

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA	KD	: 1.24, 2.24, 3.24, 4.24
Mata Pelajaran	: PPKn	Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 x pertemuan)
Kelas/Semester	: XII/I	Materi	: Pengaruh Kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia

- A. Tujuan Pembelajaran :**
1. Peserta didik dapat menyikapi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap memegang nilai-nilai Ketuhanan Yang Maha Esa
 2. Peserta didik dapat Bertanggung jawab dalam menyikapi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diwujudkan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika
 3. Peserta didik Mengidentifikasi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika
 4. Peserta didik Mempresentasikan hasil pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal

- B. Cakupan :**
- Perkembangan teknologi dan penggunaannya dalam upaya menumbuhkan serta mewujudkan penanaman nilai-nilai nasionalisme ditengah maraknya budaya dan produk asing yang digandrungi anak muda saat ini seperti budaya K- Pop, Game Online dan budaya mainstream lainnya.

C. Strategi - Proses Pembelajaran :

Persiapan :

1. Melakukan komunikasi melalui group whatsapp/Zoom untuk menyampaikan informasi aktivitas,
2. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Pendidik menyampaikan capaian pembelajaran
4. Pendidik melakukan apersepsi agar peserta didik siap mengikuti pembelajaran.

Kegiatan Inti :

1. Pendidik mendemonstrasikan aplikasi Instagram dan youtube terkait perkembangan teknologi serta dampak pengaruhnya terhadap penanaman nilai-nilai nasionalisme
2. Pendidik berdiskusi dan mendemonstrasikan foto/poster girlband Korea (Blackpink) serta mendiskusikan bagaimana pengaruh nilai positif dan negative budaya tersebut dengan penanaman nasionalisme.
3. Pendidik berdiskusi dan mendemonstrasikan media terkait orang asing yang bangga terkait budaya Indonesia seperti Youtuber Korea Reomit, Londo Kampung dan youtuber lainnya.
4. Pendidik melakukan verifikasi dan generalisasi terkait diskusi yang sudah diberikan.
5. Pendidik lalu memberikan skema alur perencanaan proyek pembuatan video tentang *Pengaruh Produk Iptek Karya Anak Bangsa*
6. Melakukan monitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek dengan membuka komunikasi seluas luasnya menggunakan LMS atau media sosial
7. Peserta didik mengunggah hasil proyek melalui menu upload tugas pada aplikasi Edmodo untuk selanjutnya dilakukan penilaian proyek
8. Menunjuk beberapa peserta didik untuk presentasi hasil proyek dalam kegiatan diskusi melalui webinar kelas
9. Melakukan diskusi menggunakan aplikasi webinar Zoom untuk kegiatan :
 - a. presentasi hasil proyek
 - b. Tes
 - c. evaluasi dan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek

Catatan :

kegiatan diskusi direkam

Penutup :

1. Peserta didik diajak untuk merefleksikan diri mengenai pembelajaran hari ini.
2. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama

D. Penilaian Pembelajaran :

Sikap :

Menunjukkan sikap tekun, disiplin, dan bertanggung jawab

Pengetahuan :

Mengidentifikasi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika melalui Tes (Edmodo) dan Penugasan Proyek

Keterampilan : Merancang proyek, menyusun laporan video, penyajian video/presentasi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Malang,
Guru Mata Pelajaran

2020

.....

.....

Instruksi Kerja Proyek

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XII

Materi	Tugas
Pengaruh Kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia	Membuat video pendek tentang Pengaruh Produk Iptek Karya Anak Bangsa
<p>Orientasi Masalah: Bacalah materi pdf judul Pengaruh kemajuan IPTEK terhadap Negara Kesatuan Indonesia dan/atau saksikan tayangan video dalam group kelas maya Edmodo, kemudian silahkan mencari informasi di dunia maya, majalah, dll tentang temuan di bidang teknologi yang telah dihasilkan putra-putra Indonesia. Pelajari figur/sosok penemu beserta manfaat serta keunggulan hasil temuan tersebut. Bandingkan temuan/produk tersebut dengan temuan/produk lain yang telah ada.</p>	
<p>Langkah-langkah pengerjaan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tugas proyek merupakan tugas mandiri2. Selama mengerjakan tugas proyek peserta didik bisa melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran melalui whatsapp group dan disilahkan melakukan kolaborasi dengan orang tua/didampingi orang tua3. Baca materi dalam format PDF dan/atau video yang ditayangkan di group kelas maya Edmodo4. Mencari dan mengumpulkan data/informasi tentang penemuan anak bangsa di bidang teknologi dalam format sebagai berikut (bisa memilih): a. File berita, b. File foto, c. File video5. Data yang diperoleh dirangkai dalam bentuk sistematika sebagai berikut:<ol style="list-style-type: none">a. Pembukaan : tayangan video pendek berisi identitas penyusun proyek (maksimal 30 detik)b. Isi dengan durasi maksimal 4 menit, memuat:<ul style="list-style-type: none">- tayangan video atau foto riwayat hidup singkat penemu- tayangan video atau foto hasil penemuan di bidang teknologi- tayangan video atau foto yang menjelaskan manfaat hasil penemuan- menyampaikan nilai-nilai nasionalisme dari sisi tokoh penemu dan hasil temuan. Minimal 2 nilaic. Penutup: tayangan video memuat kesimpulan (maksimal 1 menit)6. Proyek dibuat menggunakan kamera hp yang dimiliki peserta didik7. Seluruh hasil video/foto dari huruf a sd c dirangkai dalam satu kesatuan tayangan video menggunakan aplikasi viva video atau aplikasi lain8. Waktu mengerjakan proyek selama 14 hari (2 minggu) dan pada minggu pertama peserta didik memberi laporan hasil capaian penegrejaan proyek melalui aplikasi Edmodo9. Hasil proyek video atau link video diupload ke menu upload tugas di kelas maya Edmodo10. Minggu ketiga dilakukan presentasi,dan refleksi menggunakan video converence dan tes menggunakan aplikasi Edmodo	

1. Penilaian Sikap

a. Observasi (dilaksanakan oleh guru)

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai			Jml Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		Tekun	Disiplin	Tanggung Jawab			
1	Ryan	75	75	75	225	75	C
2	

Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 3 = 400$
- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
- Kode nilai / predikat :
 - 86 – 100 = Sangat Baik (SB)
 - 70 – 85 = Baik (B)
 - 55 – 69 = Cukup (C)
 - 0 – 54 = Kurang (K)
- Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

b. Penilaian Diri (menggunakan Google Form)

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Saya membaca materi dan atau melihat tayangan video materi pembelajaran	50		250	50	A
2	Saya melakukan kolaborasi dengan orang tua	50				
3	Saya mengumpulkan bahan video	50				
4	Saya Berkonsultasi dengan guru	50				
5	Saya mengumpulakn tugas tepat waktu	50				

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 50 dan Tidak = 10
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 50 = 250$
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 5) \times 100 = 100$
- Kode nilai / predikat :
 - 86 – 100 = Sangat Baik (SB)
 - 70 – 85 = Baik (B)
 - 55 – 69 = Cukup (C)
 - 0 – 54 = Kurang (K)

2. Penilaian Pengetahuan

- Pilihan ganda (tes dimuat dalam aplikasi Edmodo)
- Observasi hasil proyek

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Pengetahuan	Kode Nilai
		0-50	51-69	70-85	86-100			
1	Sistematika							
2	Isi Pembukaan							
3	Informasi ttg penemu, penemuan, manfaat temuan							
4	Penerapan nilai-nilai nasionalisme							
5	Isi penutup/kesimpulan							

- Skor pengetahuan $= (\text{Jml Skor}/5) \times 100$
- Kode nilai / predikat :
 - 86 – 100 = Sangat Baik (SB)
 - 70 – 85 = Baik (B)
 - 55 – 69 = Cukup (C)
 - 0 – 54 = Kurang (K)

3. Penilaian Keterampilan

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No	Aspek Keterampilan yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Keterampilan	Kode Nilai
		0-50	51-69	70-85	86-100			
1	Sistematika video sesuai dengan instruksi penugasan							
2	Produk video memuat potogran gambar, potongan video, suara, teks							
3	Mampu mengupload video atau link video dalam menu penugasan							

- Skor keterampilan $= (\text{Jml Skor}/3) \times 100$
- Kode nilai / predikat :
 - 86 – 100 = Sangat Baik (SB)
 - 70 – 85 = Baik (B)
 - 55 – 69 = Cukup (C)
 - 0 – 54 = Kurang (K)