

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 2 Sesean Suloara'
Mata Pelajaran	: IPS
Materi Pokok	: Kegiatan Ekonomi (Peran IPTEK masa covid 19)
Kelas/Semester	: VII/2
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pelaksanaan Kompetensi (IPK)
<p>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, social, dan budaya Indonesia.</p> <p>4.3 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, social, dan budaya Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi - Menganalisis dampak positif dan negative penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19 - Mencari solusi untuk mengatasi dampak negative penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19 - Menjelaskan hasil analisis tentang peran IPTEK pada masa pandemi covid 19 dalam bentuk tulisan.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model *discovery learning* peserta didik dapat: mendeskripsikan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi, menganalisis dampak positif dan negative serta mencari solusi untuk mengatasi dampak negative penggunaan IPTEK masa pandemic covid 19 dengan penuh tanggung jawab dan menjelaskan hasil analisis dengan percaya diri dan santun dalam sebuah tulisan.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktifitas Pembelajaran
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik melalui massanger 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 pandemic covid 19. 3. Guru menjelaskan aktifitas yang akan dilakukan dan cara pengerjaannya.
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar yang dikirimkan melalui aplikasi massanger tentang penggunaan IPTEK. 2. Peserta didik dan guru mendiskusikan tentang penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19 yang sedang mewabah.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Masing-masing kelompok berdiskusi dan mengerjakan lembar kerja yang dibagikan guru di massanger dengan panduan pertanyaan yang ada di LK. 4. Peserta didik bekerja secara berkelompok untuk membahas permasalahan dengan menggali informasi dari berbagai sumber. 5. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengupload hasil diskusinya untuk melakukan eksplorasi tentang peran IPTEK pada masa pandemic covid 19. 6. Peserta didik bersama guru mendiskusikan pekerjaan kelompok di massanger. 7. Peserta didik mendapat kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 8. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang Peran IPTEK pada masa pandemic covid 19.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta melakukan refleksi 2. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar di rumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 19. 3. Guru memberi tugas pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang.

C. 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.

D. ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1) Alat: smartphone, laptop, kertas dan alat tulis. 2) Media: Gambar tentang penggunaan IPTEK. 3) Sumber belajar: Iwan Setiawan, Suciati, Ahmad Mushlih, dan Dedi. 2016. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud RI, media cetak maupun media online.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Lempo, 2020
Guru Mata pelajaran

(.....)

(.....)

LEMBAR KERJA SISWA



Penggunaan IPTEK, Merdeka (8 April 2020)

Merdeka.com - Disadari atau tidak, peran teknologi sudah sangat membantu masyarakat dalam melakukan pencegahan virus corona. Perkembangan teknologi yang semakin maju dinilai memiliki dampak positif dalam menghambat penyebaran virus corona.

Mungkin jika melihat angka-angka statistik jumlah penularannya, peran teknologi tidak akan terasa. Namun bayangkan jika tidak ada bantuan teknologi sejak awal virus ini muncul. Korban yang berjatuh bisa lebih banyak dari saat ini.

Peran teknologi juga terlibat dalam setiap kegiatan kita sehari-hari. Dengan penerapan pembatasan interaksi, masyarakat akan lebih bergantung pada gadget mereka. Aktivitas sehari-hari, hiburan, hubungan sosial, hingga kebutuhan logistik bisa dengan mudah diakses melalui gadget masing-masing.

1. Kemudahan dalam menyebarkan Informasi

Dengan adanya media televisi atau gadget, masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi atau pun pengetahuan terkait virus corona. Mulai dari mengetahui apa itu virus corona, dari mana asalnya, apa gejalanya, hingga dapat mengetahui bagaimana proses penyebarannya. Televisi menjadi tempat yang paling mudah untuk menyebarkan informasi terkait penyebaran virus corona. Namun, masih ada media lain yang lebih efektif untuk menjangkau masyarakat. Media tersebut adalah media sosial.

Didukung dengan banyaknya pengguna media sosial di seluruh dunia, media sosial menjadi wadah di mana informasi-informasi dengan mudah tersebar ke sebagian besar masyarakat. Masyarakat juga dapat memantau bagaimana pergerakan virus corona dengan melihat perkembangan berita atau informasi dari kerabatnya. Pemerintah pun juga menggunakan media sosial untuk berhubungan dengan masyarakat. Segala informasi terkait virus corona dan kebijakan-kebijakan yang dibuat untuk pencegahan virus ini disebar melalui platform media sosial. Dengan banyaknya pengguna media sosial, diharapkan semua informasi dan kebijakan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas ke masyarakat.

2. Memberikan kenyamanan

Jika Anda adalah orang yang aktif, tentu kebijakan pembatasan sosial ini akan membuat mereka merasa tidak nyaman. Di sinilah peran teknologi untuk membuat Anda nyaman berada di rumah. Anda bisa membuka situs web untuk streaming film, atau Anda bisa bermain game untuk mengisi waktu luang. Anda juga bisa membaca buku secara online, atau Anda bisa belajar memasak dengan bantuan tutorial di dalam video-video yang bisa anda lihat. Jika biasanya orang tua merasa

kesal melihat anaknya yang sering bermain game, mungkin saat ini para orang tua perlu sedikit melunak. Di tengah kondisi lingkungan yang tidak steril, akan sangat berisiko bagi anak-anak untuk pergi keluar.

Dan salah satu cara untuk menyasiatinya adalah dengan bermain game. Game sendiri terbukti dapat mengalihkan perhatian anak dan dapat menahan mereka untuk tetap berada di rumah. Bahkan WHO juga menyarankan masyarakat untuk bermain game jika merasa bosan. Apalagi dengan perkembangan game saat ini. Anak-anak tetap bisa bermain bersama temannya secara online. Namun, para orang tua tetap harus memperhatikan waktu bermain anak. Jangan sampai si anak bermain terus menerus. Suruh mereka untuk beristirahat menjaga kondisi tubuh.

3. Membantu aktivitas sehari-hari

Akibat virus corona yang mewabah secara luas, banyak aktivitas-aktivitas masyarakat yang akhirnya terganggu. Sekolah-sekolah meliburkan para siswanya dan sebagian besar perusahaan juga terpaksa meliburkan karyawannya. Namun, teknologi muncul untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia, kegiatan belajar mengajar atau pun bekerja dapat kembali berjalan meskipun tidak datang ke sekolah atau kantor.

Kunjungan ke dokter pun bisa dilakukan secara online. Banyak rumah sakit saat ini sedang kewalahan karena pengaruh virus corona ini. Jika kita hanya merasakan sakit ringan yang masih bisa kita obati sendiri, sebaiknya kita tunda dulu untuk mengunjungi rumah sakit. Selain membludaknya pasien, rumah sakit bisa menjadi sarang bagi bakteri atau virus sehingga risiko tertular penyakit semakin tinggi. Dengan aplikasi yang terhubung langsung dengan dokter, kita bisa berkonsultasi secara online jika kita mengalami gejala ringan atau sakit ringan.

4. Melacak pasien yang terinfeksi

Peran teknologi terbukti dapat memudahkan masyarakat untuk mencegah penyebaran virus corona. Baru-baru ini, pemerintah meluncurkan aplikasi khusus untuk melacak pasien yang terinfeksi COVID-19. Aplikasi ini bernama PeduliLindungi. Aplikasi ini menggunakan data yang diproduksi oleh smartphone Anda dengan bluetooth aktif untuk merekam informasi yang dibutuhkan. Jika dalam radius bluetooth terdapat perangkat lain yang juga terdaftar di aplikasi ini, maka akan terjadi pertukaran id anonim yang kemudian akan direkam oleh gadget masing-masing.

Melalui pertukaran data ini, aplikasi ini akan mengidentifikasi orang-orang yang pernah berada dalam jarak dekat dengan orang yang dinyatakan positif Covid-19 atau PDP (Pasien Dalam Pengawasan) dan ODP (Orang Dalam Pengawasan). Nantinya, Anda akan dihubungi oleh petugas kesehatan jika ternyata Anda pernah berada dalam jarak tertentu dengan orang yang terinfeksi COVID-19, PDP, atau ODP.

<https://www.merdeka.com/jabar/5-peran-teknologi-dalam-mencegah-penyebaran-virus-corona-klm.html>

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

1. Apa dampak positif dari penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19 yang sekarang sedang mewabah?
2. Apa dampak negative dari penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19 yang sekarang sedang mewabah?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi dampak negative penggunaan IPTEK pada masa pandemic covid 19?
4. Menurut kalian bagaimana peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia pada masa pandemic covid 19 sekarang ini?

B. Jawaban kelompok disatukan dalam bentuk tugas tertulis, kemudian dikirim ke massanger!

C. Secara bergantian hasil kerja kelompok ditanggapi bersama!

Selamat Bekerja