

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP1)
(Model Discovery Learning Via Daring)

Nama Sekolah : Smp Negeri 2 Tanete Riaja	Tahun Pelajaran: 2019/2020
Mata Pelajaran : IPS	Materi Pokok : Interaksi keruangan
Kelas/Semester : VII/ Ganjil	Alokasi Waktu : 4 JP (1 Pertemuan)

- A. KD.3.1.Memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik.
- B. Tujuan Pembelajaran
1. Setelah siswa diberikan gambaran dan materi oleh guru tentang siswa dapat mengumpulkan informasi dan data untuk memberikan contoh interaksi proses tersebut pada kehidupan masing-masing siswa dirumah.
 2. Dengan mencoba membuat alur proses logika alogaritma maka siswa dapat merencanakan informasi dan data untuk memberikan contoh proses tersebut pada kehidupan masing- masing siswa dirumah.
- C. Kegiatan Pembelajaran
1. Pendahuluan /Kegfiation awal (on-line) ditulis pada materi yang disampaikan kepada siswa.
 - a. Mengucapkan salam dan doa untuk mengawali pelajaran.
 - b. Mengecek kehadiran siswa dan memberikan motivasi belajar.
 - c. Mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
 - d. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - e. Menyampaikan cakupan materi
 2. Kegiatan Inti.
 - a. Pemberian rangsangan (stimulation)
Siswa mengamati slide gambar yang ditayangkan untuk mengetahui kejadian apa saja
 - b. Identifikasi masalah. (problem statement)
Siswa mwngidentifikasi kejadian yang ada di sekitar rumah yang prosesnya
 - c. Pengumpulan data (Data Collection)
Siswa mengumpulkan data hasil dari identifikasi masalah dari
 - d. Pengolahan Data (Data Prossessing)
Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan dengan cara mengklasifikasikan, merumuskan, dan mendesain ...
 - e. Pembuktian (Verification)
Siswa dapat memeriksa secara cermat untuyk membuktikan benar tidaknya data yang telah diolah ataudiproses dengan teori atau materi yang telah diberikan oleh guru.
 - f. Menarik kesimpulan (Generalitation)
Berdasarkan hasil pengolahan dan hasil pembuktian data maka siswa menarik kesimpulan bahwa proses dalam kehidupan sehari- hari yang dipilih tersebut memang memiliki prinsipdan dasar yang sama dengan logika alogaritma komputer.
 3. Penutup (on-line)
Siswa dan guru melakukan umpan balik dengan media online (chat forum) serta tindak lanjut pembelajaran.
- D. Penilaian Pembelajaran (tidak wajib dimasa Covid-19)
1. Sikap: Observasi keaktifan selama berkomunikasi via online.
 2. Pengetahuan: (Penugasan E-Portofolio online*)
 3. Keterampilan: (Kinerja, Project,Portofolio online*)
Keterangan (*) coret yang tidak sesuai.

Mengetahui
Kepala SMPN 2 Tanete Riaja

Sikapa, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Hj.MASNIAH, S.Pd
NIP. 19691231 199003 2 003

JAMALUDDIN,SE, S.Pd
NIP. 19760705 2014061 002

