

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMAN 1 IMOGIRI
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kelas/ Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : Hasil Kebudayaan Zaman Batu
 Alokasi Waktu : 10 menit

KD Pengetahuan dan indikator	KD Keterampilan dan indikator	
3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat	4.4 Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan	
3.4.1 Mengidentifikasi hasil kebudayaan zaman batu	4.4.1 Menyajikan hasil kebudayaan zaman batu secara tertulis	
1. TUJUAN PEMBELAJARAN		
1. Melalui pendekatan saintifik serta menggali informasi dengan model belajar <i>Discovery Learning</i> , maka siswa mampu : (1) Mengidentifikasi hasil kebudayaan zaman batu 2. Melalui kegiatan mengamati video pembelajaran dan media powerpoint siswa mampu : (1) menyajikan hasil identifikasi kebudayaan zaman batu secara tertulis dengan teliti . (2) mempresentasikan hasil identifikasi kebudayaan zaman batu dengan percaya diri .		
2. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pertemuan Pertama		
PENDAHULUAN <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi • Apersepsi • Motivasi • Pemberian Acuan 	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran sebagai sikap disiplin 2. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa atau materi sebelumnya. <ul style="list-style-type: none"> • disediakan batu guru bertanya manfaat batu pada saat ini 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <ul style="list-style-type: none"> • Adakah hubungan manfaat batu yang dulu digunakan masyarakat praaksara dengan batu yang kita masih gunakan pada saat ini? (konsep keberlanjutan) 4. Memberitahukan materi pelajaran (KI, KD, Indikator) yang akan dibahas pada pertemuan saat itu dan proses pelaksanaannya	2 Menit
KEGIATAN INTI	Menggunakan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan dengan langkah-langkah sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulasi yaitu : guru memberi stimulasi berupa video jika kamu hidup di zaman batu, untuk mengarahkan siswa untuk bertanya lebih jauh tentang zaman batu 2. Problem Statement(identifikasi masalah) : Siswa bersama guru merumuskan problem statement tentang hal-hal yang berkaitan atau berpikir kemungkinan hasil kebudayaan pada zaman batu 3. Data collection : siswa mengumpulkan data atau informasi tentang beberapa pembagian zaman pada zaman batu (paleolitikum, mesolitikum, Neolitikum, dan megalithikum) beserta hasil kebudayaanya. 4. Data Processing : Siswa mengklasifikasi hasil data yang diperoleh 5. Verification : Siswa memverifikasi data yang telah diklasifikasi dengan cara menukar satu dengan yang lain 6. Generalization : Siswa bersama guru membuat atau merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi dan merumuskannya untuk menjawab problem statement tentang hasil kebudayaan pada zaman batu dengan mempresentasikanya di depan kelas 	6 menit
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat resume (kesimpulan) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang kehidupan pada zaman batu ▪ Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 	2 Menit

- Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

3. PENILAIAN

SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	REMIDIAL	PENGAYAAN
Jurnal Sikap	1. Penilaian Tertulis dan penugasan 2. Pilihan ganda/ uraian	1. Presentasi 2. produk /tugas	1. Pembelajaran online di <i>Google Classroom</i> bagi siswa yang belum mencapai KKM 2. Di test ulang soal yang belum KKM dengan soal berbeda tetapi bobotnya sama.	Pembelajaran lanjutan secara mandiri bagi siswa yang telah mencapai KKM (misalnya membaca buku karyahlm.....dan merangkumnya) Buku diluar buku teks pelajaran.