

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 3 Bandung
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : **Bank (Pertemuan 1)**
Alokasi Waktu : 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dengan guru, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian bank berikut peranannya dalam perekonomian dengan tepat
2. Setelah berdiskusi dengan guru, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan jenis – jenis bank dengan tepat
3. Setelah berdiskusi dengan guru, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan jenis – jenis produk bank dengan tepat

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) daring / online by Google Meet	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik (by google form) sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Perbankan .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh (<i>Problem Based Learning</i>)	
Kegiatan Inti (70 Menit) daring / online by Google Meet	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca. Mereka diberi tayangan dari youtube dan bahan bacaan terkait materi Bank (semua bahan ajar tersedia di google classroom)..
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Bank
Collaboration	Peserta didik dan guru mendiskusikan, mengumpulkan informasi, memecahkan soal – soal, dan saling bertukar informasi mengenai Bank .
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan / latihan soal secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh peserta didik lain dan individu yang mempresentasikan.
Creativity	Peserta didik membuat resume atau catatan – catatan kecil dari apa yang sudah dipelajari setelah itu Guru memberikan post test melalui aplikasi Quizizz terkait materi Bank
Kegiatan Penutup (10 Menit) - daring / online by Google Meet	
Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami kemudian Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. **Penilaian Sikap** individu berupa kehadiran, ketepatan waktu, dan perilaku selama mengikuti proses pembelajaran.
2. **Penilaian Pengetahuan individu** berupa tes pilihan ganda dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis games yaitu Quizizz.
3. **Penilaian Keterampilan secara berkelompok** berupa penilaian proyek penyusunan materi tentang bank.

Bandung, 13 Juli 2020

Mengetahui
Kepala SMAN 3 Bandung

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Yeni Gantini, M.Pd
NIP. 196106231981012000

Nyimas Zakiah Fithria M S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 3 Bandung
 Mata Pelajaran : Ekonomi
 Kelas/Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : **Lembaga Keuangan Bukan Bank (Pertemuan 2)**
 Alokasi Waktu : 90 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi dengan guru, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian lembaga keuangan bukan bank berikut peranannya dalam perekonomian dengan tepat
2. Setelah berdiskusi dengan guru, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan jenis – jenis lembaga keuangan bukan bank dengan tepat

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) – daring / online by Google Meet	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik (by google form) sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Lembaga Keuangan Bukan Bank	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh (<i>Problem Based Learning</i>)	
Kegiatan Inti (70 Menit) – daring / online by Google Meet	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca. Mereka diberi tayangan dari youtube dan bahan bacaan terkait materi Lembaga Keuangan Bukan Bank (semua bahan ajar tersedia di google classroom)..
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Lembaga Keuangan Bukan Bank .
Collaboration	Peserta didik dan guru mendiskusikan, mengumpulkan informasi, memecahkan soal – soal, dan saling bertukar informasi mengenai Lembaga Keuangan Bukan Bank .
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan / latihan soal secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh peserta didik lain dan individu yang mempresentasikan.
Creativity	Peserta didik membuat resume atau catatan – catatan kecil dari apa yang sudah dipelajari setelah itu Guru memberikan post test melalui aplikasi Quizizz terkait materi Lembaga Keuangan Bukan Bank
Kegiatan Penutup (10 Menit) - daring / online by Google Meet	
Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami kemudian Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. **Penilaian Sikap** individu berupa kehadiran, ketepatan waktu, dan perilaku selama mengikuti proses pembelajaran.
2. **Penilaian Pengetahuan individu** berupa tes pilihan ganda dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis games yaitu Quizizz.
3. **Penilaian Keterampilan secara berkelompok** berupa penilaian proyek penyusunan materi tentang jenis – jenis lembaga keuangan bukan bank.

Bandung, 13 Juli 2020

Mengetahui
Kepala SMAN 3 Bandung

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Yeni Gantini, M.Pd
NIP. 196106231981012000

Nyimas Zakiah Fithria M S.Pd.
NIP.