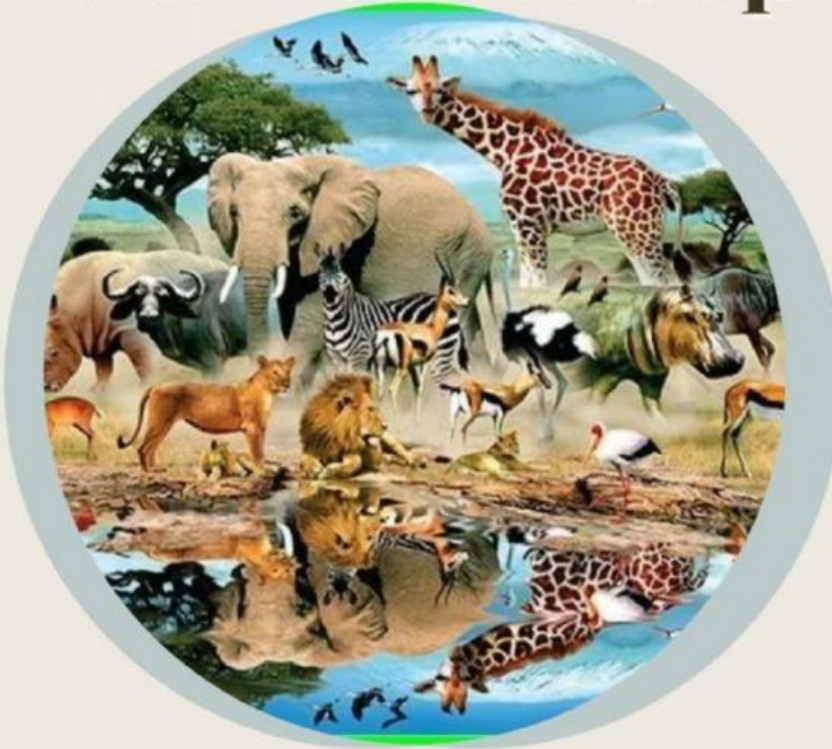


Lembar Kerja Peserta Didik

Klasifikasi Makhluk Hidup



KELAS :

Anggota kelompok :

DESI WULANDARI, S.Pd

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menyebutkan tujuan dan manfaat klasifikasi makhluk hidup dengan benar
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat melengkapi kunci dikotomi untuk mengklasifikasikan makhluk hidup dengan baik
3. Melalui kajian literatur dan pengerjaan LKPD, peserta didik dapat mengklasifikasikan makhluk hidup secara dikotom dengan menggunakan kunci determinasi dengan tepat.

Pengantar

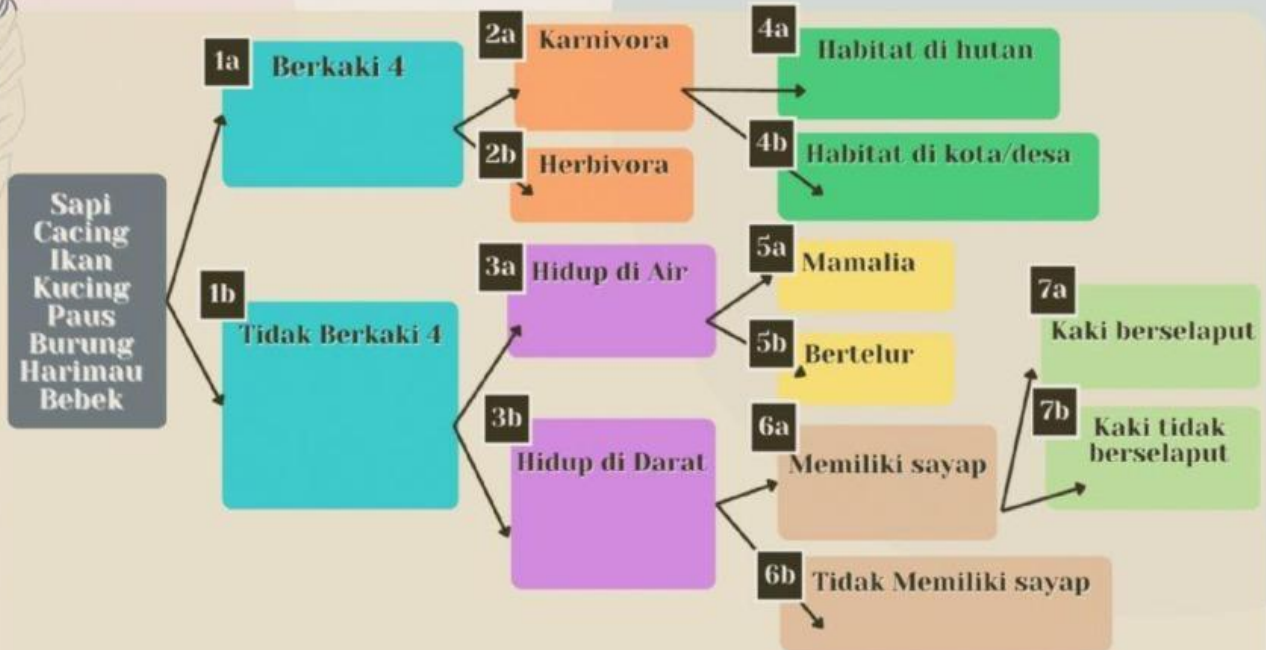
Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan gambar-gambar di atas, kalian mengetahui bahwa begitu banyak jenis-jenis makhluk hidup yang ada di bumi ini. Untuk memudahkan mempelajari beragamnya spesies makhluk hidup, maka dilakukanlah klasifikasi. Salah satu cara pengklasifikasi dengan menggunakan kunci dikotomi dan kunci determinasi.

Simak video ini!

Lengkapi Kunci dikotom berikut!



Lengkapi Kunci determinasi berikut!

Pilih salah satu jawaban yang benar

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1a. Berkaki 4 | 2 |
| 1b. Tidak Berkaki 4 | 3 |
| 2a. Karnivora | 4 |
| 2b. Herbivora | |
| 3a. Hidup di Air | 5 |
| 3b. Hidup di Darat | 6 |
| 4a. Habitat di Hutan | |
| 4b. Habitat di Kota/desa | |
| 5a. Mamalia | |
| 5b. Bertelur | |
| 6a. Memiliki sayap | 7 |
| 6b. Tidak memiliki sayap | |
| 7a. Kaki berselaput | |
| 7b. Kaki tidak berselaput | B |

Tulis Kunci Determinasi

Jodohkanlah hewan dengan kunci determinasinya dengan cara menarik garisnya!

Hewan	Kunci Determinasi
 Paus	1a-2a-4a
Kucing 	1b-3b-6a-7a
 Bebek	1a-2b
Ikan 	1a-2a-4b
 Harimau	1b-3a-5a
Burung 	1b-3b-6a-7b
 Cacing	1b-3a-5b
Sapi 	1b-3b-6b

Pertanyaan Diskusi

1. Apa yang dimaksud dengan kunci dikotomi dan kunci determinasi?

2. Apa tujuan dan manfaat menggunakan kunci dikotomi dan kunci determinasi?



Kesimpulan

Buatlah kesimpulan untuk kegiatan ini!



Berilah tanda centang "V" pada salah satu dari gambar berikut yang menggambarkan perasaanmu setelah pembelajaran ini!

