

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 algoritma maka siswa dapat merencanakan informasi dan data untuk memberikan contoh proses tersebut pada kehidupan masing-masing siswa dirumah.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan /Kegiatan 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 mengidentifikasi 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 Processing)
Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan dengan cara mengklasifikasikan, merumuskan, dan mendesain ...
 - e. Pembuktian (Verification)
Siswa dapat memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya data yang telah diolah atau diproses dengan teori atau materi yang telah diberikan oleh guru.
 - f. Menarik kesimpulan (Generalisation)
Berdasarkan hasil pengolahan dan hasil pembuktian data maka siswa menarik kesimpulan bahwa proses dalam kehidupan sehari-hari yang dipilih tersebut memang memiliki prinsip dan dasar yang sama dengan logika algoritma 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

