

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP) SIMULASI GPP

Sekolah	: SMP Negeri 1 Purwodadi
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IX/ 1
Materi Pokok	: Perubahan Sosial
Sub Pokok Bahasan	: Dampak positif dan negatif Perubahan Sosial
Nama Proyek	: Penanganan dampak negatif Gadget
Alokasi waktu	: 10 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan	3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dan negatif dari perubahan sosial budaya 3.2.2. menjelaskan masalah masalah akibat negatif perubahan sosial budaya 3.2.3. memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
4.2. Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan.	4.2.1. menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial (Gadget) dalam bentuk POSTER

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* peserta didik mampu memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dan **menyampaikn gagasan atau ide dalam bentuk POSTER** dengan kerjasama dan kreatif

D.Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
 - Dampak positif Perubahan sosial (Gadget)
 - Dampak negatif perubahan Sosial (Gadget)
 - Upaya mengatasi masalah dampak negatif perubahan sosial (Gadget)
2. Materi pembelajaran pengayaan
 - Analisa dampak negatif Perubahan Sosial Budaya di sekolah
3. Materi pembelajaran remedial
 - Dampak negatif Perubahan Sosial .

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Saintifik

Model : *Project Based Learning*

Metode : Pengamatan dan Diskusi,

F. Media dan Bahan

1. Media
 - Video / gambar
2. Bahan
 - Kertas asturo, spidol warna , label

G.Sumber Belajar

Kemendikbud. 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial IX. Jakarta: Kemendikbud

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1) Guru menciptakan lingkungan kelas yang mendorong siswa belajar dengan senang dan gembira 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3) Guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan	2'
Inti		6'
Tahap 1 Pertanyaan mendasar / penentuan proyek	Peserta didik memperhatikan tayangan video tentang kecanduan HP . Peserta didik dibimbing guru melakukan <i>brainstorming</i> tentang masalah kecanduan HP berdasarkan tayangan video. Peserta didik secara	

	berkelompok (3-4 orang) dibimbing guru menentukan tema proyek yaitu "Penanganan Dampak negatif Gadget ". Disamping itu, juga dibahas tentang kriteria penilaian untuk poster (terlampir) Pada tahap ini peserta didik dikenalkan dengan konsep-konsep Dampak Perubahan Sosial (LK.1)	
Tahap 2 Mendesain Perencanaan Produk /Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Peserta didik dengan fasilitasi guru menyusun langkah-langkah membuat rancangan proyek yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan. (LK.2)	
Tahap 3 Penyusunan Jadwal Pelaksanaan	Peserta didik secara berkelompok menyusun jadwal proyek yang terdiri dari waktu pelaksanaan kegiatan proyek secara detail. Adapun contoh jadwal terlampir. Kegiatan diakhiri dengan presentasi rancangan proyek dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk menerima masukan dari guru dan kelompok lainnya	
Tahap 4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	Tahapan ini dilakukan dalam dua kegiatan, yaitu: 1) Tahapan pengumpulan data. Tahapan ini dilakukan di luar jam pelajaran. Guru memberikan pembekalan dan pengarahan tentang apa yang harus dilakukan selama mengumpulkan data. Peserta didik melakukan wawancara dan observasi di lokasi yang telah ditentukan. 2) Tahapan pengolahan data. Tahapan ini dilakukan di dalam kelas pada saat pertemuan . Peserta didik dibimbing guru melakukan pengolahan data. Pada tahapan ini juga dilakukan penguatan konsep-konsep yang sesuai tema.	
Tahap 5 Menguji hasil/ Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Dengan bimbingan guru, setiap kelompok membuat laporan dalam bentuk Poster yang memuat gagasan atau ide untuk menyelesaikan masalah dampak negatif Gadget yang akan dipaparkan pada pihak lain	
Tahap 6 Evaluasi Pengalaman Belajar	Peserta didik memaparkan laporan untuk ditanggapi oleh peserta didik lain dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari • Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pertanyaan lisan • Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran melalui refleksi 	2'

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap spiritual dan Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

b. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Tes	URAIAN	Lihat Lampiran 2	Setelah Pembelajaran	Penilaian Pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Ketrampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Proyek	Laporan proyek	Lihat Lampiran 3	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment as, and of learning</i>)

Purwodadi, ... Juni 2021

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran IPS

Kepala SMP N1 Purwodadi

Hj. Tri Setyo E.L, S.Pd, M.Pd

Drs. H. Purnyomo, M.Pd

NIP. 1966051988032007

NIP. 196711271995121002

Lampiran 1 : Penilaian perkembangan sikap Spiritual dan Sosial peserta didik dalam bentuk Jurnal

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi

Kelas/Semester : IX / Gasal

Tahun Pelajaran : 2021 /2022

N0	WAKTU	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TANDA TANGAN	KETERANGAN// TINDAK LANJUT
1						
2						
		dsb				

2. Penilaian Pengetahuan Tertulis

a. Kisi – Kisi Soal

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IX / Ganjil

Tahun Pelajaran : 2021 /2022

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	No. Soal
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan	3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya	Dampak negatif Perubahan Sosial	1. peserta didik menunjukkan contoh hal positif dari Perubahan Sosial 2. Peserta didik menjelaskan masalah masalah akibat Perubahan Sosial Perubahan Sosial	L1 L1	Uraian U	1 2

	kebangsaan	3.2.3. memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya		3. Peserta didik menyampaikan gagasan atau ide mengatasi dampak negatif Perubahan sosial	L3	U	3
--	------------	------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------	----	---	---

BUTIR SOAL :

1. Berikan 4 contoh hal positif adanya Perubahan Sosial budaya (gadget)
2. Jelaskan 4 masalah masalah yang muncul akibat perubahan sosial budaya (gadget)
3. Kemukakan sebuah gagasan atau ide mengatasi dampak negatif perubahan sosial budaya (gadget)!

KUNCI JAWABAN dan PENSKORAN

No.	Jawaban	Skor
1	4 contoh hal positif Perubahan Sosial Budaya (gadget) : 1. 2. 3. 4.	Bila menjawab : - 4 benar skor 4 - 3 benar skor 3 - 2 benar skor 2 - 1 benar skor 1
2.	4 masalah sbg akibat dampak negatif Gadget : 1. 2. 3. 4.	Sama dengan penskoran no.1
3.	Gagasan yang sesuai dengan ketentuan	Skor 4

Penilaian Keterampilan

Bentuk Penilaian: PROYEK

Kisi-Kisi

Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi
Kelas/Semester : IX / 1
Tahun Pelajaran : 2021 /2022
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Rubrik Penilaian Poster

No.	Aspek Yang dinilai	Skor			
1	Kesesuai dengan topik	1	2	3	4
2	Keterkaitan antar konsep (input-proses-output)	1	2	3	4
3	Keindahan tata-letak	1	2	3	4
4	Kandungan isi pesan	1	2	3	4

Lembar Pengamatan Pelaksanaan PjBL

No.	Butir-butir Pengamatan	Keterlaksanaan		Catatan
		Ya	Tidak	

Rubrik Penilaian Proyek

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
A	Persiapan				
1	Membuat jadwal kegiatan	1	2	3	4
2	Membuat instrumen pengumpulan data	1	2	3	4
3	Membuat pembagian tugas kelompok	1	2	3	4
B	Pelaksanaan Pengumpulan Data				

1	Sistematika kegiatan	1	2	3	4
2	Akurasi data dan informasi	1	2	3	4
3	Kuantitas sumber data	1	2	3	4
4	Analisis data	1	2	3	4
5	Penarikan kesimpulan	1	2	3	4
C	Pelaporan				
1	Penampilan	1	2	3	4
2	Penguasaan	1	2	3	4

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

LEMBAR KERJA 1

KELOMPOKdengan anggota :

1.
2.
3.
4.

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. jawablah pertanyaan berikut

1. Setelah melihat tayangan tersebut, lakukan analisa masalah masalah yang muncul dengan merebaknya penggunaan gadget oleh anak2 :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Dari masalah yang kamu sebutkan di atas, bagaimana solusi untuk mengatasi salah satu permasalahan tersebut !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA 2

KELOMPOKdengan anggota :

1.
2.
3.
4.

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. susunlah rancangan proyek yang akan kalian lakukan, meliputi :

1. judul proyek
2. alat dan bahan yang dibutuhkan
3. sumber yang diperlukan
4. pembagian tugas
5. lama waktu yang dibutuhkan

LEMBAR KERJA 3

KELOMPOKdengan anggota :

1.
2.
3.
4.

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. buatlah jadwal kegiatan :

1. Tgl - Menyusun jadwal, menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan,
2. Tgl - : mengumpulkan informasi yang dibutuhkan
3. Pertemuan ke : mengumpulkan data dan pembuatan penyelesaian proyek
4. Pertemuan ke : menyajikan hasil proyek ,dst