

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

“MENGENAL SIKLUS PADA MAHLUK HIDUP”

*** Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Mata Pelajaran : IPAS
Fase/Kelas : B/III
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan
Materi : Metamorfosis, Perubahan Bentuk Mahluk
Hidup

*** Dimensi Profil Lulusan

Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model TPS berbantuan IFP, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyebutkan 4 tahapan daur hidup kupu-kupu dengan urutan yang benar.
2. Menjelaskan alasan mengapa urutan daur hidup kupu-kupu harus berurutan.
3. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan IFP dengan percaya diri.
4. Menuliskan ringkasan pemahaman melalui exit ticket dengan format 3-2-1.

Praktik Pedagogis

pembelajaran ini menerapkan pendekatan konstruktivisme sosial yang berpusat pada peserta didik melalui model kooperatif Think-Pair-Share (TPS) berbantuan Interactive Flat Panel (IFP). Pada tahap Think, guru memberikan pertanyaan pemantik yang ditampilkan di IFP untuk memicu penalaran individu selama 2 menit, melatih kemandirian berpikir. Tahap Pair selama 5 menit memfasilitasi diskusi berpasangan (6 pasang dan 1 kelompok tiga) untuk saling membandingkan jawaban dan memperbaiki alasan, mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Tahap Share selama 18 menit menjadi inti praktik pedagogis, di mana setiap kelompok bergiliran menuliskan urutan daur hidup kupu-kupu langsung di layar sentuh IFP, memberikan pengalaman belajar yang multisensori dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Diskusi kelas yang dipandu guru berfungsi sebagai scaffolding untuk meluruskan miskonsepsi dan membangun pemahaman bersama, sementara exit ticket 3 menit dengan format 3-2-1 menjadi instrumen refleksi singkat yang mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa. Praktik ini

juga menunjukkan penyesuaian pedagogis yang responsif terhadap jumlah peserta didik yang ganjil (13 orang), dengan membentuk satu kelompok tiga yang tetap berfungsi optimal setelah diberi peran jelas. Hasilnya, partisipasi aktif meningkat dari 31% menjadi 92-100%, pemahaman konsep meningkat dari rata-rata skor 1,2 menjadi 2,92, dan seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dirancang sebagai ruang kelas interaktif dan kolaboratif dengan formasi tempat duduk berpasangan (6 pasang dan 1 kelompok tiga) untuk mengakomodasi 13 siswa dalam model TPS. Di depan kelas terpasang Interactive Flat Panel (IFP) 65 inci dengan layar sentuh yang memungkinkan siswa menulis langsung menggunakan jari. Pencahayaan diatur agar tampilan IFP jelas, sirkulasi udara terjaga, dan guru berperan sebagai fasilitator yang aktif berkeliling membimbing. Suasana belajar terasa hangat, menyenangkan, dan penuh antusiasme, ditandai dengan tepuk tangan antarsiswa dan keberanian mereka maju ke IFP. Lingkungan ini berhasil menumbuhkan rasa aman dan percaya diri, terbukti dengan partisipasi aktif yang mencapai 92-100%.

Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran dibangun melalui tiga relasi: guru-siswa, antarsiswa, dan siswa-IFP. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, sementara siswa bermitra dalam diskusi berpasangan (6 pasang + 1 kelompok tiga) pada tahap Pair dan saling menanggapi pada tahap Share. IFP menjadi mitra belajar yang menyenangkan karena siswa dapat menulis langsung di layar sentuh. Hasilnya, kolaborasi ini meningkatkan partisipasi aktif dari 31% menjadi 100%.

Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan digital berpusat pada Interactive Flat Panel (IFP) yang digunakan di setiap tahap TPS. IFP menayangkan video animasi dan pertanyaan pemantik saat Think, menjadi media tulis langsung bagi siswa saat Share, serta berfungsi sebagai papan catatan digital saat diskusi kelas. Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa menulis langsung di IFP adalah pengalaman paling menyenangkan, dan berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dari skor 1,2 menjadi 2,92.

Alur Belajar

Pertemuan	Fokus Materi	Deskripsi Kegiatan
1	Apersepsi & Motivasi	Guru menayangkan video animasi singkat tentang metamorfosis kupu-kupu di IFP, lalu bertanya jawab ringan untuk memicu rasa ingin tahu siswa.
2	Tujuan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menyebutkan tahapan daur hidup kupu-kupu dengan urutan yang benar.
3	Think (Berpikir Mandiri)	Guru menampilkan pertanyaan pemantik "Apa saja tahapan daur hidup kupu-kupu?" di IFP, setiap siswa menulis jawaban individu di buku catatan selama 2 menit.
4	Pair (Berdiskusi Berpasangan)	Siswa berdiskusi dengan pasangan (6 pasang + 1 kelompok tiga) membandingkan jawaban, melengkapi kekurangan, dan memperbaiki alasan selama 5 menit.
5	Share (Berbagi Hasil)	Setiap kelompok bergiliran maju ke depan IFP menuliskan urutan daur hidup kupu-kupu langsung di layar sentuh, lalu menjelaskan alasan singkat (18 menit).
6	Diskusi Kelas & Konfirmasi	Guru memandu diskusi dengan menanyakan "Mengapa urutannya harus seperti itu?", meluruskan jawaban yang kurang tepat, dan mencatat poin penting di IFP (10 menit).
7	Refleksi (Exit Ticket)	Setiap siswa menulis refleksi singkat format 3-2-1 di kertas: 3 tahapan daur hidup, 2 hal mengasyikkan dari IFP, 1 hal yang masih penasaran (3 menit).
8	Penutup & Umpan Balik	Guru merangkum kriteria jawaban baik, memberikan umpan balik, dan mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran bersama (7 menit). Semoga tabel alur belajar ini memudahkan penyajian dalam laporan implementasi pembelajaran Anda!

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

1. Guru menampilkan pertanyaan pemantik di IFP: "Apa saja tahapan daur hidup kupu-kupu? Tuliskan di buku catatanmu!" (2 menit)
2. Setiap siswa menulis jawaban secara individu di buku catatan (2 menit)
3. Guru membagi siswa menjadi 6 pasang dan 1 kelompok tiga (total 7 kelompok) (1 menit)
4. Guru meminta siswa mendiskusikan jawaban, membandingkan, dan melengkapi kekurangan (4 menit)
5. Guru berkeliling membimbing, terutama kelompok tiga yang jumlah ganjil (bersamaan dengan no.4)
6. Guru memanggil kelompok 1 untuk maju ke depan IFP (1 menit)
7. Kelompok 1 menuliskan urutan daur hidup di layar sentuh IFP dan menjelaskan alasan singkat (2,5 menit)
8. Guru memanggil kelompok 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 secara bergiliran untuk maju ke IFP (15 menit, masing-masing $\pm 2,5$ menit)
9. Guru mencatat jawaban yang kurang tepat untuk diluruskan di diskusi kelas (bersamaan dengan no.6-8)
10. Guru menampilkan semua jawaban kelompok di IFP (1 menit)
11. Guru bertanya: "Urutan mana yang benar? Mengapa?" dan memandu diskusi kelas (5 menit)
12. Guru meluruskan jawaban yang kurang tepat (misal: ada yang lupa menulis kepompong atau telur) (2 menit)
13. Guru menuliskan urutan yang benar di IFP: Telur → Ulat → Kepompong → Kupu-kupu (2 menit)
14. Siswa menyalin urutan yang benar ke buku catatan (2 menit)

PERTEMUAN 2

1. Guru menampilkan gambar dua hewan (ayam dan katak) di IFP dan bertanya: "Apakah ayam dan katak mengalami daur hidup seperti kupu-kupu?" (2 menit)
2. Setiap siswa menulis jawaban individu di buku catatan (2 menit)
3. Guru membagi siswa menjadi 6 pasang dan 1 kelompok tiga (sama seperti pertemuan 1) (1 menit)
4. Siswa berdiskusi berpasangan membandingkan jawaban dan melengkapi kekurangan (4 menit)
5. Guru berkeliling membimbing, terutama kelompok tiga, sambil mengingatkan perbedaan daur hidup kupu-kupu (metamorfosis sempurna) dengan ayam (metamorfosis tidak sempurna) (bersamaan dengan no.4)
6. Guru memanggil kelompok 1 maju ke IFP untuk menuliskan perbedaan daur hidup kupu-kupu dan ayam (2,5 menit)
7. Kelompok 1 menulis di IFP: "Kupu-kupu: telur→ulat→kepompong→kupu; Ayam: telur→anak ayam→ayam dewasa" (2,5 menit)
8. Guru memanggil kelompok 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 secara bergiliran maju ke IFP (15 menit, masing-masing $\pm 2,5$ menit)

9. Guru mencatat jawaban yang kurang tepat (misal: ada yang menulis ayam melalui tahap kepompong) (bersamaan dengan no.6-8)
10. Guru menampilkan semua jawaban kelompok di IFP dan membandingkan dengan jawaban benar (2 menit)
11. Guru memandu diskusi kelas dengan bertanya: "Hewan apa saja yang daur hidupnya sama seperti ayam?" (3 menit)
12. Guru meluruskan miskonsepsi: ayam dan katak tidak melalui tahap kepompong, hanya kupu-kupu yang bermetamorfosis sempurna (3 menit)
13. Guru menuliskan kesimpulan di IFP: "Daur hidup hewan ada dua jenis: metamorfosis sempurna (kupu-kupu) dan tidak sempurna (ayam, katak)" (2 menit)
14. Siswa menyalin kesimpulan ke buku catatan (2 menit)

ASESMEN

Asesmen dalam implementasi pembelajaran ini menggunakan tiga instrumen utama yang terintegrasi sepanjang kegiatan. Pertama, observasi partisipasi lisan dengan checklist yang mencatat keaktifan siswa saat diskusi berpasangan (pair), presentasi di IFP (share), dan diskusi kelas. Kedua, tes tulis melalui exit ticket format 3-2-1 yang dikerjakan setiap siswa selama 3 menit di akhir pembelajaran. Ketiga, analisis miskonsepsi dari butir refleksi "1 hal yang masih penasaran" untuk mendeteksi pemahaman keliru yang perlu diluruskan pada pertemuan berikutnya.

Indikator Penilaian:

1. partisipasi aktif, dengan kriteria minimal 85% siswa berbicara minimal satu kali selama pembelajaran;
2. pemahaman konsep, dengan kriteria siswa mampu menuliskan minimal 3 tahapan daur hidup kupu-kupu dalam urutan yang benar (skor 3 dari rubrik 0-3);
3. ketuntasan belajar, dengan kriteria minimal 80% siswa mencapai skor ≥ 2 pada exit ticket;
4. miskonsepsi, dengan kriteria maksimal 10% siswa memiliki pemahaman keliru;
5. (5) antusiasme terhadap IFP, dengan kriteria minimal 90% siswa menyebut IFP sebagai bagian paling mengasyikkan; serta
6. partisipasi kelompok, dengan kriteria 100% kelompok aktif presentasi di depan IFP.
7. Catatan:

Lampiran-lampiran Perencanaan Pembelajaran

ini dapat diunduh dalam tautan lampiran [Perencanaan Pembelajaran](#)