

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

IDENTITAS

- | | | | |
|---------------------|---------------------------------------|-----------------|----------------|
| ➤ Penyusun | : Aghnia Imani Arifiyanti, S.Pd., Gr. | ➤ Alokasi waktu | : 2 x 40 menit |
| ➤ Satuan Pendidikan | : SMP Negeri I Turen | ➤ Kelas | : VII |
| ➤ Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Sosial | ➤ Fase | : D / VII |
| ➤ Materi | : Kebutuhan Hidup Manusia | ➤ Semester | : Ganjil |

IDENTIFIKASI MURID

Peserta didik SMP Negeri I Turen memiliki latar belakang yang beragam dari segi sosial ekonomi dan lingkungan keluarga, yang turut memengaruhi kesiapan belajar mereka. Secara umum, pengetahuan awal peserta didik terhadap materi pelajaran dan isu-isu psikososial cukup bervariasi, dengan sebagian masih memerlukan penguatan dalam keterampilan belajar, manajemen diri, dan perencanaan masa depan. Minat belajar cenderung meningkat ketika pembelajaran dikemas secara kontekstual dan melibatkan aktivitas yang sesuai dengan dunia remaja. Siswa kelas 7 umumnya aktif dan responsif terhadap aktivitas kelompok, tetapi perlu bimbingan untuk mengembangkan penalaran kritis dan kemandirian dalam menganalisis kebutuhan sehari-hari.

DIMENSI PROFIL LULUSAN

- | | |
|--|---|
| ☐ Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME | ☒ Kolaborasi |
| ☐ Kewargaan | ☒ Kemandirian |
| ☒ Penalaran Kritis | ☐ Kesehatan |
| ☐ Kreativitas | ☒ Komunikasi |

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami pengertian dan perbedaan keinginan dan kebutuhan manusia;
- Mengidentifikasi berbagai jenis kebutuhan manusia;
- Menganalisis faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia.





CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menganalisis kebutuhan dan alat pemuas kebutuhan manusia dalam konteks kehidupan sehari-hari, sesuai fase SMP kelas 7

PRAKTEK PEDAGOGIS

Model Cooperative Learning dengan metode Team Games Tournament (TGT): Siswa dibagi menjadi tim heterogen (8 orang), belajar materi melalui diskusi tim, kemudian berkompetisi dalam permainan turnamen (quiz interaktif tentang kebutuhan manusia). Strategi ini berbasis masalah kontekstual, inkuiri, dan proyek mini, untuk mencapai tujuan belajar secara mendalam. Pendekatan Deep Learning diterapkan dengan prinsip berkesadaran (kesadaran akan kebutuhan lingkungan), bermakna (kaitan dengan kehidupan nyata), dan menggembirakan (kompetisi permainan yang fun).

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Daerah perkotaan di Kecamatan Turen, dengan banyak lembaga pendidikan serta fasilitas kelas yang lengkap. Sehingga dapat menciptakan budaya belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan melalui ruang kelas fisik (diskusi kelompok). Iklim belajar dikembangkan agar siswa bebas menyampaikan pendapat tentang materi yang dipelajari

MATERI PEMBELAJARAN

Kebutuhan hidup manusia, termasuk pengertian dan perbedaan keinginan dan kebutuhan, jenis kebutuhan manusia, serta berbagai macam faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia. Tingkat kesulitan sedang, dengan struktur materi yang dimulai dari konsep dasar hingga aplikasi nyata, serta integrasi nilai karakter seperti perencanaan diri.

PPT MATERI



LKPD



SOAL KUIS





LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

➤ TAHAP AWAL

Orientasi bermakna dengan apersepsi : Guru menyapa siswa dan bertanya tentang kebutuhan sehari-hari mereka di rumah (misalnya makanan, air, lingkungan bersih). Motivasi menggembirakan melalui icebreaker game "mencari jodoh" sekaligus membagi kelompok.

Durasi : 15 Menit

➤ TAHAP INTI

➤ MEMAHAMI

(Berkesadaran dan Bermakna) Siswa dalam mendiskusikan konsep kebutuhan manusia dari sumber (buku/modul) serta penjelasan oleh guru, mengonstruksi pengetahuan esensial seperti jenis kebutuhan dan faktor pengaruh, dengan contoh di sekitarnya.

Aktivitas interaktif : Brainstorming kelompok untuk mengklasifikasikan kebutuhan. Durasi: 25 Menit.

➤ MENGAPLIKASIKAN

(Bermakna dan Menggembirakan) Siswa mengaplikasi pemahaman melalui turnamen game: Tim berkompetisi menjawab quiz tentang kebutuhan hidup manusia.

Durasi : 30 Menit

➤ TAHAP PENUTUP

➤ MEREFLEKSIKAN

(Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan) Siswa dibantu guru mengevaluasi hasil game. Guru memberikan umpan balik konstruktif atas pengalaman belajar siswa serta menyimpulkan materi (kebutuhan manusia harus dikelola bijak).

Durasi : 10 Menit

ASESMEN PEMBELAJARAN

Assessment as learning : Penilaian diri sederhana via kuesioner singkat (misalnya "Apa kebutuhan utamamu hari ini?") untuk identifikasi pengetahuan awal tentang kebutuhan manusia.

Teknik: Observasi dan tes lisan.

Assessment for learning : Umpan balik selama TGT melalui observasi kolaborasi tim dan penilaian sejawat (siswa saling nilai kontribusi teman).

Instrumen: Rubrik kinerja untuk penalaran kritis dan kolaborasi.

Assessment of learning : Penilaian produk (Daftar Skala Prioritas)

dan tes tertulis singkat untuk pencapaian tujuan, tindak lanjut seperti remedial.

Instrumen: Portofolio refleksi dan rubrik penilaian.

