

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Rancabali
Kelas/Semester	: VII (Tujuh)/Genap
Tema	: Kegiatan Ekonomi
Sub Tema	: Peran IPTEK dalam Menunjang Kegiatan Ekonomi
Pembelajaran ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 10 (Sepuluh) menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik mampu mendeskripsikan konsep IPTEK dengan tepat.
2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menganalisis peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi dengan penuh rasa ingin tahu.
3. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menganalisis dampak penyebaran Virus Covid-19 terhadap penggunaan IPTEK dalam kegiatan ekonomi dengan menghargai perbedaan pendapat.
4. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu merancang pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi dengan kreatif.
5. Setelah kegiatan diskusi, peserta didik mampu mempresentasikan hasil perancangan pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi dengan penuh percaya diri.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	PPK	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pembukan dengan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berdo'a untuk memulai pembelajaran.▪ Memeriksa kehadiran dan kerapihan peserta didik.▪ Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan di tengah pandemi Covid-19.	Religius Disiplin	
Motivasi			

<p>Kegiatan pendahuluan</p> <p>Apersepsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalaman sebagai bekal pelajaran berikutnya. ▪ Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru. 		2 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah</p> <p>LITERASI</p> <p>4C</p> <p>HOTS</p>	<p>Critical Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mengamati gambar berkaitan dengan penggunaan IPTEK di masyarakat.  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai makna yang terdapat di dalam gambar. 	Rasa ingin tahu	6 menit
<p>Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik</p>	<p>Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok untuk mendiskusikan permasalahanyang terdapat di dalam LKPD. 	Kerjasama	

Tahap 3 Membimbing penyelidikan	<p><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara berkelompok peserta didik menggali informasi melalui buku paket ataupun internet mengenai peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi serta dampak penyebaran Covid-19 terhadap penggunaan IPTEK dalam kegiatan ekonomi. Setelah itu mereka merancang pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi. 	Berpikir kritis	
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p><i>Collaboration and Creativity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap anggota kelompok terlibat secara aktif dalam mencari sumber data dan fakta, serta pemecahan masalah. ▪ Semua anggota kelompok menyusun dan mencatat hasil diskusi. 	Tanggung jawab	
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p><i>Communication and Creativity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi masing-masing kelompok dalam rangka mengomunikasikan hasil diskusi kelompok. ▪ Pada saat kelompok tertentu melakukan presentasi, kelompok yang lain dapat bertanya atau memberi masukan. 	Komunikatif	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil proses kegiatan belajar secara lisan. ▪ Peserta didik melaksanakan kuis melalui link Quizizz untuk mengetahui ketercapaian indikator. ▪ Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. ▪ Guru memberikan penugasan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. 	Kreatif Tanggung jawab	2 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan berdo'a dan salam. 	Religius	
--	--	----------	--

C. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Sikap Spiritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1	Observasi	Lembar observasi	Terlampir	Saat proses pembelajaran berlangsung

b. Penilaian Kompetensi Sikap Sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1	Observasi	Lembar observasi	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung

c. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1	Tertulis	Pertanyaan berbentuk pilihan ganda melalui Aplikasi Quizizz.	Terlampir	Setelah pembelajaran berlangsung

d. Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1	Observasi	Lembar observasi	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung

2. Pembelajaran Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang pencapaian KD 3.3 dan 4.3 belum tuntas (belum mencapai KKM).
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

3. Pembelajaran Pengayaan

Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- a. Siswa yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD 3.3 dan 4.3 dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Siswa yang mencapai nilai $n > n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD 3.3 dan 4.3 dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Rancabali

Bandung, 01 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran IPS

Dr. Kurnia
NIP. 196612221992031007

Nunung Nuraenie, S.Pd
NIP. 198805232019032003

Lampiran 1. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spiritual

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Rancabali
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

No	Nama Peserta Didik	Berdo'a Sebelum dan Sesudah Belajar				Memberi Salam Saat Awal dan Akhir Pembelajaran				Mengucap Syukur ketika Berhasil Mengerjakan Tugas				Total Skor	Predikat
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															

Keterangan:

No	Aspek	Penskoran
1	Berdo'a sebelum dan sesudah belajar	Skor 4 apabila berdo'a dengan khusyuk Skor 3 apabila berdo'a kurang fokus Skor 2 apabila berdo'a tidak tuntas Skor 1 apabila tidak berdo'a
2	Mengucap syukur ketika berhasil mengerjakan tugas	Skor 4 apabila selalu menunjukkan rasa syukur Skor 3 apabila sering menunjukkan rasa syukur Skor 2 apabila jarang menunjukkan rasa syukur Skor 1 apabila tidak pernah menunjukkan rasa syukur
3	Memberi salam saat awal dan akhir pembelajaran	Skor 4 apabila selalu memberi salam Skor 3 apabila sering memberikan salam Skor 2 apabila jarang memberikan salam Skor 1 apabila tidak pernah memberikan salam

Perhitungan nilai sikap spiritual:

$$\text{Nilai sikap spiritual} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Predikat:

A	= 86-100	: Baik Sekali
B	= 71-85	: Baik
C	= 56-70	: Cukup
D	= < 55	: Kurang

Catatan Peserta Didik :

1.
2.
3.

2. Penilaian Sikap Sosial

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SOSIAL

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Rancabali
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
Tahun Pelajaran : 2021/2022

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku															
		Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	

Keterangan:

- | |
|--------------------------|
| 1. BT : Belum Terlihat |
| 2. MT : Mulai Terlihat |
| 3. MB : Mulai Berkembang |
| 4. SM : Sudah Membudaya |

Catatan Peserta Didik :

1.
2.
3.

3. Penilaian Pengetahuan

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rancabali
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	LK	No. Soal	Rumusan Butir Soal	Kunci Jawaban	Bobot
3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan	Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi	3.3.1 Menganalisis peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.	2	1	Saat ini banyak toko-toko <i>online</i> seperti Tokopedia, Buka Lapak, Shopee dan Lazada. Dengan adanya sistem penjualan melalui media sosial ini, masyarakat dapat dengan mudah menemukan barang atau jasa yang menjadi kebutuhannya. Hal tersebut merupakan peranan IPTEK dalam ekonomi khususnya pada kegiatan A. produksi B. distribusi C. konsumsi D. retribusi	B	10
		3.3.2 Menganalisis dampak penyebaran Covid-19 terhadap penggunaan IPTEK dalam bidang ekonomi.	3	2	Pak Diki menggunakan berbagai media IPTEK seperti televisi, radio dan internet sebagai sarana mempromosikan barang dagangannya agar dapat diketahui oleh banyak konsumen, memiliki omset penjualan yang tinggi dan mempermudah, memperlancar dan mempercepat penyaluran barang kepada konsumen. Tindakan Pak Diki menggunakan media tersebut sesuai dengan peran IPTEK dalam kegiatan A. produksi B. konsumsi C. distribusi D. ekonomi	C	10
		3.3.3 Merancang pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	LK	No. Soal	Rumusan Butir Soal	Kunci Jawaban	Bobot
ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.			2	3	Penggunaan mesin untuk membantu pekerja di industri secara tidak langsung akan berdampak mengurangi biaya dalam pembuatan suatu barang. Sistem penggunaan mesin tersebut merupakan peranan IPTEK bagi kegiatan ekonomi dalam kegiatan A. produksi B. distribusi C. konsumsi D. retribusi	A	10
			2	4	Perkembangan IPTEK dapat memberikan dampak positif di bidang ekonomi. Salah satu contohnya adalah A. pendirian pabrik di pinggiran kota menyebabkan lahan pertanian semakin sempit B. pembayaran belanja secara <i>cashless</i> menggunakan uang elektronik sehingga memudahkan pembayaran C. pemanfaatan pasar <i>online</i> yang menjadikan seseorang malas bepergian D. penggunaan kendaraan pribadi ketika bepergian sehingga meningkatkan polusi	B	10
			1	5	Perhatikan gambar di bawah ini!  Berdasarkan gambar di atas, salah satu dampak positif dari berkembangnya IPTEK bagi kegiatan distribusi yaitu A. munculnya mesin produksi	C	10

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	LK	No. Soal	Rumusan Butir Soal	Kunci Jawaban	Bobot
					<p>B. adanya sarana transportasi memudahkan perpindahan barang</p> <p>C. kemuculan <i>e-commerce</i> atau penjualan secara <i>online</i></p> <p>D. adanya teknologi rekayasa genetika</p>		
			2	6	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Dampak positif adanya pembangunan infrastruktur bagi kegiatan ekonomi adalah</p> <p>A. memperpanjang jarak tempuh</p> <p>B. memperlancar kegiatan distribusi</p> <p>C. mempermudah masuknya barang impor</p> <p>D. memperlambat waktu tempuh</p>	B	10
			2	7	<p>Akses internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu sehingga bisa diakses kapanpun mendorong kegiatan berbelanja melalui pasar <i>online</i> menjadi lebih mudah. Kondisi ini keuntungan bagi distributor dalam melakukan pemasaran yaitu</p> <p>A. menjangkau pasar secara lebih luas</p> <p>B. meningkatkan produksi barang/jasa</p> <p>C. memudahkan dalam memesan bahan baku</p> <p>D. memudahkan dalam memenuhi kebutuhan</p>	A	10

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	LK	No. Soal	Rumusan Butir Soal	Kunci Jawaban	Bobot
			1	8	Salah satu dampak negatif penggunaan <i>smartphone</i> adalah A. akses informasi diperoleh sangat cepat B. interaksi sosial secara langsung mulai pudar C. muncul sikap peduli terhadap lingkungan D. munculnya aksi-aksi sosial	B	10
			2	8	Perhatikan gambar di bawah ini!  Berdasarkan gambar di atas dampak negatif dari perkembangan IPTEK adalah A. adanya generasi perunduk B. muncul sikap anarkis C. adanya sikap kepedulian lingkungan D. munculnya sikap konsumtif	D	10
			2	9	Kemunculan lapangan pekerjaan baru seperti ojek <i>online</i> merupakan salah satu peran IPTEK dalam kegiatan A. produksi B. distribusi C. konsumsi D. ekspor impor	B	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	LK	No. Soal	Rumusan Butir Soal	Kunci Jawaban	Bobot
			3	10	<p>Abad 21 membawa tantangan berat bagi Bangsa Indonesia dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah mulai mengarah ke penjuru dunia, oleh karena itu Bangsa Indonesia harus siap dalam kondisi seperti ini. Sebagai warga negara yang baik, sikap saya terhadap dampak globalisasi IPTEK secara ekonomi adalah</p> <p>A. mendukung dengan meningkatkan daya saing bangsa B. mendukung karena segala informasi dapat cepat kita terima C. menolak sebab kita harus mencintai produksi bangsa sendiri D. menolak karena pasti tidak mampu bersaing dengan negara maju</p>	A	10

Skor perolehan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{.....} \times \text{Bobot soal}}{\text{Skor maksimal}}$$

4. Penilaian Keterampilan

KISI-KISI PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rancabali
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Penilaian
1	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	a. Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi: produksi, distribusi dan konsumsi. b. Dampak penyebaran Virus Covid-19 terhadap penggunaan IPTEK dalam bidang ekonomi.	Menyajikan hasil diskusi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Presentasi

a. Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi

Dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, saat peserta didik melaksanakan diskusi dan presentasi tentang peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.

LEMBAR OBSERVASI PRAKTIK DISKUSI DAN PRESENTASI

Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
 Sub Pokok Bahasan : Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Rerata Nilai
		Keterampilan Bertanya	Keterampilan berargumen	Keterampilan dalam menerima gagasan kelompok lain	
1					
2					
3					

Keterangan Skor : Skor Perlehan

Nilai = 100

Skor maksimal

Baik sekali	= 4
Baik	= 3
Cukup	= 2
Kurang	= 1

A	= 86-100	: Baik Sekali
B	= 71-85	: Baik
C	= 56-70	: Cukup
D	= < 55	: Kurang

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Genap
Sub Pokok Materi : Peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi
Nama Kelompok
1.
2.
3.
4.

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini, kalian dituntun untuk dapat mengidentifikasi peran dan dampak IPTEK dalam kegiatan ekonomi, dampak penyebaran Virus Covid-19 terhadap pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi, serta merancang pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi secara kritis yang bermanfaat bagi kalian dalam menumbuhkan sikap kreatif, inovatif dan kepedulian terhadap gejala sosial yang terjadi di sekitar lingkunganmu.

B. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pelajari materi pada buku paket IPS Kelas VII Kurikulum 2013 revisi 2016 halaman 172 dan Bahan Ajar IPS Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi halaman 3-8, kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini!

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Apa yang dimaksud dengan IPTEK?

.....
.....

2. Bagaimana peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi?

.....
.....

3. Bagaimana dampak pemanfaatan IPTEK dalam kegiatan ekonomi?

.....
.....

2. Pelajari informasi berita berikut ini kemudian jawablah pertanyaannya!

Era Robotik Jadi Ancaman Bertambahnya Jumlah Pengangguran

Feby Novalius, Jurnalis · Selasa 19 Maret 2019 17:28 WIB



Ilustrasi Robot (Foto: Okezone)



A A A

JAKARTA - Kemajuan teknologi di tengah revolusi industri 4.0 membuat banyak pekerjaan manusia dimudahkan. Bahkan, pekerjaan tersebut sudah bisa dilakukan dengan robot.

Patut menjadi perhatian, apakah era digitalisasi saat ini bisa menjadi ancaman peningkatan **pengangguran** di Indonesia?

Menurut Pengamat Ekonomi Digital Yudi Candra, berdasarkan data, saat ini ada sekitar 7 juta pengangguran di Indonesia. Jika semua industri sudah menggunakan robot tidak mustahil ada kenaikan yang cukup besar pada tingkat pengangguran.

Menurut Pengamat Ekonomi Digital Yudi Candra, berdasarkan data, saat ini ada sekitar 7 juta pengangguran di Indonesia. Jika semua industri sudah menggunakan robot tidak mustahil ada kenaikan yang cukup besar pada tingkat pengangguran.

Baca Juga: Pengangguran Turun, Partisipasi Kerja Lulusan SMK Tembus 13,7 Juta Orang

Contoh sederhana saja yang sudah terjadi dalam sebuah pabrik handphone di Kota Dongguan yang menggunakan 650 orang dalam produksi, sekarang sudah digantikan oleh 60 robot di 10 line produksi, hanya diperlukan 60 orang operator.

"Dengan robot bisa lebih efisien, tentu saja pengusaha lebih memilih Sumber Daya Mesin (SDM) dari pada tenaga manusia karena dianggap lebih menguntungkan," katanya, dalam keterangan tertulisnya, Jakarta, Selasa (19/3/2019).

Baca Juga: Tingkat Pengangguran di RI Terus Menurun, Ini Penjelasan Menristekdikti

"Oleh karenanya, inilah pentingnya pemerintah untuk segera mengantisipasi revolusi robotik pada industri nasional. Jika tidak, tentu saja bisa jadi bumerang Indonesia di masa depan," sambungnya.

Yudi menegaskan, saat ini sering mendengar bahwa di tahun 2020 hingga 2045, ada istilah bonus demografi, di mana penambahan penduduk sesuai data dari Badan Pusat Statistik (BPS) ada sekitar 4 juta per tahunnya.

"Jika tidak ada peningkatan skill pada generasi kita, tidak ayal lagi bukan melahirkan generasi emas, tapi malah melahirkan pengangguran terus meningkat," katanya.

[//D:/PPG/8.%20Penyusunan%20Perangkat%20Pembelajaran/Era%20Robotik%20Jadi%20Ancaman%20Bertambahnya%20Jumlah%20Pengangguran%20-%20Okezone%20Economy.html](http://D:/PPG/8.%20Penyusunan%20Perangkat%20Pembelajaran/Era%20Robotik%20Jadi%20Ancaman%20Bertambahnya%20Jumlah%20Pengangguran%20-%20Okezone%20Economy.html)

Covid-19 Percepat Otomatisasi, 85 Juta Pekerjaan Bisa Lenyap

Christine Novita Nababan, CNN Indonesia | Rabu, 23/10/2020 12:47 WIB

Bagikan:  



Forum Ekonomi Dunia memprediksi 85 juta pekerjaan bisa lenyap pada 2025 nanti karena otomatisasi yang dilakukan oleh robot. (Reuters, IAH/Photo Dejong)

Jakarta, CNN Indonesia – Laporan Forum Ekonomi Dunia (WEF) mengungkapkan pandemi corona telah mempercepat otomatisasi atau pemindahan tenaga manusia dengan mesin sebagai dampak kemajuan teknologi. Bahkan, otomatisasi sudah mulai terjadi di industri perbankan, yaitu menggantikan kasir dengan robot.

Pemastahannya, WEF menjelaskan bahwa otomatisasi dapat menggantikan 85 juta pekerjaan dalam lima tahun ke depan. "Otomatisasi bersama dengan covid-19 telah menciptakan 'gangguan ganda' bagi pekerja," tulis laporan WEF seperti dikutip CNN Business, Rabu (21/10).

Menurut WEF, bila pekerja yang berisiko digantikan oleh robot, seperti kasir bank, tidak segera dilatih untuk profesi baru, maka mereka akan kehilangan pekerjaan.

Lihat juga: Cara Ajukan Penundaan Cicilan Kredit Motor di Masa Corona

Lebih dari dua puluh perusahaan kelas kakap yang disurvei WEF mengaku akan memangkas jumlah tenaga kerja mereka karena integrasi teknologi.

"Untuk pertama kalinya dalam beberapa tahun terakhir, penciptaan lapangan kerja mulai tertinggal dibandingkan 'ancaman' kehilangan pekerjaan' dan faktor ini (alih teknologi) akan sangat mempengaruhi pekerja yang kurang beruntung," imbuh WEF.

Padahal, pandemi virus corona mengakibatkan angka pengangguran melonjak tajam di seluruh dunia. Di Amerika Serikat dan Eropa, jumlah pengangguran terus naik dan memaksa pemerintah masing-masing untuk memberikan stimulus.

"Saat angka pengangguran meningkat, stimulus semakin mendesak sebagai upaya perlindungan sosial bagi pekerja yang terlanjar dan berisiko," terang laporan WEF.



Padahal, pandemi virus corona mengakibatkan angka pengangguran melonjak tajam di seluruh dunia. Di Amerika Serikat dan Eropa, jumlah pengangguran terus naik dan memaksa pemerintah masing-masing untuk memberikan stimulus.

"Saat angka pengangguran meningkat, stimulus semakin mendesak sebagai upaya perlindungan sosial bagi pekerja yang terlanjar dan berisiko," terang laporan WEF.

Lihat juga: Faisal Basri: Pak Jokowi Jangan Dengarkan Bank Dunia

Bank Dunia sebelumnya telah memperingatkan bahwa pandemi virus corona dapat meningkatkan ketimpangan pendapatan dan membuat 115 juta orang di dunia jatuh dalam kemiskinan ekstrem.

Sejumlah pengusaha pun mengakui bahwa pandemi covid-19 telah mempercepat adopsi teknologi. Contoh paling gampang, layanan e-commerce melaju pesat, sedangkan perdagangan konvensional (offline) semakin ditinggalkan.

Lalu, pekerjaan yang tidak dapat dilakukan dari rumah, baik karena teknis pekerjaan mereka memerlukan interaksi tatap muka atau karena akses internet yang terbatas, juga akan sangat dirugikan.

WEF kembali menegaskan bahwa pembagian kerja antara manusia dan mesin dapat menggantikan sekitar 85 juta pekerjaan pada 2025 mendatang. Kabar baiknya, akan muncul 97 juta peran baru.

Laporan WEF juga menyarankan agar pekerja dengan pekerjaan yang rentan diganti oleh robot untuk segera mengikuti pelatihan atau keterampilan baru.

<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20201021114154-92-560949/covid-19-percepat-otomatisasi-85-juta-pekerjaan-bisa-lenyap>

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Bagaimana pendapat kalian mengenai perubahan tenaga manusia menjadi tenagamesin/robot dalam kegiatan ekonomi?
2. Mengapa tenaga mesin dan robot saat ini lebih banyak digunakan dalam kegiatan ekonomi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan mesin/robot dalam kegiatan ekonomi di masa pandemiCovid-19 ?
4. Upaya apa yang akan kalian lakukan dalam menghadapi perkembangan teknologi yang cepatagar kalian dapat bersaing di era robotik?
5. Jika kalian seorang ilmuwan, teknologi apa yang ingin kalian buat dalam rangka penggunaanIPTEK untuk kegiatan ekonomi? Coba buat ilustrasi berupa gambar!