

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

No:

Sekolah	: SMP Negeri 1 Purwodadi
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IX/ 1
Materi Pokok	: Perubahan Sosial
Sub Pokok Bahasan	: Dampak positif dan negatif Perubahan Sosial
Nama Proyek	: Penanganan dampak negatif Gadget
Alokasi waktu	: 3 x pertemuan (6 JP)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan	3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya 3.2.2. menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya 3.2.3. memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
4.2. Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan.	4.2.1. menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial ( Gadget ) dalam bentuk POSTER

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* peserta didik mampu memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dan **menyampaikan gagasan atau ide dalam bentuk POSTER** dengan kerjasama dan kreatif

### D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
  - Dampak positif Perubahan sosial ( Gadget )
  - Dampak negatif perubahan Sosial ( Gadget )
  - Upaya mengatasi masalah dampak negatif perubahan sosial ( Gadget )
2. Materi pembelajaran pengayaan
  - Analisa dampak negatif Perubahan Sosial Budaya di sekolah
3. Materi pembelajaran remedial
  - Dampak negatif Perubahan Sosial .

### E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan: Saintifik

Model : *Project Based Learning*

Metode : Pengamatan dan Diskusi,

### F. Media dan Bahan

1. Media
  - Video / gambar
2. Bahan
  - Kertas asturo, spidol warna , label

### G. Sumber Belajar

Kemendikbud. 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial IX. Jakarta: Kemendikbud

### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### Pertemuan 1

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, mengajak peserta didik untuk mengecek kerapian meja dan kursi serta kebersihan kelas yang dilanjutkan berdoa dengan meminta salah satu peserta didik memimpin doa.</li><li>2) Guru mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan memutar video lagu anak " pergi belajar " kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan nilai-nilai penting yang ada dalam lagu tersebut. (Video 1)</li><li>3) Guru mengecek penguasaan kompetensi peserta didik pada materi pelajaran sebelumnya melalui</li></ol>	10'

	<p>tanya jawab dengan peserta didik tentang pengertian Perubahan Sosial dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari yaitu kepadatan penduduk</p> <p>4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>5) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dengan <i>Project Based Learning</i></p> <p>6) Guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan</p>	
<b>Inti</b>		<b>60'</b>
<b>Tahap 1</b> Pertanyaan mendasar / penentuan proyek	<p>Peserta didik memperhatikan tayangan video (Video 2) tentang kecanduan HP . Peserta didik dibimbing guru melakukan <i>brainstorming</i> tentang masalah kecanduan HP berdasarkan tayangan video. Peserta didik secara berkelompok (3-4 orang) dibimbing guru menentukan tema proyek yaitu "Penanganan Dampak negatif Gadget ". Disamping itu, juga dibahas tentang kriteria penilaian untuk poster (terlampir) Pada tahap ini peserta didik dikenalkan dengan konsep-konsep Dampak Perubahan Sosial ( LK.1 )</p>	
<b>Tahap 2</b> Mendesain Perencanaan Produk /Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	<p>Peserta didik dengan fasilitasi guru menyusun langkah-langkah membuat rancangan proyek yang meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan. ( LK.2)</p>	
<b>Tahap 3</b> Penyusunan Jadwal Pelaksanaan	<p>Peserta didik secara berkelompok menyusun jadwal proyek yang terdiri dari waktu pelaksanaan kegiatan proyek secara detail. Adapun contoh jadwal terlampir. Kegiatan diakhiri dengan presentasi rancangan proyek dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk menerima masukan dari guru dan kelompok lainnya</p>	
<b>PERTEMUAN KE 2</b>		
<b>Tahap 4</b> Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	<p>Tahapan ini dilakukan dalam dua kegiatan, yaitu:</p> <p>1) Tahapan pengumpulan data. Tahapan ini dilakukan di luar jam pelajaran. Guru memberikan pembekalan dan pengarahan tentang apa yang harus dilakukan selama mengumpulkan data. Peserta didik melakukan wawancara dan observasi di lokasi yang telah ditentukan. Pada tahap ini guru tetap memberikan pendampingan via online.</p> <p>2) Tahapan pengolahan data. Tahapan ini dilakukan di dalam kelas pada saat pertemuan . Peserta didik dibimbing guru melakukan pengolahan data. Pada tahapan ini juga dilakukan penguatan konsep-konsep yang sesuai tema.</p>	

PERTEMUAN KE 3		
<b>Tahap 5</b> <b>Menguji hasil/</b> Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Dengan bimbingan guru, setiap kelompok membuat laporan dalam bentuk Poster yang memuat gagasan atau ide untuk menyelesaikan masalah dampak negatif Gadget yang akan dipaparkan pada pihak lain	
<b>Tahap 6</b> <b>Evaluasi Pengalaman Belajar</b>	Peserta didik memaparkan laporan untuk ditanggapi oleh peserta didik lain dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran melalui refleksi</li> <li>• Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pertanyaan lisan</li> <li>• Guru memberikan tugas membuat power point untuk mempresentasikan hasil proyek.</li> <li>• Guru memberikan pesan-pesan moral untuk mengembangkan sikap toleransi terhadap teman yang beragama lain.</li> <li>• Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang</li> <li>• Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Indonesia tanah air beta, kemudian meminta salah seorang peserta didik memimpin doa`</li> </ul>	<b>10'</b>

## I. Penilaian

### 1. Teknik penilaian

#### a. Sikap spiritual dan Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )

#### b. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Tes	URAIAN	Lihat Lampiran 2	Setelah Pembelajaran	Penilaian Pencapaian pembelajaran ( <i>assessment of</i> )

					<i>learning)</i>
--	--	--	--	--	------------------

## Ketrampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Proyek	Laporan proyek	Lihat Lampiran 3	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for, as, and of learning</i> )

### 2. Pembelajaran Remedial

Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

### 3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran berupa kerja kelompok membuat gagasan/ide upaya preventif untuk mengatasi masalah dampak negatif Perubahan Sosial di sekolah

Lampiran 1 Penilaian perkembangan sikap Spiritual dan Sosial peserta didik dalam bentuk Jurnal

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi

Kelas/Semester : IX / Gasal

Tahun Pelajaran : 2019 /2020

N0	WAKTU	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TANDA TANGAN	KETERANGAN// TINDAK LANJUT
1						
2						
		dsb				

**2. Penilaian Pengetahuan Tertulis**

a. Kisi – Kisi Soal

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IX / Ganjil

Tahun Pelajaran : 2019 / 2020

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	No. Soal
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan	3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya 3.2.3. memecahkan	Dampak negatif Perubahan Sosial	1. peserta didik menunjukkan contoh hal positif dari Perubahan Sosial  2. Peserta didik menjelaskan masalah masalah akibat Perubahan Sosial  3. Peserta didik	L1  L1	Uraian  U	1  2

		masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya		menyampaikan gagasan atau ide mengatasi dampak negatif Perubahan sosial	L3	U	3
--	--	--	--	---	----	---	---

**BUTIR SOAL :**

1. Berikan 4 contoh hal positif adanya Perubahan Sosial budaya ( gadget )
2. Jelaskan 4 masalah masalah yang muncul akibat perubahan sosial budaya ( gadget )
3. Kemukakan sebuah gagasan atau ide mengatasi dampak negatif perubahan sosial budaya ( gadget ) !

**KUNCI JAWABAN dan PENSKORAN**

No.	Jawaban	Skor
1	4 contoh hal positif Perubahan Sosial Budaya ( gadget ) : 1. .... 2. .... 3. .... 4. ....	Bila menjawab : - 4 benar skor 4 - 3 benar skor 3 - 2 benar skor 2 - 1 benar skor 1
2.	4 masalah sbg akibat dampak negatif Gadget : 1. .... 2. .... 3. .... 4. ....	Sama dengan penskoran no.1
3.	Gagasan yang sesuai dengan ketentuan .....	Skor 4



## Penilaian Keterampilan

Bentuk Penilaian: PROYEK

### Kisi-Kisi

Sekolah : SMP Negeri 1 Purwodadi  
Kelas/Semester : IX / 1  
Tahun Pelajaran : 2019/2020  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

### Rubrik Penilaian Poster

No.	Aspek Yang dinilai	Skor			
1	Kesesuai dengan topik	1	2	3	4
2	Keterkaitan antar konsep (input-proses-output)	1	2	3	4
3	Keindahan tata-letak	1	2	3	4
4	Kandungan isi pesan	1	2	3	4

### Lembar Pengamatan Pelaksanaan PjBL

No.	Butir-butir Pengamatan	Keterlaksanaan		Catatan
		Ya	Tidak	

### Rubrik Penilaian Proyek

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>				
1	Membuat jadwal kegiatan	1	2	3	4
2	Membuat instrumen pengumpulan data	1	2	3	4
3	Membuat pembagian tugas kelompok	1	2	3	4
<b>B</b>	<b>Pelaksanaan Pengumpulan Data</b>				
1	Sistematika kegiatan	1	2	3	4

2	Akurasi data dan informasi	1	2	3	4
3	Kuantitas sumber data	1	2	3	4
4	Analisis data	1	2	3	4
5	Penarikan kesimpulan	1	2	3	4
<b>C</b>	<b>Pelaporan</b>				
1	Penampilan	1	2	3	4
2	Penguasaan	1	2	3	4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

LEMBAR KERJA 1

KELOMPOK .....dengan anggota :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. jawablah pertanyaan berikut

1. Setelah melihat tayangan tersebut, lakukan analisa masalah masalah yang muncul dengan merebaknya penggunaan gadget oleh anak2 :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. Dari masalah yang kamu sebutkan di atas, bagaimana solusi untuk mengatasi salah satu permasalahan tersebut !

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## LEMBAR KERJA 2

KELOMPOK .....dengan anggota :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. susunlah rancangan proyek yang akan kalian lakukan, meliputi :

1. judul proyek
2. alat dan bahan yang dibutuhkan
3. sumber yang diperlukan
4. pembagian tugas
5. lama waktu yang dibutuhkan

## LEMBAR KERJA 3

KELOMPOK .....dengan anggota :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

A. Kompetensi Dasar :

3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Menunjukkan contoh hal hal positif dari perubahan sosial budaya
- 3.2.2. Menjelaskan masalah masalah akibat perubahan sosial budaya
- 3.2.3. Memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial Budaya
- 3.2.4. Menyampaikan gagasan atau ide memecahkan masalah dampak negatif Perubahan Sosial dalam bentuk POSTER

C. buatlah jadwal kegiatan :

1. Tgl .... - ..... Menyusun jadwal, menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan,
2. Tgl .... - ..... : mengumpulkan informasi yang dibutuhkan
3. Pertemuan ke .... : mengumpulkan data dan pembuatan penyelesaian proyek
4. Pertemuan ke .... : menyajikan hasil proyek ,dst