

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 1 Batanghari
 Mata Pelajaran : IPS Terpadu
 Kelas/Semester : VII (tujuh)/Genap
 Sub Materi Pokok : Kegiatan Konsumsi
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	IPK
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia. 4.1. Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	- Mendeskripsikan Covid 19 - Menganalisis kegiatan konsumsi masyarakat masa pandemic covid 19 - Mengevaluasi dampak positif dan negatif perubahan pola konsumsi masyarakat masa covid-19 - Mencari solusi untuk mengatasi covid 19 - Menyajikan hasil telaah

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model Discoveri learning peserta didik dengan benar dapat: Mendeskripsikan, menganalisis, dan mengevaluasi serta mencari solusi dengan adanya covid 19 dengan penuh tanggung jawab, dan rasa syukur; serta menyajikan hasil telaah dengan percaya diri dan santun.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktifitas Pembelajaran
Pendahuluan	1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik melalui WAG dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut. 2. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19. 3. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.
Kegiatan Inti	1. Peserta didik melihat video yang dikirimkan melalui WAG tentang penyebaran virus corona dan membantu menyebarkan informasi agar mengikuti protokoler kesehatan. 2. Guru memberikan pertanyaan pada peserta didik bagaimana konsumsi masyarakat sebelum dan saat pandemic covid 19 3. Peserta didik & guru mendiskusikan bentuk perubahan konsumsi masyarakat sebelum dan sesudah pandemi covid 19 4. Masing-masing kelompok berdiskusi dan mengerjakan Lembar Kerja yang dibagikan guru di WAG dengan panduan pertanyaan yang ada di LK 5. Peserta didik bekerja secara kelompok untuk membahas permasalahan dengan menggali informasi dari berbagai sumber, seperti internet, youtube dll. 6. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menayangkan powerpoint di WAG untuk melakukan eksplorasi mengenai kegiatan konsumsi masyarakat sebelum dan sesudah pandemic covid 19 dan bagaimana pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat dengan perubahan tersebut 7. Peserta didik bersama guru mendiskusikan pekerjaan kelompok.. 8. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 9. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang kegiatan konsumsi sebelum dan sesudah pandemic covid 19 dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat dengan perubahan tersebut
Penutup	1. Peserta didik diminta melakukan refleksi 2. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar di rumah dan selalu menjaga kesehatan, menjaga jarak, selektif melakukan kegiatan konsumsi terkait covid 19. 4. Guru memberikan tugas pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. PENILAIAN :

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Penilaian Pengetahuan : Tugas tertulis
 Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran online

E. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1) Alat : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis. 2) Media : Internet, Video, dan peta tentang Penyebaran Covid 19.
 3) Sumber belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas VII. SMP/MTs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017. Media Masa cetak maupun media online

Batanghari, 15 Juli 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

NGATEMI,S.Pd.,M.M
NIP. 196202021983012002

RATNANINGSIH,S.Pd
NIP. 197009091999032006

LEMBAR KERJA SISWA

Pandemi Covid-19 Pengaruhi Pola Belanja

KOMPAS.com - Pandemi Covid-19 yang tengah melanda dunia, termasuk Indonesia dipastikan memengaruhi kehidupan masyarakat, baik aspek kesehatan maupun sosial dan ekonomi. Dikutip dari Kontan.co.id, Senin (22/6/2020), Menteri Keuangan Sri Mulyani Indrawati mengatakan, selama pandemi Covid-19 berlangsung terdapat perubahan pola pengeluaran rumah tangga di masyarakat. Merujuk Survei Sosial Demografi Dampak Covid-19 dari Badan Pusat Statistik (BPS), aktivitas belanja makanan meningkat tajam hingga 51 persen. Pola konsumsi itu selaras dengan tren global, di mana memasak dan makan di rumah meningkatkan belanja makanan, baik mentah maupun siap konsumsi.

Dikutip dari hasil survei yang sama, 9 dari 10 responden mengaku, aktivitas belanja online mereka meningkat selama pandemi Covid-19. Secara spesifik, pada April 2020, 46 persen responden mengaku, peningkatan aktivitas belanja online digunakan untuk membeli bahan makanan. Sementara itu, dilansir dari Kompas.com, Jumat (22/5/2020), Presiden Komisaris SEA Group Pandu P Syahrir menyebut bahwa kebijakan kerja dari rumah juga memengaruhi pola konsumsi masyarakat, termasuk belanja online. Kini, dengan diberlakukannya new normal, sebagian pekerja akan tetap bekerja dari rumah. Artinya, new normal juga akan terus memengaruhi kebiasaan masyarakat berbelanja online.

Memasuki era new normal, masyarakat akan kembali beraktivitas seperti biasa, tetapi dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat. Hal yang sama terjadi pula pada aktivitas berbelanja. Masyarakat, terutama yang bekerja di rumah akan tetap melanjutkan kebiasaan belanja secara online. Selain dapat menghindari kerumunan atau menjalankan physical distancing, berbelanja online juga dapat meminimalkan transaksi secara tunai.

Beberapa tren peningkatan belanja yang dilakukan secara online, di antaranya listrik 3 persen, makanan dan minuman jadi 8 persen, pulsa atau paket data 14 persen, kesehatan 20 persen, bahan makanan 51 persen.

Bagaimanapun juga, transaksi offline seperti itu tetap tidak bisa dihindari. Untungnya, kini masyarakat bisa bertransaksi secara nontunai saat belanja offline menggunakan dompet digital atau e-wallet. Dengan menggunakan dompet digital, belanja menjadi lebih praktis dan efisien karena transaksinya sangat cepat, sehingga cocok untuk mengurangi interaksi di luar rumah selama new normal. Salah satu penyedia layanan ini, ShopeePay yang terdapat di platform e-commerce Shopee, misalnya, memungkinkan pengguna melakukan pembayaran nontunai saat berbelanja.

Lebih dari itu, ShopeePay kini dapat digunakan untuk membayar tagihan, seperti listrik, air, telepon, hingga pulsa/paket data. Selain itu, berbelanja produk yang ngetren saat ini, seperti sepeda, alat perawatan diri, hingga aksesoris elektronik juga dapat dilakukan di Shopee dan checkout menggunakan ShopeePay.

(<https://money.kompas.com/read/2020/07/10/152826026/pandemi-covid-19-pengaruhi-pola-belanja-apa-yang-jadi-tren?page=all>)

A. Berdasarkan wacana diatas, diskusikanlah dengan teman satu kelompok :

1. Apa yang menyebabkan perubahan pola konsumsi masyarakat selama pandemic covid 19?
2. Apa tren konsumen akibat pandemic covid 19?
3. Bagaimana pola konsumsi penduduk sebelum dan sesudah pandemic covid 19 ?
4. Apa dampak positif dan dampak negatif perubahan pola konsumsi tersebut bagi perekonomian negara ?
5. Apa dampak perubahan pola konsumsi masyarakat bagi pedagang/pengusaha tradisional ?
6. Menurut kalian, bagaimana solusi mengatasi penyebaran covid 19 di lihat dari pola konsumsi masyarakat ?
7. Berikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok kalian!

B. Jawaban Kelompok di buat dalam bentuk PPT dan di kirim melalui WAG.

C. Secara bergantian hasil kerja kelompok di tanggapi bersama.