

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Negeri 2 Cikarang Barat
Mata Pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : XII / 5
Materi Pokok : Pengaruh Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terhadap Bangsa dan Negara dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika
Alokasi Waktu : 8 x 45 Menit

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.24 Menganalisis pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap bangsa dan negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	3.24.1 Menelaah pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia 3.24.2 Menampilkan sikap selektif dalam menghadapi berbagai pengaruh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
4.24 Menyaji hasil analisis tentang pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap bangsa dan negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	4.24.1 Mempresentasikan hasil pengamatan tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap bangsa dan negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tahapan model *discovery learning*, serta penugasan, peserta didik mampu:

- 1) Menelaah pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia secara benar
- 2) Menampilkan sikap selektif dalam menghadapi berbagai pengaruh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan benar
- 3) Melakukan pengamatan tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK dalam masyarakat dengan disiplin, tanggung jawab dan toleran.

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa, absensi dan penyampaian informasi tentang rangkaian kegiatan pembelajaran melalui grup whatsapp dan aplikasi pembelajaran E-Learning (modle).

B. Inti

Pertemuan I

Guru menyampaikan materi pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi E-learning (modle) tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam bentuk power point.

Pertemuan II

- 1) Guru menugaskan peserta didik untuk melakukan pengamatan tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK di lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggalnya dan menugaskan

siswa untuk membuat komik pembelajaran dengan menggunakan aplikasi comic strip dari hasil pengamatannya.

- 2) Peserta didik mengupload hasil penugasan berupa komik pembelajaran (comic strip) tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK dalam lingkungan masyarakat melalui aplikasi E-learning (Modle)

Catatan : PJJ ini dapat berkolaborasi dengan guru animasi

Pertemuan III :

Melakukan teleconference bersama peserta didik melalui aplikasi zoom, secara acak siswa mempresentasikan hasil pengamatannya dalam bentuk komik pembelajaran (comic strip)

Pertemuan IV : Peserta didik mengerjakan tes tertulis online menggunakan aplikasi gogleform

C. Penutup

- 1) Diakhir pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dan menuliskan kesimpulan dalam forum pembelajaran di aplikasi modle (e-learning).
- 2) Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) selanjutnya selama belajar di rumah.

3. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- 1) Penilaian sikap : observasi
- 2) Pengetahuan : Tes Tertulis dan Penugasan
- 3) Keterampilan : Portofolio

penilaian hasil penugasan dalam bentuk dokumentasi hasil kerja peserta didik yang di upload melalui aplikasi e-learning (modle)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Cikarang Barat, Agustus 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs.Rochmani

Sri Edy Juli.K,S.Pd