

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Simulasi Mengajar Sekolah Penggerak)

Satuan Pendidikan	: SMP PGRI 4 Bandar Mataram
Kelas/ Semester	: VII / Ganjil
Mata Pelajaran	: IPS
Materi Pokok	: Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan
Sub Materi	: Peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan kegiatan Pembelajaran Peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi
2. Menjelaskan efek positif dan negatif IPTEK dalam kegiatan ekonomi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktifitas Pembelajaran
Pendahuluan (2 Menit)	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran➤ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung➤ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
Inti (6 Menit)	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memperlihatkan gambar kegiatan produksi, distribusi, konsumsi➤ Guru memberikan pertanyaan terkait dengan gambar yang ditampilkan➤ Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara mandiri➤ Lalu Guru meminta peserta didik mendiskusikan jawaban dengan teman satu bangku (<i>Strategi Pembelajaran The Power of Two</i>)➤ Guru meminta perwakilan anak dari setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan➤ Guru memberikan konfirmasi atas jawaban yang diberikan peserta didik➤ Guru menjelaskan gambar yang di tampilkan
Penutup (2 Menit)	<ul style="list-style-type: none">➤ Peserta didik diminta melakukan refleksi➤ Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar➤ Guru mengumpulkan hasil jawaban

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Teknik Penilaian

- a. Kompetensi Pengetahuan : Hasil jawaban LKS
- b. Kompetensi Sikap : Observasi
- c. Kompetensi Keterampilan : Saat menanggapi gambar

Bandar Mataram, 03 November 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP PGRI 4

SYAIFUR ROHMAN, M.Pd.I

Guru Mata Pelajaran

SYAIFUR ROHMAN, M.Pd.I



GAMBAR KEGIATAN PRODUKSI DAN EFEK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI

1. KEGIATAN PRODUKSI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI



2. EFEK POSITIF TEKNOLOGI DALAM KEGIATAN PRODUKSI



3. EFEK NEGATIF TEKNOLOGI DALAM KEGIATAN PRODUKSI



GAMBAR KEGIATAN DISTRIBUSI DAN EFEK POSITIF DAN NEGATIF TEKNOLOGI DALAM DISTRIBUSI

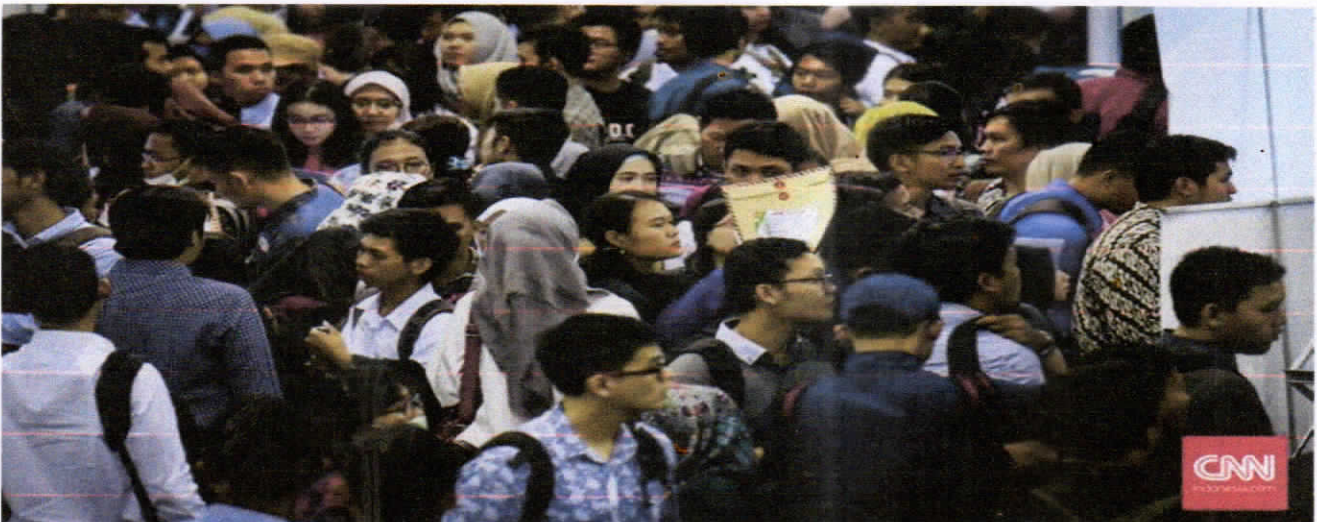
1. KEGIATAN DISTRIBUSI



2. EFEK POSITIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM DISTRIBUSI



3. EFEK POSITIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM DISTRIBUSI

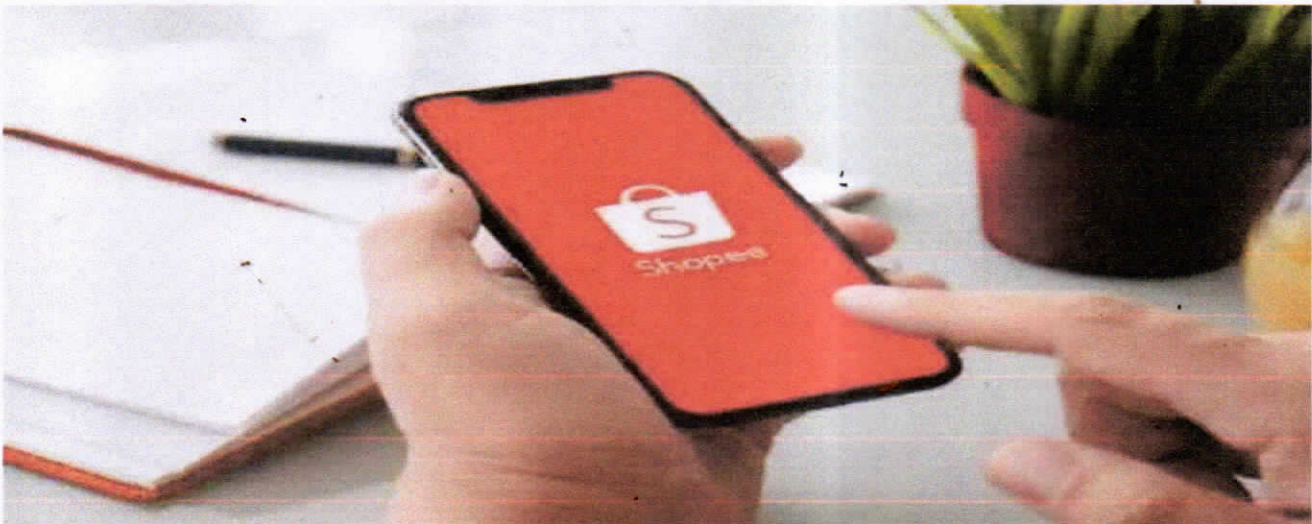


**GAMBAR KEGIATAN KONSUMSI DAN EFEK POSITIF DAN NEGATIF TEKNOLOGI
DALAM KONSUMSI**

1. KEGIATAN KONSUMSI



2. EFEK POSITIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM KEGIATAN KONSUMSI



3. EFEK NEGATIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM KEGIATAN KONSUMSI



LEMBAR KERJA SISWA

Kelas :

Nama Kelompok :

Komp. Dasar : 3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia serta peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi

Indikator : Memahami peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi (aspek positif dan negatif)

Peran IPTEK Dalam Menunjang Kegiatan Ekonomi

Tuliskan peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi serta efek positif dan negatifnya berikut ini

1. Kegiatan Produksi

2. Kegiatan Distribusi

3. Kegiatan Konsumsi
