

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SMP	:SMP NEGERI 2 KLARI
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: VII/Genap
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (Pertemuan Ke 2)
Standar Kompetensi	: Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem
Kompetensi Dasar	: Menentukan ekosistem dan saling ketergantungan antara komponen ekosistem.
Indikator	:1. Menggambarkan hubungan makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan 2. Menggambarkan hubungan antar rantai makanan dalam bentuk jarring-jaring makanan 3. Membedakan rantai makanan dan jaring-jaring makanan 4. Mengidentifikasi proporsi jumlah makhluk hidup dalam satu ekosistem.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa melakukan permainan siswa dapat:

1. Menggambarkan hubungan makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan
2. Menggambarkan hubungan antar rantai makanan dalam bentuk jarring-jaring makanan
3. Membedakan rantai makanan dan jaring-jaring makanan

B. Materi Pembelajaran

Hubungan antara komponen ekosistem

C. Alat dan Bahan

1. Papan nama dari karton ukuran panjang 20 cm X lebar 10 cm
2. Peniti masing masing siswa 4 buah
3. Kapur tulis atau tali rafia sebagai pembatas permainan

D. Metode Pembelajaran

Metode : pendekatan konsep dan bermain peran

Skenario pembelajaran

Keg. Awal:

1. Apersepsi : siswa diberi pertanyaan tentang apa perbedaan antara konsumen dan produsen
2. Motivasi : siswa diberi pertanyaan apakah jumlah konsumen dan produsen dalam ekosistem harus sama.

Keg. Inti :

(Pada pertemuan sebelumnya guru menugaskan siswa membuat papan nama dari karton berukuran 20cm x10 cm bertuliskan nama makhluk hidup yang diperintahkan guru. Selain diminta membawa peniti sebanyak 4 buah setiap siswa.)

1. Guru membagikan papan nama kepada setiap siswa, kemudian siswa diminta berpasangan untuk saling membantu memasang papan nama dengan peniti pada baju seragam masing-masing. Guru menyampaikan tata tertib dan aturan permainan, serta membagi peran sesuai dengan papan nama masing-masing, sebelum mengajak siswa menuju tempat permainan.
2. Setelah sampai di tempat permainan, siswa diminta menempati posisi masing-masing guru bersama siswa melaksanakan permainan.
3. Setelah permainan selesai, siswa diminta kembali ke kelas dengan tertib.

4. Siswa diajak untuk membahas hasil permainan dan menghubungkannya dengan konsep rantai makanan, serta jarring-jaring makanan.
5. Siswa diajak untuk menganalisis bagaimana seharusnya perbandingan jumlah antara produsen dan konsumen dalam ekosistem, jika dihubungkan dengan permainan yang baru saja dilakukan.

F. Penutup

Siswa ditugaskan menuliskan 10 macam rantai makanan yang ada disekitar rumah

Lampiran I

ATURAN MAIN

1. Siswa diajak keluar kelas menuju lapangan dengan memakai label di bajunya
2. Siswa disuruh berbaris membuat lingkaran besar
3. Guru menerangkan aturan main yaitu:
 - a. Rumput dan pohon diam ditempat, rusa dan kelinci mencari makan yaitu rusa memakan daun dan kelinci memakan rumput
 - b. Penebang menebang pohon atau rumput
 - c. Harimau memakan rusa atau kelinci
 - d. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu
4. Guru memegang peluit untuk menentukan dimulai dan diberhentikan serta dimulainya permainan sampai habis.

LAMPIRAN II

RINCIAN PERTANYAAN PADA SAAT DISKUSI

1. Dalam permainan rumput dimakan oleh siapa?
2. Kemudian rusa dimakan oleh siapa ?
3. Kelinci dimakan oleh siapa ?
4. Buatlah rantai makanannya sesuai dengan kegiatan permainan tadi.
5. Ada berapa jumlah rumput, pohon, rusa, kelinci dan harimau ?
6. Urutkan jumlah populasi di hutan itu dari yang terbanyak sampai ke yang paling sedikit?
7. Buatlah piramida makanannya?