - Dokumentasi proyek
- Rubrik Penilaian Proyek:

Komponen	Skor Maks	Kriteria Penilaian
Desain aquascape & Perencanaan	20	Akurat, logis, dan sesuai kebutuhan
Komponen biotik	30	Fungsi sesuai, komponen lebih dari 2
Komponen abiotik	20	Komponen lebih dari 2
Dokumentasi Proyek	20	Lengkap (tulisan, gambar, hasil uji), rapi & sistematis
Presentasi & Komunikasi	10	Jelas, runtut, menjawab pertanyaan dengan tepat

Total Skor: 100

