

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Sumbawa
Kelas / Semester : VII / 2
Tema : Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi
Sub Tema : Peran IPTEK dalam kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi
Pembelajaran ke : 12
Alokasi Waktu : 2 x 25 menit (1 kali pertemuan)

KOMPETENSI INTI

KI.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME,
KI.2	Memiliki karakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang hayat, dan . sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional
KI.3	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: . ilmu pengetahuan, . teknologi, . seni, dan . budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
KI.4	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: . kreatif, . produktif, . kritis, . mandiri, . kolaboratif, dan . komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri

KOMPETENSI DASAR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	3.3 Menganalisis konsep Interaksi antar manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan Ekonomi (Produksi, Distreibusi, dan konsumsi, permintaan	3.3.1 Menjelaskan pengertian Ilmu 3.3.2 Mendeskripsikan ilmu dipandang sebagai produk, proses dan paradigma 3.3.3 Menjelaskan pengertian ilmu pengetahuan dan teknologi



	penawaran,dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi,sosial – Budaya Indonesia	3.3.4 Mendiskripsikan dampak perkembangan teknologi 3.3.5 Mendeskripsikan peran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perekonomian
2	4.3. Menyajikan 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	4.3.1 Menyajikan data teknologi yang berkembang pesat pada abad 21 ini 4.3.2. Menganalisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model *Problem Based Learning* peserta didik diharapkan mampu **menganalisis** pengaruh dan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi dan mampu untuk melaksanakan kegiatan dengan menggunakan IPTEK sebagai media untuk melakukan kegiatan ekonomi dimasa pandemic.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Inti

Peserta didik diminta untuk mengamati video yang di share guru di group WAG kelas dengan link <https://youtu.be/64oBg8Bm0DY>. Setelah melihat video tersebut, peserta didik diminta untuk memberikan contoh kegiatan ekonomi yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi. Kemudian peserta didik menuliskan di buku latihan mereka, apa saja kegunaan teknologi bagi pelaku kegiatan ekonomi dimasa pandemic Covid 19 sekarang ini.

2. Penutup

Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas. Kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap keluarga mereka sendiri, apakah sudah menerapkan atau memanfaatkan IPTEK dalam kegiatan ekonomi keluarganya.



C. Penilaian

- Sikap : Observasi/Jurnal
- Pengetahuan : Tes lisan, Penugasan
- Keterampilan : Praktik

Mengetahui
Kepala SMPN 1 Sumbawa

Guru Mapel IPS

A.RAHMAN S, S.Pd
NIP. 19640101 198703 1 046

SAHRA, S.Pd, M.Pd
NIP. 19790331 200701 2 011

Lampiran Penilaian :

1. Sikap

Instrumen Penilaian Sikap

NO	Aspek Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Tanggung Jawab	Sangat Bertanggung Jawab	Bertanggung Jawab	Cukup Bertanggung Jawab	Mulai bertanggung jawab
2	Displin	Sangat Displin	Displin	Cukup Displin	Mulai disiplin
3	Santun	Sangat Santun	Santun	Cukup Santun	Mulai santun

2. Pengetahuan

Jenis Tugas : Membuat 6 catatan hasil pengamatan langsung suatu kegiatan ekonomi yang memakai atau menggunakan teknologi di dalam keluarga kalian.

No	Catatan Kegiatan ekonomi yang memakai/menggunakan teknologi	Media atau Aplikasi apa yang dipakai	Alasan
1	Membeli baju	Shoopy	Barangnya bagus, murah dan lagi diskon



3. Keterampilan

Lembar penilaian praktik terhadap tanyajawab dalam proses

KELAS :.....

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan					
		Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran Konsep		Ketepatan penggunaan istilah	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1							
2							
3							
4							





Edit dengan WPS Office