

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
T.P. 2021/2022

Satuan Pendidikan : SMPK BPK PENABUR BANDARLAMPUNG
Mata Pelajaran : Ilmu Pengatahuan Sosial
Kelas / Semester : VII / Ganjil
Pokok Bahasan : Perubahan Akibat Interaksi Antarruang
Sub Pokok Bahasan : Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Adanya Interaksi Antarruang
Alokasi Waktu : 3 x pertemuan

Metode Pembelajaran

Strategi: Survei, project, presentasi;
Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab

KOMPETENSI DASAR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>3.1 memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan Pendidikan</p> <p>4.1 menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan</p>	<p>Model Pembelajaran PROJECT BASED LEARNING</p> <p>Pertemuan 1 (Melalui media GCR dan Zoom)</p> <p><i>Offline</i>(sebelum pembelajaran): guru meletakkan tugas di platform <i>Online Learning Google Classroom</i> yang mencakup :</p> <p>Computer Station:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tata tertib pembelajaran online 2. Petunjuk mengerjakan tugas 3. Kompetensi yang akan dicapai 4. Garis besar pembelajaran yang akan dilakukan dalam offline dan online learning 5. Lingkup penilaian (aspek, teknik, instrumen penilaian) yang akan digunakan. 6. Manfaat materi yang akan dipelajari 7. Video tentang interaksi antar ruang yang terjadi di wilayah Indonesia. (literasi baca tulis) 8. Materi pembelajaran google slide tentang interaksi antar ruang di wilayah Indonesia. <p><i>Online : (Media Virtual meeting Zoom/G meet)</i></p> <p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa, memastikan siswa siap menerima pembelajaran dan berdoa. 2. guru mengulang kembali tentang makna interaksi antarruang. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang interaksi antar ruang menggunakan alat peraga Globe. (<i>literasi baca tulis</i>), dan dikaitkan dengan fenomena covid 19 yang terjadi akibat interaksi antarruang. (<i>pembelajaran kontekstual</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS kelas 7 Esis, 2019 - Buku IPS Elektronik

Muatan Pendidikan Karakter

ketekunan

indikator :

siswa menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

Indikator Pencapaian Kompetensi & Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

4.1.1. Siswa menunjukkan Keterampilan dalam melaksanakan diskusi dan presentasi tentang pengertian ruang dan interaksi antarruang serta dampak perubahan sosial budaya akibat interaksi antarruang

Pertemuan 2

4.1.2 Menggambar bagan interaksi antar daerah.

Pertemuan 3

4.1.3 Mempraktikkan/mensimulasikan kegiatan interaksi antarruang yang menunjukkan saling ketergantungan dan pengaruhnya terhadap perubahan sosial dan budaya

Pernyataan identifikasi masalah (*Problem Statement*)

4. Berdasarkan penjelasan yang telah disimak, siswa membuat pernyataan sebanyak mungkin tentang perubahan apa saja yang mungkin terjadi akibat dari adanya interaksi antarruang tersebut
5. Siswa memilih salah satu masalah untuk dirumuskan. Misal : Apakah akibat negative dari perubahan sosial dan budaya akibat dari interaksi antarruang dan mencari alternatif-alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut. (*critical thinking*)

Survey

6. Siswa menuliskan data-data relevan yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku pegangan siswa dan artikel dari internet tentang interaksi antar ruang di wilayah Indonesia. (*literasi baca tulis, dan literasi teknologi*)
7. Siswa berdiskusi untuk menilai dan mengkaji pendapat setiap anggota kelompok. (*Collaboration, creativity, critical thinking*)
8. Siswa membuat laporan hasil diskusi untuk dikomunikasikan di kelompok lain. (*Communication, literasi baca tulis*)
9. Siswa melakukan pembuktian hipotesis tentang perubahan sosial dan budaya akibat dari adanya interaksi antarruang dengan cara :
 - Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya (*communication*)
 - Salah satu anggota kelompok menjadi moderator ketika anggota kelompok lain menanggapi (*critical thinking*)
 - Guru mengoreksi tentang pengertian serta pemahaman tentang interaksi antarruang.

Membuat Desain Proyek

10. Setelah anak bersama-sama diajak untuk memahami makna dari Interaksi antar-ruang, anak diajak untuk mencari permasalahan dari interaksi yang terjadi, dalam kaitannya dengan perubahan sosial budaya, lalu disajikan di pertemuan berikutnya dalam bentuk pengumpulan kerja proyek yang dikerjakan per kelompok dalam bentuk **google slide** . (*Survey*)

Learning Activities	Asessment
Siswa : <ul style="list-style-type: none"> - Menyimak teks - Mengidentifikasi masalah - Mengumpulkan data - Mengolah data - Membuktikan - Membuat kesimpulan - mempresentasikan 	1. Pengetahuan : Teknik : Tes tertulis (soal pilihan ganda dan uraian) Instrumen : Soal 2. Keterampilan Teknik : Unjuk kerja (presentasi) Instrumen : Rubrik
<p>Pertemuan 2 : (Kegiatan dilaksanakan di google Classroom)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan dan mengucapkan salam dalam chat room di Google Classroom. 2. Guru menjelaskan kembali sedikit tentang materi lalu memberi tugas untuk minggu berikutnya, yaitu membuat video tentang presentasi yang sudah dibuat oleh anak, lalu meminta mereka untuk mengupload melalui channel youtube ataupun akun Instagram siswa. 3. Anak mengumpulkan tugas proyek minggu lalu tentang permasalahan dan keuntungan dari terjadinya interaksi antar ruang di wilayah Indonesia, dalam kaitannya dengan perubahan sosial budaya, dalam bentuk google slide, dan dikumpulkan melalui email/ disematkan di Google Classroom. <p>Pertemuan ke 3 (Instagram/Youtube)</p> <p>Siswa mempresentasikan karyanya berupa video yang diunggah melalui kanal youtube maupun Instagram siswa, tentang interaksi antar ruang di wilayah Indonesia dan permasalahan yang timbul akibat interaksi tersebut , juga keuntungan dari interaksi yang terjadi, dalam kaitannya dengan perubahan sosial budaya.</p>	

Mengetahui
Kepala Sekolah,



(Dian Pujiastuti, S.Si.)

Bandarlampung, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran



(Andriyan Dwi Prawersthi, S.E.)

Lampiran :

1. Kisi-kisi penilaian pengetahuan :

- Pengertian dari interaksi antar ruang
- Jenis-jenis interaksi antar ruang
- Kondisi Geografi Indonesia kaitannya dengan interaksi antar ruang
- Akibat positif dan negative dari interaksi antar ruang kaitannya dengan perubahan sosial budaya

2. Rubrik presentasi penilaian keterampilan

NO	ASPEK PENILAIAN	1	2	3
1	Isi/materi presentasi (berupa video): <ul style="list-style-type: none">- Pengertian dari interaksi antar ruang- Jenis-jenis interaksi antar ruang- Kondisi Geografi Indonesia kaitannya dengan interaksi antar ruang- Akibat positif dan negative dari interaksi antar ruang kaitannya dengan perubahan sosial budaya yang terjadi, dikaitkan dengan wabah covid-19	Memuat 2 indikator secara lengkap	Memuat 3 indikator secara lengkap	Memuat 4 indikator secara lengkap
2	Keterampilan menjelaskan ide/gagasan <ul style="list-style-type: none">- Menggunakan Bahasa yang baik dan benar serta diksi yang tepat.- Menggunakan artikulasi dan intonasi yang tepat- Menyampaikan gagasan secara sistematis dan logis- Memilih strategi penyampaian secara tepat sesuai konteks.- Menggunakan sikap dan bahasa tubuh yang sesuai konteks.- Menggunakan media komunikasi secara tepat dalam penyampaian pendapat.	Menampilkan ≤ 3 indikator	Menampilkan 4 indikator	Menampilkan minimal 5 indikator
3	Keterampilan menanggapi : <ul style="list-style-type: none">- Menanggapi informasi yang diterima dengan berpikir positif- Memberikan komentar positif yang bersifat membangun- Mencari peluang tindak lanjut terhadap penggunaan informasi yang diperoleh.	Menampilkan 1 indikator	Menampilkan 2 indikator	Menampilkan 3 indikator