

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Mesuji Makmur  
Kelas/ Semester : IX/2  
Tema : Globalisasi  
Sub Tema : Pengaruh dan Upaya Menghadapi Globalisasi di Kehidupan Masyarakat  
Pembelajaran ke : 4 (Empat)  
Alokasi Waktu : 80 Menit ( Simulasi 10 Menit)

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* peserta didik dapat :

1. Menganalisis pengaruh globalisasi bidang iptek dalam kehidupan masyarakat
2. Menganalisis upaya menghadapi pengaruh globalisasi bidang iptek dalam kehidupan masyarakat

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Orientasi guru :<ol style="list-style-type: none"><li>a. Mengucapkan salam dan berdoa</li><li>b. Mengkondisikan suasana belajar</li><li>c. Menyiapkan kondisi fisik dan psikis sebelum memulai pembelajaran</li></ol></li><li>2. Apersepsi :<ol style="list-style-type: none"><li>a. Mengingat kembali materi sebelumnya yaitu pengertian globalisasi dan bentuk-bentuk globalisasi yang terjadi di masyarakat melalui kegiatan tanya jawab</li><li>b. Menunjukkan gambar salah satu bentuk globalisasi teknologi komunikasi dalam lingkungan keluarga (Gambar 1) dan melakukan tanya jawab seputar gambar</li></ol></li><li>3. Motivasi :<p>Memberikan pertanyaan pemancing untuk mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari</p></li><li>4. Menjelaskan tujuan dan metode pembelajaran serta teknik penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran</li></ol>	20 menit (simulasi 3 menit)
Kegiatan Inti Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Orientasi masalah<ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru menyajikan permasalahan dengan menunjukkan gambar (Gambar 2) disertai pertanyaan "Bagaimanakah pengaruh globalisasi bidang iptek dalam kehidupan masyarakat dan upaya menghadapinya"</li><li>b. Melakukan tanya jawab seputar permasalahan yang disajikan guru</li><li>c. Menjelaskan tugas yang harus dikerjakan peserta didik</li></ol></li><li>2. Organisasi Belajar</li></ol>	40 menit (simulasi 4 menit)

	<p>a. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok kecil</p> <p>b. Diskusi kelompok tentang pengaruh globalisasi bidang iptek dan upaya menghadapinya dalam kehidupan masyarakat</p>	
	<p>3. Penyelidikan individual maupun kelompok</p> <p>a. Melalui berbagai sumber (buku, artikel, internet), peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi tentang pengaruh dan upaya menghadapi globalisasi bidang iptek dalam kehidupan masyarakat</p> <p>b. Guru memfasilitasi peserta didik dalam mencari dan menemukan informasi terkait materi</p> <p>c. Mengisi lembar kerja peserta didik</p>	
	<p>4. Pengembangan dan penyajian masalah</p> <p>a. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi</p> <p>b. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya</p> <p>c. Kelompok yang lain memberikan masukan dan tanggapan</p>	
	<p>5. Analisis dan evaluasi penyelesaian masalah</p> <p>a. Membimbing dan memfasilitasi peserta didik melakukan evaluasi dan refleksi terhadap penyelesaian masalah</p>	
Penutup	<p>1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi</p> <p>2. Refleksi terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilakukan</p> <p>3. Melakukan evaluasi dengan memberikan soal tes tertulis</p> <p>4. Memberikan Tindak lanjut berupa penugasan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan informasi tentang pengaruh globalisasi bidang iptek di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik</p>	20 menit (simulasi 3 menit)

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap : Observasi selama proses pembelajaran melalui jurnal (terlampir)
2. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis pilihan ganda (terlampir)
3. Penilaian Keterampilan : Keterampilan presentasi dan berdiskusi (rubrik penilaian terlampir)

Mengetahui :  
Kepala SMP Negeri 1 Mesuji Makmur

Catur Tunggal, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Etik Yuli Ismiyati, S.Si  
NIP. 197407062007012008

Totok Supriantoro  
NIP. 197308192014061002

Lampiran 1 : Media Pembelajaran

---



Gambar 1. Penggunaan handphone di lingkungan keluarga (sumber : [www.canva.com](http://www.canva.com))



Gambar 2. Globalisasi bidang iptek (sumber : [www.canva.com](http://www.canva.com))

## Lampiran 2 : Materi Pelajaran

---

### 1. Pengaruh Globalisasi

Pengaruh atau dampak globalisasi bisa bersifat positif maupun negative. Dampak positif globalisasi bidang iptek antara lain : (a) Meningkatnya efektivitas dan efisiensi, (b) Perekonomian suatu Negara semakin meningkat, (c) Meningkatnya taraf hidup masyarakat, (d) Komunikasi semakin cepat dan mudah, (e) Berkembangnya dunia pariwisata, (f) Perkembangan alat komunikasi dan keterbukaan informasi, Dampak negatif globalisasi antara lain : (a) Westernisasi, (b) Demoralisasi, (c) Kesenjangan social ekonomi, (d) Kriminalitas, (e) Pencemaran lingkungan, (f) Kenakalan remaja, (g) Individualisme yang semakin tinggi.

### 2. Upaya Menghadapi Globalisasi

Upaya menghadapi globalisasi meliputi upaya menghadapi globalisasi budaya, iptek, ekonomi, komunikasi, dan transportasi

(sumber : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas IX, Kemdikbud, 2018 halaman 124-145)

**Lampiran 3 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Mesuji Makmur  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/ Semester : IX/2  
 Tema : Globalisasi  
 Sub Tema : Pengaruh dan Upaya Menghadapi Globalisasi di Kehidupan Masyarakat  
 Pertemuan ke : 4  
 Alokasi Waktu :

**Instruksi :**

1. Carilah informasi dari berbagai sumber (buku, artikel, internet) tentang pengaruh globalisasi bidang iptek (globalisasi teknologi informasi, komunikasi, transportasi dan produksi) terhadap kehidupan ekonomi, dan budaya masyarakat serta upaya menghadapi dampak globalisasi tersebut
2. Tuliskan secara singkat hasil pencarianmu pada kolom yang disediakan
3. Cantumkan sumber informasinya
4. Diskusikan dan presentasikan

Dampak Positif globalisasi iptek dalam kehidupan masyarakat	Sumber Informasi
..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....
Dampak negative globalisasi iptek dalam kehidupan masyarakat	Sumber Informasi
..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....
Upaya menghadapi dampak globalisasi iptek dalam kehidupan masyarakat	Sumber informasi
..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....

Kelompok : ...  
 Anggota :  
 1.  
 2.  
 3.  
 4'  
 5.  
 dst

Nilai :  
 .....

Guru Mata Pelajaran,

Totok Supriantoro  
 NIP. 197308192014061002

## Lampiran 4 : Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

#### Jurnal Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap

### 2. Penilaian Pengetahuan

#### 2.1. Kisi kisi soal

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
1.	3.2	Pengaruh globalisasi	Diberikan pernyataan tentang modernisasi dan westernisasi, peserta didik menganalisis pernyataan yang benar dari opsi yang diberikan	L3	1
2.	3.2	Pengaruh globalisasi	Diberikan pernyataan tentang pemanfaatan teknologi "zoom meeting", peserta didik menentukan bidang/ jenis globalisasi	L3	2
3.	3.2	Pengaruh globalisasi	Peserta didik menganalisis dampak positif globalisasi berdasarkan fakta yang disajikan tentang jual beli online	L3	3
4.	3.2	Upaya menghadapi globalisasi	Disajikan fakta tentang sikap beberapa orang pelajar terhadap globalisasi, peserta didik menentukan sikap yang terbaik terhadap globalisasi	L3	4
5.	3.2	Upaya menghadapi globalisasi	Peserta didik menentukan sikap yang seharusnya dilakukan dalam menghadapi globalisasi di bidang komunikasi	L3	5

#### 2.2. Soal dan Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci	Skor	Bobot
1.	Modernisasi dan westernisasi merupakan dua hal yang berbeda sebagai akibat dari pengaruh globalisasi. Pernyataan yang benar tentang modernisasi dan westernisasi adalah : A. Westernisasi bersifat positif sedangkan modernisasi bersifat negatif B. Westernisasi bersifat negatif sedangkan modernisasi	B	1	20




Nilai = jumlah skor/ jumlah skor maksimal x 100

3.2. Keterampilan presentasi

No	Nama Siswa	Aspek penilaian																Jumlah skor	
		Penampilan				Media yang digunakan				Penguasaan materi				Sistematika penyampaian					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

Nilai = jumlah skor/ jumlah skor maksimal x 100