

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMPN 2 Simpang Hilir  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : VII ( tujuh )/Genap  
Sub Materi Pokok : Interaksi Antar Ruang Dalam Kegiatan Konsumsi  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (Waktu PJJ)

### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI Menghargai dan menghayati ajaran yang dianutnya

K2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan ilmu sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

K3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingi tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

K4 Mengolah, menyajikan dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang /teori

### **B. KOMPETENSI DASAR**

3.3 Memahami konsep interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, penawaran) interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.

### **C. IPK**

3.3.1 Menjelaskan konsep Interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi

3.3.2 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan konsumsi

3.3.3 Menganalisis perbedaan perilaku konsumsi antar wilayah

4.3.1 Menyajikan hasil diskusi kelompok tentang perbedaan perilaku konsumsi antar wilayah melalui wa group

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti pembelajaran daring lewat whatsapp group, melalui penayangan gambar pada power point dan video pembelajaran tentang interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi, dengan pendekatan saintifik, metode diskusi serta model problem based learning, siswa kelas VII dapat menjelaskan konsep interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi, mengidentifikasi secara cermat faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi dengan benar, menganalisis perbedaan perilaku konsumsi antar wilayah dengan benar serta secara bertanggung jawab dan kerjasama menyajikan hasil diskusi tentang perbedaan perilaku konsumsi antar wilayah dengan baik

### **E. Materi**

- Pengertian Interaksi Antar Ruang
- Kegiatan Konsumsi dan faktor-faktor yang mempengaruhi
- Interaksi Antar ruang dalam kegiatan konsumsi

## **F. METODE, MODEL, PENDEKATAN**

- ✓ Metode : Diskusi (diskusi online melalui chat whatsapp group)
- ✓ Model : Problem Based Learning
- ✓ Pendekatan Saintifik

## **G. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

- ✓ Alat : Smartphone, Buku Catatan dan Alat Tulis
- ✓ Media : Internet (WA grup ), media power point, video pembelajaran

## **H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyampaikan salam kepada siswa melalui WhatsApp Grup, mengajak berdoa (<b>PPK Religius</b>) sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa dalam pembelajaran tersebut (<b>PPK Disiplin</b>)</li><li>2. Guru memberikan motivasi agar siswa semangat mengikuti pelajaran</li><li>3. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (<b>Communication-4C</b>)</li><li>4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang diharapkan</li></ol>	8 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Siswa mengamati gambar melalui PPT yang ditayangkan dan menyimak video pembelajaran terkait materi interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi dari link : <a href="https://youtu.be/uTdQyVzgNeE">https://youtu.be/uTdQyVzgNeE</a> yang di bagikan di group whatsapp <b>Penyajian Informasi</b></li><li>6. Siswa untuk diminta untuk bertanya dan menanggapi lewat chat group whatsapp tentang yang sudah diamati lewat power point dan video pembelajaran (<b>4C-Collaboration Saintifik</b> )</li><li>7. Siswa di bagi kelompok dan diminta berdiskusi melalui group wa kecil tentang perbedaaan perilaku konsumsi antar wilayah dan bagaimana suatu wilayah mengatasi permasalahan yang ada yaitu ketika wilayah harus memenuhi kebutuhannya yang tidak bisa didapatkan diwilayahnya sendiri atau didaerahnya langka sumber daya pemuas kebuttuhan tertentu (<b>Penyajian masalah</b>)(<b>4C-Critical thinking</b>)</li><li>8 Siswa dalam kelompoknya mencari informasi dari buku, atau internet terkait hal yang di diskusikan ,dengan dibimbing oleh guru di group wa (<b>Pengumpulan dan Pengolahan Informasi</b>) (<b>4C-creative</b>)</li><li>9. Perwakilan siswa menyampaikan hasil diskusinya lewat Chat Whaatshap Group, dan boleh ditanggapi oleh siswa dari kelompok lain (<b>Mengkomunikasikan</b>)</li></ol>	64 menit

	10. Masing-masing kelompok secara asinkron setelah pelajaran merekap hasil diskusi lewat WA dan tambahan dari kelompok lain dalam bentuk laporan singkat dan dikumpulkan lewat Whaatsap berupa dokumen atau foto hasil tulis tangan. <b>(4c –creatif)</b>	
Penutup	11. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan kesimpulan dalam chat group whaatshap 12. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik dan memberi semangat kepada kelompok yang masih kurang baik lewat group Whaatshaap 13. Guru menugaskan siswa mengerjakan LKPD secara asinkron, LKPD dikirim lewat Whaatshap 14. Guru menutup pelajaran dengan mempersilahkan siswa berdoa	8menit

## **I. PENILAIAN**

- ✓ Penilaian Sikap : Non tes (Observasi dan penilaian diri)
- ✓ Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis (uraian) dan penugasan (LKPD)
- ✓ Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

Mengetahui  
Kepala SMP N 2 Simpang Hilir

Simpang Hilir, 2020  
Guru Mapel IPS

ARIF SHOLIHIN, ST  
NIP.197207132006041017

REFA ANNISA ULFA, S.Pd  
NIP.199003212014022003

Lampiran :

## INSTRUMEN PENILAIAN MATERI INTERAKSI ANTAR RUANG DALAM KEGIATAN KONSUMSI

### Penilaian Diri Sikap Spritual

NAMA SISWA :

KELAS :

NO	SIKAP	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Ketaatan beribadah	Sudahkah kamu solat subuh ?		
2	Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Apakah kamu berdoa, sebelum dan sesudah belajar ?		
3	Rasa Syukur	Saya bersyukur karena diberikan nikmat sehat oleh Tuhan ?		

Link google form penilaian sikap religious untuk siswa: <https://forms.gle/VKLCud4MA2i3MsA78>

### PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/1

Tahun pelajaran : 2020/2021

NAMA SISWA	INDIKATOR									NILAI AKHIR (NA)
	DISIPILIN			KEAKTIFAN			TANGGUNG JAWAB			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
Dst...										

Ket : Hanya diatandai peserta didik yang paling tinggi dan rendah selain itu dianggap setara  
Pedoman penskoran :

$$NA = \frac{\text{jml skor diperoleh}}{\text{Jml skor maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi : A = Sangat Baik (80-100)

B = Baik (70 - 79)

C = Cukup (60 – 69)

### RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

NO	ASPEK YANG DI NILAI	RUBRIK
1	Disiplin	3 :Siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran tepat waktu dalam bergabung di group whaatshap 2 : Siswa Hadir dalam kegiatan pembelajaran tetapi tidak tepat waktu dalam bergabung di groupwhaatshap 1 : Siswa tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran
2	Keaktifan Siswa	3 : Aktif dalam tanya – jawab serta menyampaikan ide-ide atau gagasan di chat whaatshap 2 : Aktif dalam tanya – jawab di chat whaatshap 1 : Tidak aktif dalam tanya jawab maupun menyampaikan ide atau gagasan di chat whaatshap
3	Tanggung jawab	3 : Menyelesaikan semua tugas individu dan kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan 2 : Menyelesaikan sebagian tugas individu dan kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan 1: Menyelesaikan sebagian tugas individu dan kelompok tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan

### RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

#### KISI – KISI SOAL

NO	KD	MATERI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
1	3.3 Memahamai konsep interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, penawaran) interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia	- Pengertian interaksi antar ruang	Jelaskan konsep interaksi antar ruang?	Uraian	2
2		- Pengertian konsumsi dan faktor – faktor yang mempengaruhi konsumsi	Jelaskan serta identifikasi faktor – faktor yang mempengaruhi konsumsi minimal 4 faktor !	Uraian	4
3		- Konsep interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi	Analisis perbedaan perilaku konsumsi di wilayahmu dan bandingkan dengan wilayah temanmu !	Uraian	2
		-			Total skor 8

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR
1.	<p>Interaksi antar ruang adalah suatu cara mengelola ruang-ruang berdasarkan potensi juga permasalahannya dan keterkaitan satu ruang dengan ruang-ruang disekitarnya. Dapat berupa pergerakan orang, barang, atau informasi dari daerah asal menuju daerah tujuan atau dari suatu daerah ke daerah lain. interaksi antar wilayah dalam mendapatkan atau menggunakan barang/jasa pemenuhan kebutuhan</p>	2
2	<p><b>1. Pendapatan</b></p> <p>Pendapatan adalah hal yang paling mempengaruhi. Karena semakin besar pendapatan yang diterima oleh seseorang, maka akan semakin besar pula daya belinya. Namun, sebaliknya jika pendapatan seseorang semakin kecil, maka akan semakin kecil juga kemampuan membeli atau menggunakan jasanya.</p> <p><b>2. Harga barang dan jasa</b></p> <p>Harga barang akan memiliki pengaruh terhadap besar kecilnya konsumsi seseorang. Ya, apabila harga barang meningkat, biasanya mereka akan memperkecil konsumsinya. Namun, apabila harga sedang turun sudah pastinya mereka akan mengoptimalkannya dengan memperbesar konsumsinya.</p> <p><b>3. Adat istiadat</b></p> <p>Di Indonesia adat istiadat dijunjung setinggi mungkin demi menghormati para pendahulunya. Karena itu juga adat istiadat maupun kebiasaan ini sangat berpengaruh terhadap seseorang. Seperti contohnya, salah satu adat istiadat yang biasa dilakukan seperti untuk upacara ritual yang menggunakan bahan-bahan makanan tentu akan sangat berpengaruh terhadap konsumsi.</p> <p>Lalu, kebiasaan masyarakat yang sering melakukan pesta dan berkumpul bersama-sama tentu tingkat konsumsinya akan meningkat dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kebiasaan tersebut.</p> <p><b>4. Harga Barang Pengganti</b></p> <p>Barang pengganti atau yang juga dikenal barang substitusi ini juga akan mempengaruhi tingkat konsumsi masyarakat. Apabila terdapat barang yang dapat menggantikan fungsi suatu barang yang dibutuhkan seseorang dengan harga yang lebih murah, maka barang tersebut dapat mempengaruhi tingkat konsumsi seseorang.</p> <p><b>5. Selera</b></p> <p>Diantara orang-orang yang memiliki usia yang tidak jauh berbeda, namun dengan pengeluaran konsumsinya berbeda, karena perbedaan dari sikap penggunaan dari keuangannya dan selera masyarakat dalam berkonsumsi. Apabila masyarakat memiliki selera yang menurun dalam konsumsi, maka sudah pasti tingkat konsumsi juga akan menurun. Sebaliknya apabila selera konsumsi masyarakat meningkat, maka akan meningkat pula juga konsumsinya</p>	<p>-bisa menjawab 4 dengan lengkap (skor4)</p> <p>-bisa menjawab 3 dengan lengkap ( skor 3)</p> <p>- Bisa menjawab 2 dengan lengkap (skor2)</p> <p>-Bisa menjawab 1 dengan lengkap (skor 1)</p> <p>Total skor = 4</p>
3	<p>Bisa membandingkan perilaku konsumsi wilayah satu dengan wilayah lain</p> <p>Jawaban sesuai daerah masing-masing.</p> <p>Missal :</p> <p><i>Kehidupan masyarakat sangat terpengaruh dengan lingkungan tempat tinggal.</i></p> <p><i>Misalnya masyarakat desa mata - mata yang sederhana, memiliki pola konsumsi yang</i></p>	<p>Skor 2</p> <p>Jika bisa menjawab dengan membandingkan 2 wilayah berbeda</p>

<p><i>sederhana seputar memenuhi kebutuhan sandang,papan dan pangan karena daerah kurang terjangkau masyarakat kota. Sedangkan masyarakat desa sukadana yang didukung dengan fasilitas wilayah yang lebih lengkap, memudahkan mereka dalam memenuhi kebutuhannya, bukan hanya kebutuhan pangan ,sandang dan papan tapi seperti kebutuhan tambahan lain missal tempat liburan, alat teknologi mempermudah pekerjaan seperti alat bertani , memancing, alat sekolah yang sudah sedikit maju dari desa mata-mata, karena desa sukadana lebi dekat dengan wilayah perkotaan. Sehingga pola konsumsi masyarakat desa mata-mata dan masyarakat sukadana berbeda.</i></p>	<p>Skor 1 jika menjawab satu wilayah tanpa membandingkan</p>
--	--



Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jml skor diperoleh}}{\text{Jml skor maksimal}} \times 100$$

Link soal pengetahuan untuk siswa dari google form  
<https://forms.gle/WftqVmmr8BqNupYn8>

### RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN LKPD

KISI – KISI SOAL

KD	MATERI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	SKOR
<p>3.3 Memahami konsep interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, penawaran) interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia</p>	<p>- Konsep interaksi antar ruang dalam kegiatan konsumsi</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 1: Aktivitas masyarakat Kota</p>  <p>Gambar 2. Aktivitas masyarat desa</p> </div> <p>Analisis perbandingan polaperilaku konsumsi dimasing-masing wilayah ! Dan apa solusi yang harus diterapkan untuk wilayah untuk memeneuhi kebutuhannya yang tidak ada diwilayahnya sendiri?</p>	<p>Uraian</p>	<p>4</p>
	-			4

NO	KUNCI JAWABAN	SKOR
	<p>Kehidupan masyarakat sangat terpengaruh dengan lingkungan tempat tinggal. Misalnya masyarakat desa yang sederhana, memiliki pola konsumsi yang sederhana seputar memenuhi kebutuhan sandang,papan dan pangan karena daerah kurang terjangkau masyarakat kota. Sedangkan masyarakat kota yang didukung dengan fasilitas wilayah yang lebih lengkap, memudahkan mereka dalam memenuhi kebutuhannya, bukan hanya kebutuhan pangan ,sandang dan papan tapi seperti kebutuhan tambahan lain missal tempat liburan, Sehingga pola konsumsi masyarakat desa dan kota berbeda</p> <p>Cara untuk memenuhi kebutuhannya yang tidak ada diwilayah sendiri dengan berinteraksi dengan wilayah yang mempunya sumber daya pemnuh kenutuhan yang diperlukan , interaksi bisa dengan kegiatan jual beli</p>	<p>Skor 4 Jika bisa menjawab dengan logis dan pemikiran sendiri lengkap dengan memaparkan perbedaan pola perilaku 2 wilayah sesuai gambar Skor 2 jika menjawab tidak lengkap</p>

Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jml skor diperoleh}}{\text{Jml skor maksimal}} \times 100$$

#### RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN

NO	NAMA	PENGUASAAN MATERI	KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT	KEMAMPUAN MENJAWAB PERTANYAAN	KEMAMPUAN MENANGGAPI	JUMLAH NILAI
		1-4	1-4	1-4	1-4	
	Dst...					

Keterangan :

Skor rentang 1 sampai 4

1 = kurang      2 = cukup      3 = baik      4 = sangat baik

Nilai = jumlah nilai :4



