

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 31 Bengkulu Tengah
 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 - 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 google classroom 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 google classroom 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 google calssrom dengan panduan pertanyaan yang ada di LK 5.Peserta didik bekerja secara kelompok untuk membahas permasalahan dengan mengali informasi dari berbagai sumber , di Hangout Meet / Google Classroom. 6.Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menayangkan powerpoint Google Slides di Google Classroom 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 di Hangout Meet. 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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bengkulu Tengah, 2020
Guru Mapel

HENDRI FIRZON, S.Pd.
NIP. 197210051998011001

YUNINGSIH, S.Pd.Ek
NIP. 198307012015032001

LEMBAR KERJA SISWA

Bisnis.com, JAKARTA - Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang sudah dilakukan selama 2 bulan ini terbukti mengubah pola konsumsi masyarakat.

Efendi Haslim Hong, Pengajar Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Unika Atma Jaya mengakui pandemi Covid-19 telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Akibat dari penerapan PSBB, sebagian besar orang harus melakukan kegiatan sehari-hari dari rumah saja baik untuk bekerja maupun belajar.

Meski begitu, pengaruh dari pandemi ini tidak hanya terasa di sisi pekerjaan atau belajar saja. Pengaruh yang besar juga dirasakan oleh semua orang dalam perannya sebagai seorang konsumen.

"Ada tiga tren konsumen yang baru akibat pandemi Covid-19," kata Efendi dari siaran resminya Jumat (8/5/2020).

Pertama, akibat dari social distancing, konsumen beralih melakukan pembelian dengan low contact (online). Toko-toko tradisional yang tutup membuat konsumen beralih melakukan pembelian secara online. Berbagai kebutuhan seperti perlengkapan kesehatan, suplemen kesehatan, pakaian, peralatan dapur, hingga bahan makanan mereka beli secara online, take away, atau home delivery.

"Berbagai peralatan seperti alat-alat memasak atau pembuatan kue sampai perlengkapan kebun menjadi barang yang cukup dicari secara online," kata Efendi.

Ternyata, konsumen berusaha mengisi waktu mereka dengan kegiatan-kegiatan baru di rumah. Pembelian makanan di restoran terpaksa juga hanya bisa dilakukan melalui delivery oleh ojek online. Kebiasaan baru ini diprediksi akan bertahan cukup lama.

Kedua, terkait juga dengan social distancing, konsumen introvert akan semakin menikmati gaya hidup cocooning. Istilah ini diperkenalkan oleh futurist Faith Popcorn untuk menunjukkan orang yang menikmati hidup dalam kesendirian dan menjauhi interaksi dengan orang lain secara langsung, ibarat ulat kepompong yang membuat serat sutra untuk membungkus dirinya sendiri.

Dia menyebut, pandemi ini memang membuat masa depan datang lebih cepat. Peralatan hiburan Augmented Reality (AR) dimana orang bisa menikmati jalan-jalan virtual ke negara lain atau hiburan lain hanya melalui sebuah headset AR akan semakin dicari.

Misalnya saja, Jepang sudah mencoba menyiarkan pertandingan baseball dan maraton tanpa penonton melalui versi beta dari AR. Industri gaming akan semakin berjaya. Akibat banyaknya kegiatan olah raga yang terpaksa dihentikan, banyak orang yang beralih ke esport. ATP Tennis baru saja menyelesaikan pertandingan tenis terkenal Mutua Madrid Open secara esport dengan pemenang Andy Murray asal Inggris Raya, mengalahkan David Goffin asal Belgia.

"Dalam dunia nyata, sebetulnya Andy Murray masih dalam proses pemulihan operasi pinggul yang dijalaninya. Event esport ini adalah sebuah pilihan yang cerdas, sebab daripada event tersebut menjadi kosong samasekali, lebih baik ada versi penggantinya. Para fans pun sedikit terhibur," sambungnya.

Ketiga, kepedulian terhadap kesehatan akan semakin tinggi. Negara-negara di dunia akan semakin memperhatikan isu kesehatan dan menjaga batas negara dengan baik. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari terjadinya pandemi yang lain. Perjalanan lintas negara tidak akan semudah yang kita alami sebelumnya.

Data atau sertifikasi imunitas seseorang akan menjadi sebuah dokumen yang diperlukan ketika melakukan perjalanan ke luar negeri. Di saat negara-negara tertentu mulai membuka kembali bandara maka mereka melakukan tes Covid-19 terhadap penumpang.

"Memang, globalisasi akan terhambat untuk sementara waktu. Untuk itu, diprediksi bahwa kunjungan turis dalam negeri akan lebih cepat meningkat dibanding ke luar negeri," tuturnya.

Dalam tingkat individu, kepedulian terhadap kesehatan jiwa dan raga akan semakin tinggi. Konsumen belajar mengonsumsi makanan sehat, minum suplemen dan multivitamin, melakukan olah raga dan meditasi. Jika sebelumnya konsumen sangat sulit diajak untuk mengonsumsi jamu, maka sekarang semua jamu mereka bersedia minum.

Latihan meditasi juga menjadi sebuah pilihan yang baik untuk menjaga kesehatan mental. Masyarakat pun menjadi semakin religius pada saat yang sulit ini. Seiring dengan itu, kebutuhan akan konseling dan coaching kejiwaan secara online akan semakin tinggi pada masa-masa mendatang.

<https://ekonomi.bisnis.com/read/20200515/12/1240921/begini-pergeseran-perilaku-konsumen-baru-selama-pandemi-covid-19>

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 google classrom

C. Secara bergantian hasil kerja kelompok di tanggapi bersama.

@@@ GOOD LUCK @@@