

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIMULASI MENGAJAR PENGAJAR PRAKTIK GURU PENGGERAK
elihhendartini70@gmail.com

Sekolah : SMP Negeri 4 Rangkasbitung	Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 10 menit (1 x Pertemuan)
KD 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	KD 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.

Sub Materi Pokok : Perubahan Sosial Budaya Akibat Adanya Interaksi Antarruang

Tujuan pembelajaran: Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai kompetensi berikut:

1. Menganalisis interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19.
2. Menjelaskan perubahan sosial budaya akibat adanya interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19.
3. Menyajikan hasil analisis perubahan sosial budaya akibat adanya interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19 berupa poster.

KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Karakter	Wkt
<u>Pendahuluan</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. 2. Memberi motivasi dengan bertanya kondisi peserta didik, diteruskan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> a. Masih ingat, di mana kasus Covid 19 pertama kali muncul? b. Adakah perubahan yang kalian rasakan setelah Covid masuk ke Indonesia? 3. Guru menyampaikan materi, kompetensi yang akan dicapai, dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 	Religius Mandiri	2'
<u>Kegiatan Inti</u> Tahap – 1 Pemberian rangsangan (<i>stimulation</i>)	<i>Critical Thinking and innovation</i> Peserta didik mengamati peta persebaran Covid 19 di permukaan bumi.	Bernalar kritis	1'
Tahap – 2 Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)	<i>Creativity dan Critical Thinking</i> Peserta didik membuat pertanyaan dari hasil pengamatan peta persebaran Covid 19 dengan memperhatikan tujuan pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> 1. Adakah interaksi antarruang dalam proses penyebaran Covid 19 ke seluruh dunia? Bagaimana pengaruhnya? 2. Jelaskan perubahan sosial budaya yang terjadi akibat interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19! 	Mandiri Bernalar kritis	1'
Tahap – 3 Pengumpulan data (<i>data collection</i>)	<i>Collaboration dan Creativity</i> Peserta didik mengumpulkan data dari internet atau referensi lain, untuk mendapatkan informasi dan penjelasan.	Gotong royong	1'
Tahap – 4 Pengolahan data (<i>data processing</i>)	<i>Collaboration, Creativity, dan Critical Thinking</i> Peserta didik berdiskusi untuk merancang dan membuat poster sederhana bertema perubahan sosial budaya akibat interaksi antarruang terkait Covid 19.	Gotong royong Kreatif	1'
Tahap - 5 Pembuktian (<i>verification</i>)	<i>Critical Thinking dan Communication</i> Peserta didik melakukan Kunjung Karya untuk memverifikasi dan membandingkan informasi pada poster-poster karya kelompok lain.	Bernalar kritis Mandiri	1'
Tahap – 6 Menarik simpulan/generalisasi (<i>generalization</i>)	<i>Communication dan Critical Thinking</i> Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dan mendapat penguatan dari guru.	Bernalar kritis	1'
<u>Penutup</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan penilaian dan umpan balik. 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 3. Menutup pembelajaran dengan salam dan doa. 	Mandiri Religius	2'

PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap:** Jurnal;
2. **Penilaian Pengetahuan:** Penugasan;
3. **Penilaian Keterampilan:** Produk Hasil Analisis (Rubrik Penilaian Poster)

Mengetahui,
Kepala SMPN 4 Rangkasbitung,

Rangkasbitung, 28 Desember 2020
Guru Mata Pelajaran,

Asep Zaenal Aripin, S. Pd
NIP. 19701120 199412 1 001

Elih Hendartini, S.S, M.Pd
NIP. 19700910 200502 2 001

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Sekolah : SMP Negeri 4 Rangkasbitung	Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 10 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok : Perubahan Sosial Budaya Akibat Adanya Interaksi Antarruang	

Tujuan pembelajaran: Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai kompetensi berikut:

1. Menganalisis interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19.
2. Menjelaskan perubahan sosial budaya akibat adanya interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19.
3. Menyajikan hasil analisis perubahan sosial budaya akibat adanya interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19 berupa poster.

PETUNJUK:

1. Amati Peta Persebaran Covid 19 di permukaan bumi!
2. Jawab pertanyaan berikut!
 - a. Adakah interaksi antarruang dalam proses penyebaran Covid 19 ke seluruh dunia? Bagaimana pengaruhnya?
 - b. Jelaskan perubahan sosial budaya yang terjadi akibat interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19!
3. Buat Poster sederhana perubahan sosial budaya yang terjadi akibat interaksi antarruang dalam penyebaran Covid 19!



Selamat Mengerjakan....!!!

RUBRIK PENILAIAN POSTER

ASPEK PENILAIAN	SKOR			
	1	2	3	4
Teks/Isi	Isi teks terlalu panjang, kurang informasi, tidak jelas keterbacaannya.	Satu unsur terpenuhi dengan baik, namun dua unsur tidak terpenuhi.	Dua unsur terpenuhi dengan baik, sementara satu unsur tidak terpenuhi.	Isi teks singkat, padat akan informasi, jelas keterbacaannya.
Desain	Warna tidak menarik, ukuran elemen tidak proporsional, pesan yang ingin disampaikan bias.	Hanya salah satu kriteria yang terpenuhi.	Dua unsur terpenuhi dengan baik, sementara satu unsur tidak terpenuhi.	Warna menarik, ukuran elemen proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi focus perhatian.
Gambar	Gambar tidak menarik, kurang bermakna sebagai penyampai pesan, tidak orisinal	Hanya salah satu kriteria yang terpenuhi.	Dua unsur terpenuhi dengan baik, sementara satu unsur tidak terpenuhi.	Gambar menarik, bermakna sebagai penyampai pesan, orisinal.
Tujuan Penyampaian Pesan	Pesan tidak dapat ditangkap.	Pesan sulit ditangkap.	Pesan tidak mudah ditangkap.	Pesan sangat mudah ditangkap.

Skor maksimal: 12

Nilai : $(\text{Skor perolehan} / \text{Skor maks}) \times 100$