



Pendidikan IPA  
Universitas Negeri Yogyakarta

# LKPD

## Lembar Kerja Peserta Didik “Taksonomi Makhluk Hidup” Model Discovery Learning



KELAS VII SEMESTER 2

Kelompok :

Nama :  1  
 2  
 3  
 4  
 5  
 6

Fatkhi Muffida Putri

Widodo Setiyo Wibowo, S.Pd.Si., M.Pd.

# Kata Pengantar

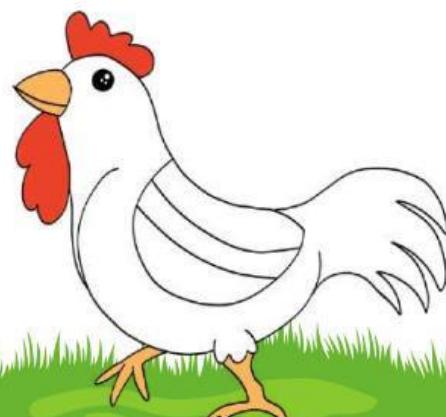
Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT karena berkat-Nya lah kami dapat menyelesaikan LKPD digital berbantuan *augmented reality* (AR) terintegrasi potensi lokal relief Jataka Candi Borobudur pada materi klasifikasi makhluk hidup ini sebagaimana mestinya. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan Allah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

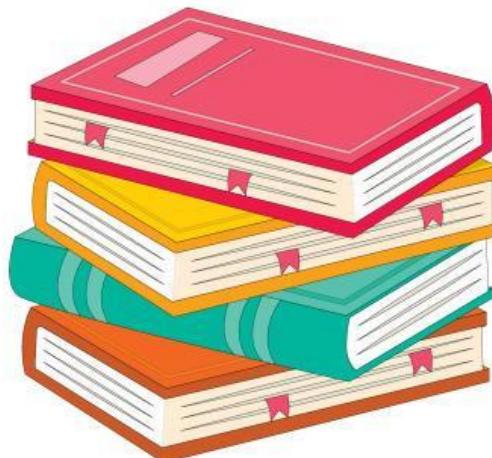


2

# Petunjuk Penggunaan

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 5-6 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 diskusimu pada kolom yang tersedia.
7. Gunakanlah buku atau sumber belajar lain yang biasa digunakan untuk membantu menjawab pertanyaan diskusi pada LKPD.

## Sumber Belajar



**Klik**

# Capaian Pembelajaran

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

## Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi kelompok menggunakan LKPD digital berbantuan AR terintegrasi potensi lokal relief Jataka Candi Borobudur, peserta didik mampu menganalisis urutan takson makhluk hidup dengan tepat.

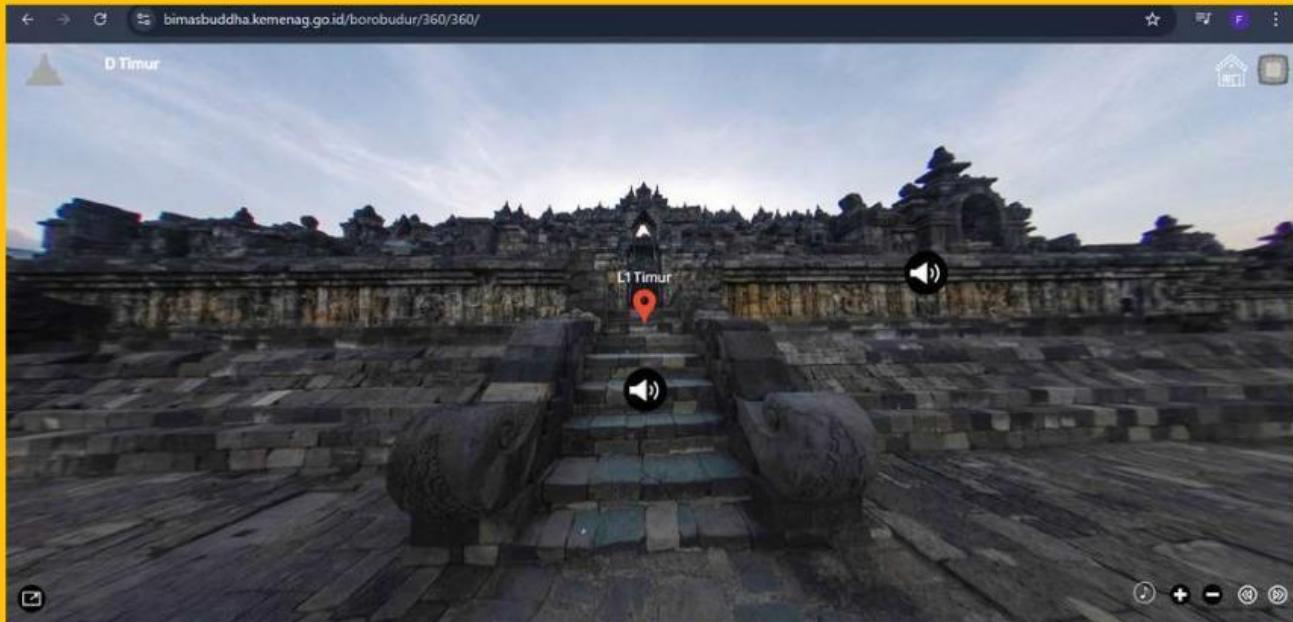


# Stimulus



Mari kita jelajahi Candi Borobudur secara digital melalui *Virtual Reality (VR)*!

Klik gambar di bawah ini!



Setelah kalian jalan-jalan mengelilingi Candi Borobudur melalui VR maka kalian akan melihat beberapa relief yang ada salah satunya, yaitu relief Jataka. Berdasarkan VR tersebut, Relief ini terletak di lantai satu. Relief Jataka menceritakan tentang Sang Bhoddhisattva yang mengalami kelahiran berulang kali dalam berbagai wujudnya untuk membantu manusia mencapai Jalan Kebuddhaan. Dalam kisah-kisah itu Sang Bhoddhisattva pernah terlahir sebagai ikan, rusa, gajah, penyu, kera, dan lain-lain. Hewan dapat diklasifikasikan ke dalam tingkat taksono yang berbeda-beda. Urutan tingkatan takson mulai dari yang tertinggi ke tingkat yang terendah, yaitu kingdom (kerajaan) atau regnum (dunia), phylum (filum) atau divisio (divisi), classis (kelas), ordo (bangsa), familia (famili/suku), genus (marga), species (spesies/jenis).

# Identifikasi Masalah



Berdasarkan jelajah digital Candi Borobudur melalui VR dan narasi di halaman sebelumnya, maka buatlah rumusan masalah yang dikaitkan dengan pengelompokan makhluk hidup! Silahkan berdiskusi bersama teman sekelompok Anda.



# Pengumpulan Data dan Analisis Data



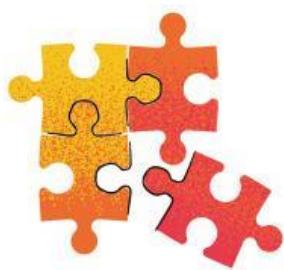
## Langkah Kerja

1. Perhatikanlah relief Jataka candi Borobudur yang menceritakan Bodhisattwa ketika terlahir menjadi rusa di halaman 8!
2. Bersama teman satu kelompok Anda, pilihlah satu hewan dan satu tumbuhan di dalam cerita Rusa Sarabha yang akan kalian identifikasi tingkatan taksonnya!
3. Scan atau klik QR code di bawah untuk membantu mengidentifikasi hewan dan tumbuhan yang Anda pilih!
4. Gunakanlah buku peserta didik IPA yang relevan atau internet sebagai sumber studi pustaka dalam proses pengerjaan!

### AR Relief Jataka Kisah Rusa Sarabha

SCAN ME





Mari kita perhatikan relief Jataka yang menceritakan Bodhisattwa ketika terlahir menjadi Rusa!

## Rusa Sarabha

*"Belas Kasihan Bagi yang Kesulitan"*



# Aktivitas

Isilah tabel di bawah ini berdasarkan hasil pengamatan dan identifikasi mengenai tingkatan takson hewan dan tumbuhan yang ada di dalam AR relief Jataka cerita Rusa Sarabha!

**Nama hewan**

**Tingkatan takson:**

Kingdom
Filum
Kelas
Ordo
Famili
Genus
Spesies

# Aktivitas

Nama tumbuhan

Tingkatan takson:

Kingdom

Divisi

Kelas

Ordo

Famili

Genus

Spesies



10



# Diskusi

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

1. Jelaskan mengenai keadaan takson makhluk hidup!

Semakin tinggi tingkatan takson maka semakin anggota takson. Sebaliknya, semakin rendah tingkatan takson maka semakin anggota takson.

2. Berdasarkan aktivitas yang sudah Anda kerjakan, maka apa saja karakteristik hewan dan tumbuhan yang kalian identifikasi?

3. Apa yang membedakan kingdom Plantae dengan Animalia berdasarkan karakteristiknya?

4. Bagaimana penulisan nama spesies menurut binomial nomenclature?

# Verifikasi

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

## Generalisasi

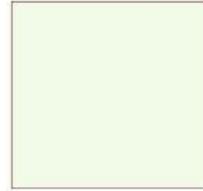
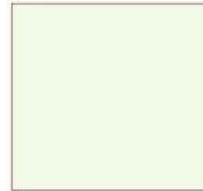
Buatlah simpulan berdasarkan aktivitas yang telah kamu lakukan!

## Refleksi



Bagaimana  
perasaan kalian  
dengan pembelajaran  
hari ini?

12



# Glosarium

**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.

**Virtual Reality (VR)** : Teknologi yang memungkinkan untuk memasuki dan berinteraksi dengan lingkungan simulasi yang menyerupai dunia nyata.

*"The harder you work for something, the greater you'll feel when you achieve it."*