

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 1 Dukuhseti
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: VII ( tujuh )/Ganjil
Kompetensi Dasar	: 3.2 Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.
Sub Materi Pokok	: Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif
Alokasi Waktu	: 2 x 40 (1 x Pertemuan)

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning (PjBL)* peserta didik diharapkan mampu menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial disosiatif dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

- Materi Pembelajaran** : Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif
- Metode Pembelajaran** : Project Based Learning (PjBL), Diskusi. Tanya jawab
- Pendekatan Pembelajaran** : Keterampilan Proses dan saintifik
- Media Pembelajaran** : LKPD, Video Pembelajaran, Google Classroom, Whatsapps
- Langkah-Langkah kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<b><u>Pendahuluan</u></b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Guru menginformasikan melalui WA Group / GCR untuk melakukan pembiasaan, berdoa, mengucapkan salam, bersyukur</li><li>Guru memberikan informasi untuk mengisi presensi lewat GCR (Google Classroom)</li><li>Memberi apersepsi tentang Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif</li><li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran melalui forum di google classioom atau WA Group</li></ol>	Religius	5'
<b><u>Kegiatan Inti</u></b> Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada masalah <b>LITERASI 4C HOTS</b>	<b><i>Creativity Thinking and innovation</i></b> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru menayangkan video tentang Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif di youtube dengan link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=91168mP84Gg">https://www.youtube.com/watch?v=91168mP84Gg</a></li><li>Peserta didik mengamati video untuk mulai mencari ide membuat projek</li></ol>	Rasa ingin tahu  Berpikir kreatif	10'
Tahap – 2 Mengorganisa si peserta didik	<b><i>Collaboration</i></b> <ol style="list-style-type: none"><li>Membentuk WA Group kecil dengan jumlah anggota 6 orang per kelompok!</li><li>Masing-masing anggota melakukan kolaborasi dalam WA Group sesuai kelompoknya.</li></ol>	Kerjasa ma	5'

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Tahap – 3 Membimbing peyelidikan	<b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b> 1. Guru menjelaskan tahapan-tahapan dalam pengerjaan proyek 2. Masing-masing kelompok berdiskusi menggali ide/gagasan proyek apa yang akan dibuat.	Berpikir kritis	20'
Tahap – 4 Mengembang kan dan menyajikan hasil karya	<b><i>Collaboration</i></b> 1. Masing-masing kelompok menemukan ide/gagasan tentang Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif 2. Masing-masing kelompok mulai mengerjakan proyeknya.	Berpikir kreatif	20'
Tahap – 5 Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<b><i>Communication</i></b> 1. Masing-masing kelompok melakukan gelar karya. 2. Tiap kelompok saling mengirim karya dari kelompok lain melalui WA Group masing-masing kelompok 3. Kelompok saling berdiskusi dengan karyanya masing-masing kelompok melalui WA group. 4. Kelompok memberi penilaian dan masukan dari produk kelompok lain.	Komuni katif	10'
<b><u>Penutup</u></b>	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan. 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya yaitu pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga. 3. Guru menutup pembelajaran dengan salam.	Mandiri Kreatif Religius	10'

## 7. Penilaian

### a. Penilaian Sikap

Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

### b. Penilaian Pengetahuan : Tugas tertulis Penilaian

### c. Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran online

Mengetahui,  
Kepala SMP N 1 Dukuhseti

Dukuhseti, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Mukhsinin, S. Pd., M. Pd.**  
NIP. 19740430 199903 1 001

**Guntak Wibowo, S. Pd.**  
NIP. 19790204 201406 1 001

## LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN

### A. PENILAIAN SIKAP

I. Teknik penilaian:  
observasi/jurnal

II. Instrumen penilaian

#### 1. JURNAL PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Nama Sekolah : SMPN 1 Dukuhseti  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : VII A/Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

**Petunjuk:**

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran
2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang siswa

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut
<i>Cont oh</i>	1/7/2020	Andi	Tidak mengikuti shalat yang diselenggarakan di sekolah.	Ketakwaan	-	Pembinaan
<i>Cont oh</i>	3/8/2020	Falih	Mengganggu teman yang sedang berdoa sebelum makan siang di kantin.	Ketakwaan	-	Pembinaan
<i>Cont oh</i>	5/8/2020	Yeni	Mengajak temannya untuk berdoa sebelum pertandingan sepakbola di lapangan olahraga sekolah.	Ketakwaan	-	-
<i>Cont oh</i>	1/9/2020	Yuli	Mengingatkan temannya untuk melaksanakan sholat Dzuhur di sekolah.	Toleransi hidup beragama	-	-

#### 2. JURNAL PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Nama Sekolah : SMPN 1 Dukuhseti  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : VII A/Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2017/2020/2021

**Petunjuk:**

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran
2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang siswa

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut
<i>Cont oh</i>	01/02/20	Ahmad	Menolong orang lanjut usia untuk menyeberang jalan di depan sekolah.	Kepedulian	-	-
<i>Cont oh</i>	04/02/20	Dwi	Berbohong ketika ditanya alasan tidak masuk sekolah di ruang guru.	Kejujuran	-	Pembinaan
<i>Cont oh</i>	21/02/20	Erna	Menyerahkan dompet yang ditemukannya di halaman sekolah kepada satpam sekolah.	Kejujuran	-	-

## B. PENILAIAN PENGETAHUAN

### KISI-KISI SOAL

No.	KD	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	Jumlah soal
1	3.2 Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial (Proses-Proses yang Disosiatif)	3.2.4 Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang Disosiatif;	Uraian	1
				Uraian	1
				Uraian	1
				Uraian	1
				Uraian	1
				Uraian	1
Jumlah soal					6

#### Butir Soal:

1. Jelaskan yang dimaksud dengan proses Disosiatif !
2. Sebutkan 3 (tiga) Bentuk proses Disosiatif!
3. Jelaskan yang dimaksud dengan kompetisi?
4. Jelaskan yang dimaksud dengan kontravensi?
5. Jelaskan yang dimaksud dengan pertentangan (konflik)?
6. Sebutkan masing-masing 2 (dua) contoh kompetisi, kontravensi, dan konflik!

#### Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor	Bobot
1.	Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritaskelompok	2	15
2.	1. Kompetisi; 2. Kontravensi; 3. Pertentangan/konflik	2	15
3.	Kompetisi adalah suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan tertentu	2	15
4.	Kontravensi adalah sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan suatu golongan tertentu	2	15
5.	Pertentangan (konflik) adalah suatu proses di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan.	2	15
6.	1. Kompetisi (Contoh: pertandingan sepakbola, catur); 2. Kontravensi (hasud, khianat); 3. Pertentangan/konflik ( fanatisme, tawuran)	3	25
Jumlah		13	100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### C. PENILAIAN KETERAMPILAN

Berupa proyek dan kinerja

**Mata Pelajaran : IPS**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Penilaian
1	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya.	Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial (Proses-Proses yang Disosiatif)	4.2.3 Terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi tentang proses Disosiatif 4.2.4 Proyek membuat klipping tentang bentuk interaksi sosial Disosiatif	<b>Penilaian unjuk kerja, proyek</b>

Buatlah kliping tentang bentuk interaksi sosial Disosiatif bahannya terdiri dari buku gambar, lem kertas, gunting, isolasi dengan memperhatikan hal-hal berikut :

1. Buku gambar.
2. Persiapkan koran, gambar lainnya yang diperoleh dari internet.
3. Tentukan bentuk interaksi sosial yang bersifat kompetisi, kontravensi, dan konflik

#### Rubrik Penskoran Penilaian proyek

Aspek Yang Dinilai	Skor		
	1	2	3
1. Kerapian 2. Kesesuaian gambar dengan materi			
<b>Skor maksimum</b>			<b>6</b>

No	Indikator	Rubrik
1	Kerapian	3 = Perencanaan lengkap ( bahan , cara kerja , hasil ) dan rinci 2 = Perencanaan kurang lengkap 1 = Tidak ada perencanaan
2	Kesesuaian gambar dengan materi	3 = Memberi batasan gambar tentang proses asosiatif 2 = Membuat dengan tepat tetapi salah dalam memberikan penjelasan keterangan kliping 1 = gambar proses asosiaif salah

Nilai :  $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$

## LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA

### 1. Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi

Dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, saat siswa menyampaikan hasil diskusi tentang mempresentasikan hasil Bentuk Interaksi Sosial Disosiatif

### LEMBAR OBSERVASI KINERJA DISKUSI

Mata pelajaran : ...

Kelas/Semester: ...

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Rerata Nilai
		Kerjasama				Inisiatif				Gagasan				Keaktifan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.																		
2.																		

### LEMBAR OBSERVASI KINERJA PRESENTASI

Mata pelajaran : ...

Kelas/Semester: ..

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Rerata Nilai
		Penampilan				Media yang digunakan				Penguasaan materi				Sistematika penyampaian				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.																		
2.																		

Keterangan Skor :

Baik sekali = 4  
 Baik = 3  
 Cukup = 2  
 Kurang = 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A = 86 – 100 : Baik Sekali  
 B = 71– 85 : Baik  
 C = 56 – 70 : Cukup  
 D = ≤ 55 : Kurang