



Pendidikan IPA
Universitas Negeri Yogyakarta

LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik “Klasifikasi Makhluk Hidup” Model Discovery Learning



KELAS VII SEMESTER 2

Kelompok :

Nama :

Kata Pengantar

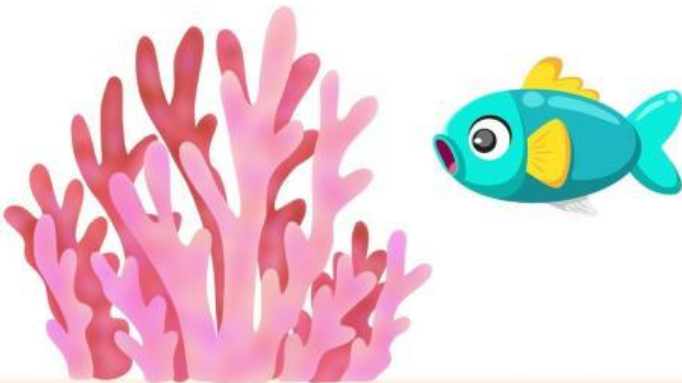
Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT karena berkat-Nya lah kami dapat menyelesaikan LKPD digital berbantuan *augmented reality* (AR) terintegrasi potensi lokal relief Jataka Candi Borobudur pada materi klasifikasi makhluk hidup ini sebagaimana mestinya. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW.

LKPD ini disusun sebagai pelengkap dan referensi sumber belajar yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Melalui LKPD ini, kami harap dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi sains peserta didik yang pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu mewujudkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan informasi yang kami jadikan sumber belajar. Kami menyadari sepenuhnya bahwa LKPD yang dibuat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dapat memotivasi kami untuk lebih baik kedepannya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2024

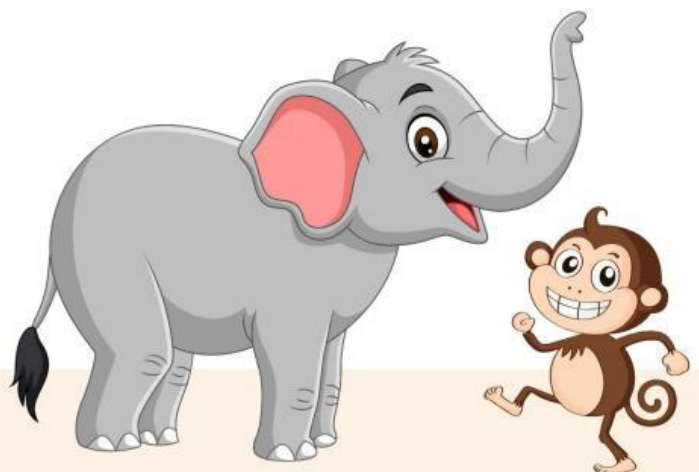
Penulis



Petunjuk Penggunaan

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Isilah identitas LKPD yang ada pada lembar yang telah disediakan.
3. Bacalah petunjuk LKPD sebelum mengerjakan kegiatan-kegiatan dalam LKPD ini bersama dengan kelompok Anda.
4. Bekerjasamalah dengan anggota kelompok Anda untuk menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan.
5. Diskusikanlah pertanyaan yang terdapat dalam LKPD bersama dengan anggota kelompok Anda.
6. Tulislah hasil diskusi Anda pada kolom yang tersedia.
7. Gunakanlah buku atau sumber belajar lain yang biasa digunakan untuk membantu menjawab pertanyaan diskusi pada LKPD.

Sumber Belajar



Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik mampu melakukan klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.

Tujuan Pembelajaran

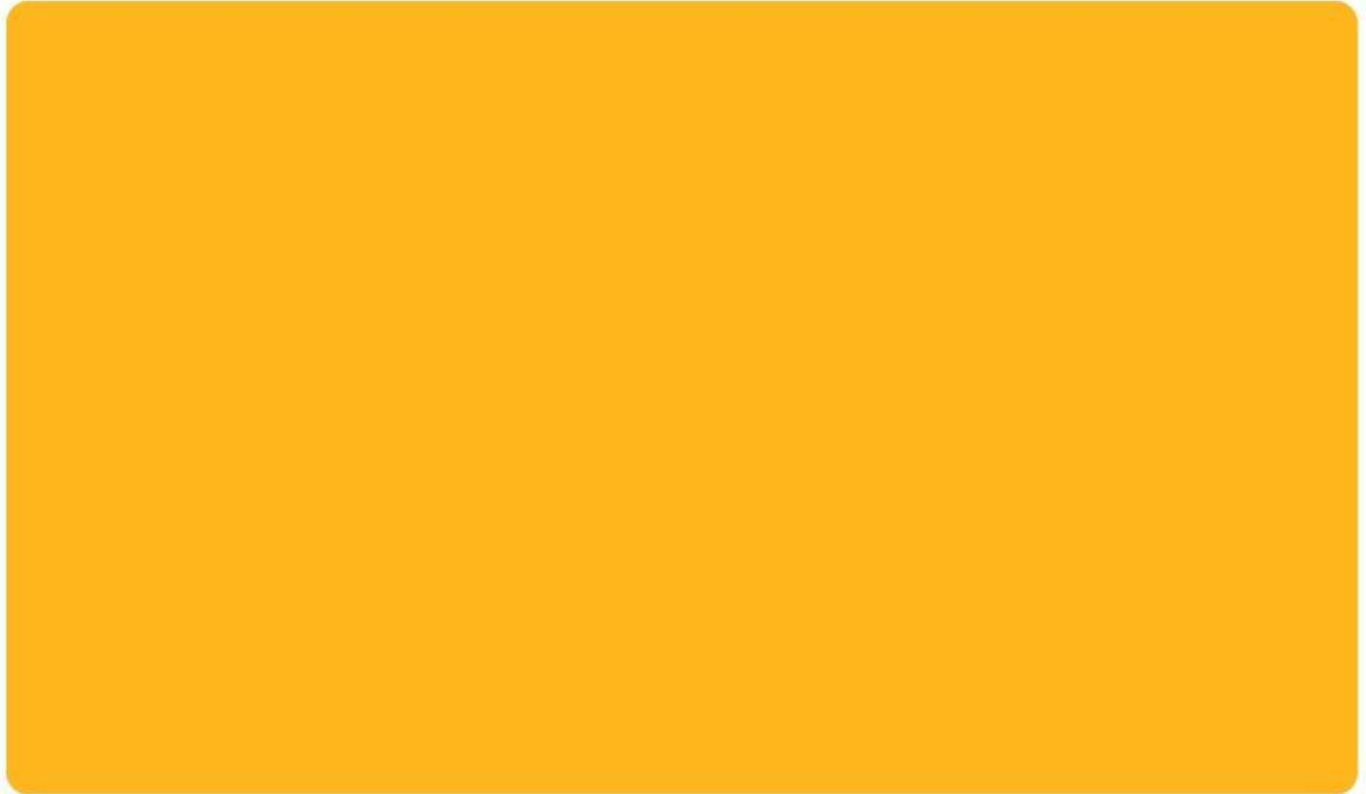
1. Melalui kegiatan diskusi kelompok menggunakan LKPD digital berbantuan AR terintegrasi potensi lokal relief Jataka Candi Borobudur, peserta didik mampu mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang dimilikinya menggunakan kunci dikotomi.
2. Melalui kegiatan diskusi kelompok menggunakan LKPD digital berbantuan AR terintegrasi potensi lokal relief Jataka Candi Borobudur, peserta didik mampu mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang dimilikinya menggunakan kunci determinasi format tabel.



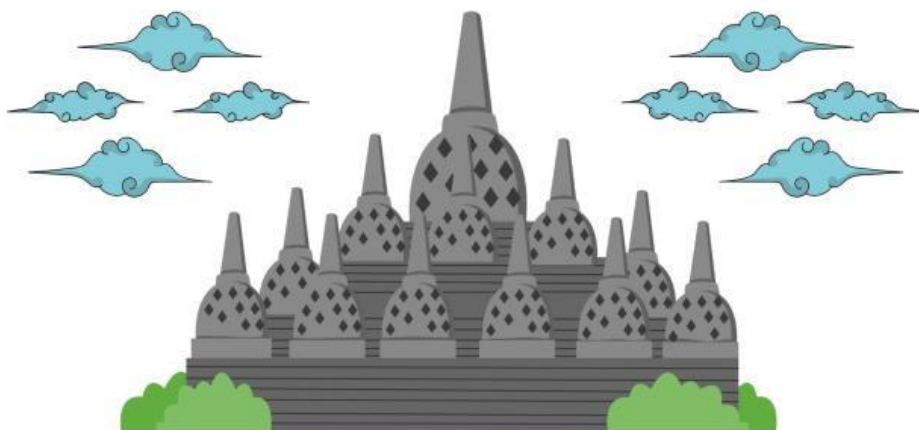
Stimulus



**Perhatikan tayangan film animasi relief Jataka
“Sasaka, Sang Kelinci Mulia” di bawah ini!**



Latar tempat pada cerita “Sasaka, Sang Kelinci Mulia” berada di sebuah hutan. Di dalam hutan tersebut terdapat banyak makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan yang sangat beraneka ragam jenisnya. Makhluk hidup perlu dikelompokkan untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajarinya. Klasifikasi makhluk hidup dapat dilakukan dengan menggunakan kunci dikotomi dan kunci determinasi.

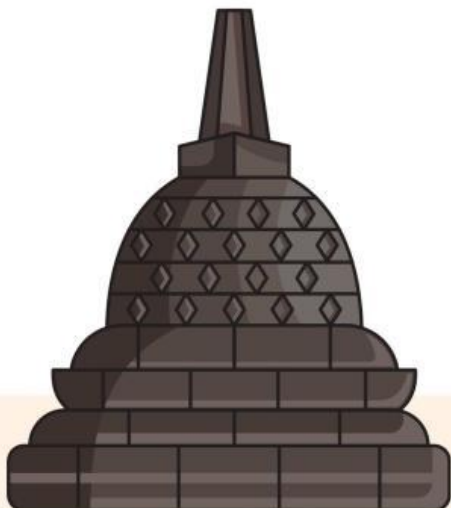


Identifikasi Masalah



Berdasarkan tayangan film animasi relief Jataka “Sasaka, Sang Kelinci Mulia” dan narasi di halaman sebelumnya, maka buatlah rumusan masalah yang dikaitkan dengan kunci klasifikasi makhluk hidup! Silahkan berdiskusi bersama teman sekelompok Anda.

A large empty rectangular box with a blue border, intended for students to write their problem formulation.



Pengumpulan Data dan Analisis Data

Langkah Kerja

1. Perhatikanlah Tabel 1!
2. Scan atau klik QR code AR relief Jataka candi Borobudur di bawah sebagai langkah awal untuk mengerjakan Aktivitas 1 dan 2 bersama dengan teman sekelompok Anda!
3. Amatilah ciri-ciri hewan dan tumbuhan yang ada di dalam AR relief Jataka candi Borobudur!
4. Gunakanlah buku peserta didik IPA yang relevan atau internet sebagai sumber studi pustaka dalam proses pengerjaan!

AR Relief Jataka di Candi Borobudur

SCAN ME



Tabel 1. Relief Jataka di Candi Borobudur

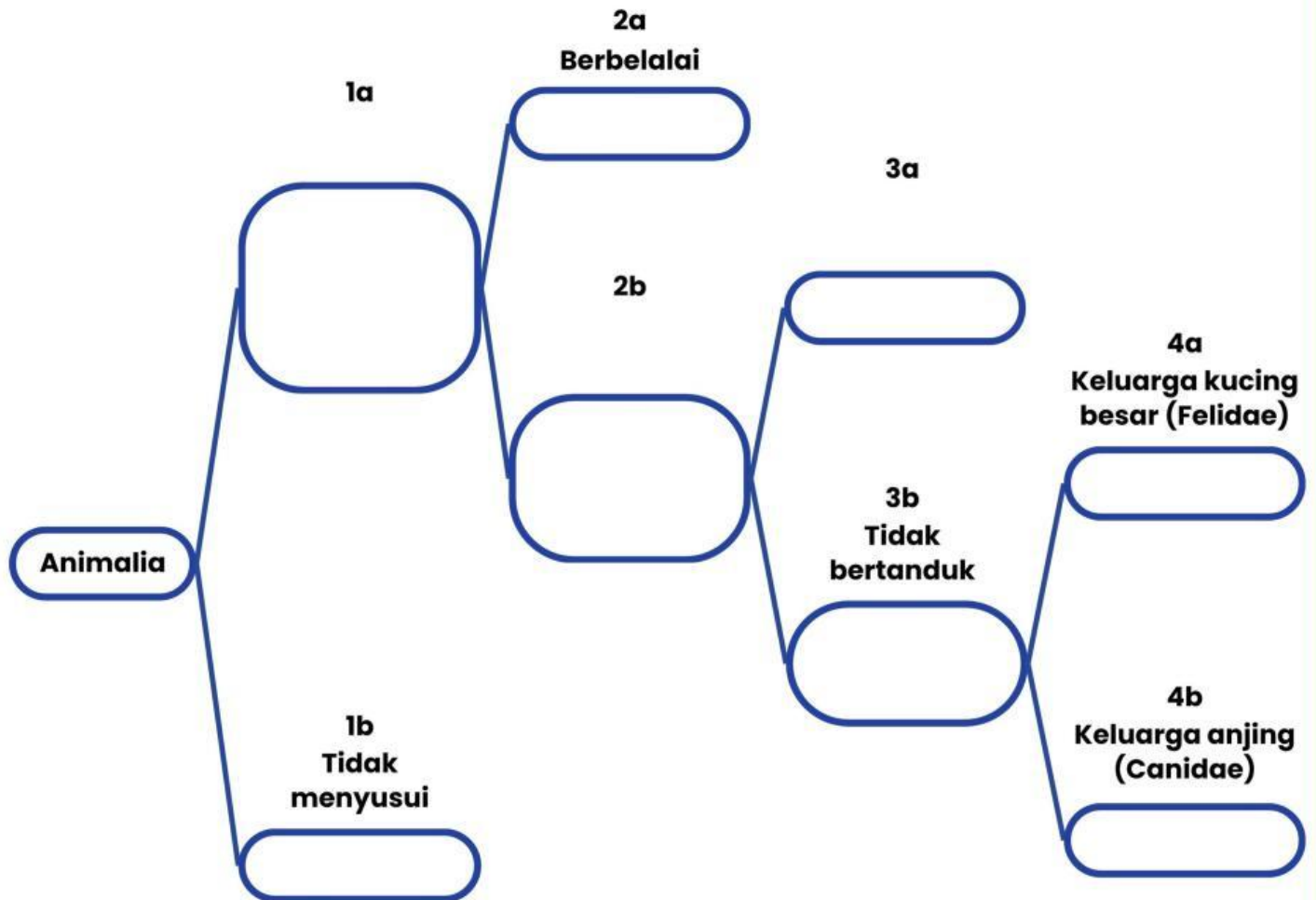
No.	Gambar Relief Jataka	Cerita
1.		Sang Ikan
2.		Rusa Ruru
3.		Sang Gajah

No.	Gambar Relief Jataka	Cerita
4.		Sang Singa dan Serigala



Aktivitas 1

Setelah mengamati ciri-ciri hewan yang ada pada AR relief Jataka Candi Borobudur, maka buatlah diagram kunci dikotomi dari hewan-hewan yang ada di AR tersebut!



Aktivitas 2

Berdasarkan cerita pada AR relief Jataka di atas, pada cerita Rusa Ruru terdapat tumbuhan yang bisa diidentifikasi, yaitu pohon kelapa. Tumbuhan lain seperti pohon beringin juga terdapat pada cerita Sang Gajah. Perhatikan kunci determinasi format tabel kedua tumbuhan tersebut!

1.a. Tidak berpembuluh b. Berpembuluh	Lanjut ke No. 2 Lanjut ke No. 3
2.a. Belum memiliki batang dan daun b. Memiliki rizoid, batang, dan daun	Lumut hati Lumut daun
3.a. Biji tidak tertutupi bakal buah b. Biji tertutupi bakal buah	Gymnospermae Angiospermae
4.a. Bentuk daun seperti jarum b. Bentuk daun tidak seperti jarum	Coniferae Lanjut ke No. 5
5.a. Akar serabut b. Akar tunggang	Kelapa Beringin

Tuliskan kunci determinasi dari pohon kelapa dan pohon beringin!

Pohon kelapa (*Cocos nucifera*)

Pohon beringin (*Ficus benjamina*)



Diskusi

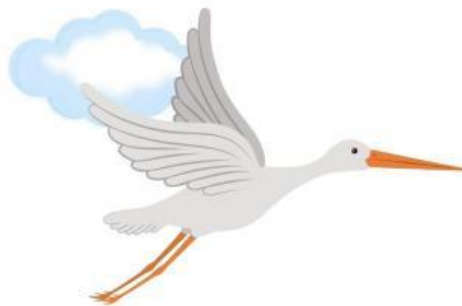
Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya bersama dengan teman sekelompok Anda!

1. Apa tujuan dan manfaat dari mengklasifikasikan makhluk hidup?

2. Bagaimana cara membuat kunci dikotomi?

3. Berdasarkan aktivitas 1, apa saja ciri-ciri singa?

4. Berdasarkan aktivitas 2, apa saja ciri-ciri pohon kelapa?



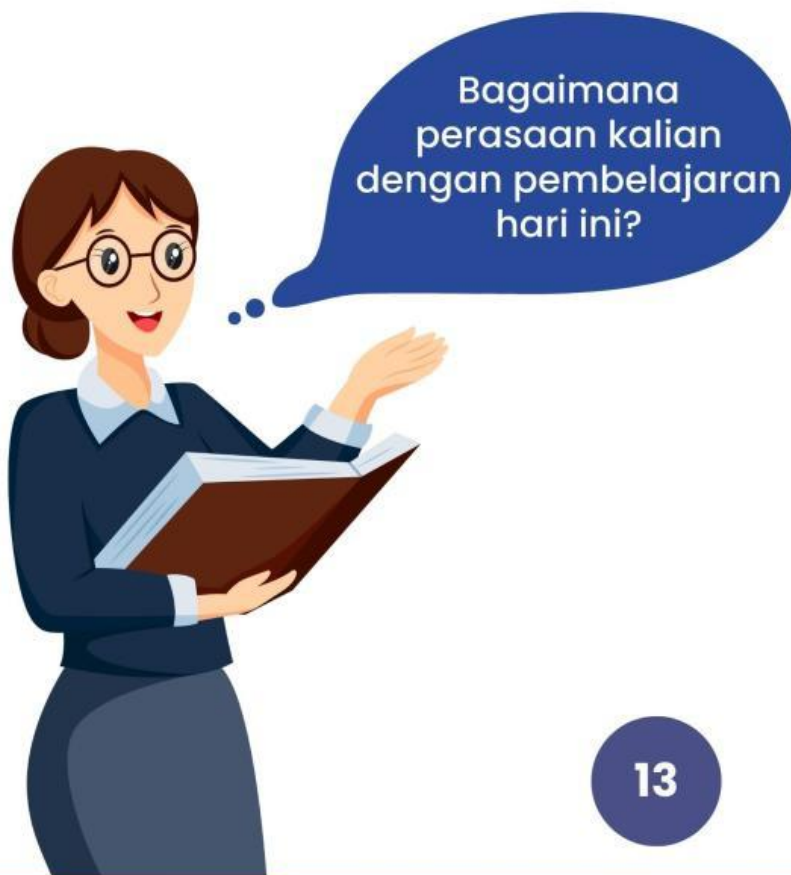
Verifikasi

Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan di depan kelas dan ditanggapi oleh teman-teman yang bukan presentator.

Generalisasi

Buatlah simpulan berdasarkan aktivitas yang telah kamu lakukan!

Refleksi



Glosarium

- Animasi** : Acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yg digerakkan.
- Augmented Reality (AR)** : Teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.
- Relief** : Pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya.

"Setiap langkah kecil adalah bagian dari perjalanan besar."