

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Sesuai Edaran Kemendikbud No. 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Dander
Kelas	: X
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Topik	: Nilai-nilai Budaya Praaksara Masyarakat Indonesia
Sub Topik	: Hasil dan nilai-nilai budaya praaksara Masyarakat Indonesia Serta Pengaruhnya Terhadap Lingkungan Terdekat
Alokasi waktu	: 2 x 45 Menit

Kompetensi Inti:

- KI-1 dan KI-2 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- KI 3 :Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 :Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi hasil-hasil budaya masyarakat praaksara.• Mengidentifikasi nilai-nilai budaya masyarakat praaksara• Menjelaskan pengaruh hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dalam lingkungan terdekat
4.4 Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.	<ul style="list-style-type: none">• Mempresentasikan karya tulis tentang hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran Problem Base Learning (PBL) dengan metode brain storming / curah pendapat peserta didik mampu memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya praaksara masyarakat Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat, dalam berbagai bentuk komunikasi dengan menunjukkan perilaku percaya diri, saling menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab serta disiplin.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat	Sumber Belajar
Papan tulis/White Board, Spidol, Penghapus, media peraga (Kapak Lonjong, Bola Batu)	Gambar kebudayaan zaman Neolithikum (manik-manik, gerabah), Kapak Lonjong, Bola Batu	Buku guru dan siswa, modul, internet dan sumber lainnya yang relevan
Pendekatan	Strategi Pembelajaran	Metode Pembelajaran
Saintifik	Problem Base Learning (PBL)	Metode brain storming / Curah pendapat

Langkah-langkah Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan berdoa Menanyakan kehadiran siswa dan kondisi kelas Guru menyampaikan topik pelajaran Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru menyampaikan metode pembelajaran
Kegiatan inti (70 menit)	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dihadapkan pada benda peralatan dari batu, kemudian ditanyakan pendapatnya (peralatan dari batu sebagai warisan nenek moyang bangsa Indonesia) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Ditunjukkan beberapa gambar hasil-hasil budaya praaksara, baik dari batu maupun tulang dan

	<p>logam, ditanyakan beberapa ciri atau perbedaannya (HOTS)</p>  <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan untuk melakukan pembabakan berdasarkan ciri-ciri bendanya (literasi) <p>Mengorganisasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis berbagai informasi dan data-data tentang ciri-ciri benda hasil budaya praaksara dan nilai-nilainya (critical thinking dan problem solving) • Mengasosiasi (menalar) dari apa yang telah ditemukannya. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyajikan hasil analisis dalam bentuk penyampaian pendapat/curah pendapat untuk saling melengkapi satu sama lain (brain storming)
Kegiatan Penutup (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama. • Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran • Untuk penilaian pengetahuan peserta didik mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan guru (dikerjakan di rumah) • Untuk penilaian keterampilan peserta didik membuat artikel (karya tulis) tentang “Nilai Budaya Masyarakat Prakasara Yang Masih

	<p>Berlaku Di Lingkungan Sekitar” (diberi waktu 1 minggu)</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.
--	--

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktifitas siswa
- b. Tes tertulis/penugasan : Lembar kerja
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian keterampilan

3. Instrumen penilaian (terlampir)

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Dander

Bojonegoro, 3 Januari 2022
Guru Mata pelajaran

Eko Suyitno, S.Pd, M.Si
NIP. 196511121997031003

Achmad Satria Utama, S.Pd

Lampiran 1

a. Penilaian Sikap

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	Keterangan
1.	Menunjukkan rasa syukur kepada Allah dalam rangka pemenuhan kebutuhan sehari-hari.				
2.	Menunjukkan kemampuan dan ketrampilan belajar dan melakukan proses belajar yang efektif.				
3.	Menunjukkan sikap ketekunan dalam melakukan pengamatan dan penyampaian pendapat.				
4.	Menunjukkan ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar				

Rubrik Penilaian sikap

No	Rubrik
1	<p>3. Menunjukkan rasa syukur dengan ekspresi setuju bekerja keras dan bertanggung jawab dengan sumber daya yang ada, misalnya berhemat, rajin.</p> <p>2. Belum secara eksplisit setuju bekerja keras dan bertanggung jawab dengan sumber daya yang ada, misalnya rajin.</p> <p>1. Tidak menunjukkan rasa syukur dengan ekspresi setuju bekerja keras dan bertanggung jawab dengan sumber daya yang ada, misalnya. berhemat, rajin.</p>
2	<p>3. Menunjukkan kemampuan dan ketrampilan belajar yang besar, antusias terlibat aktif dan menunjukkan kreatifitas dalam kegiatan kelompok.</p> <p>2. Belum menunjukkan kemampuan dan ketrampilan belajar yang besar antusias terlibat aktif dan menunjukkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>1. Tidak menunjukkan kemampuan dan ketrampilan belajar yang besar, antusias terlibat aktif dan menunjukkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran.</p>
3	<p>3. Tekun dalam melakukan pengamatan dan curah pendapat.</p> <p>2. Kurang tekun dalam melakukan pengamatan dan curah pendapat.</p> <p>1. Tidak tekun/pasif dan harus diingatkan dalam melakukan pengamatan dan curah pendapat</p>
4	<p>3. Tekun dalam menyelesaikan tugas dengan hasil terbaik yang bisa dilakukan, berupaya tepat waktu.</p> <p>2. Berupaya tepat waktu dalam menyelesaikan tugas, namun belum menunjukkan upaya terbaik.</p> <p>1. Tidak berupaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan tugasnya tidak selesai.</p>

Rubrik Pengamatan

Curah Pendapat/Brain Storming

No	Nama	Aspek perilaku						Skor	Keterangan
		A	B	C	D	E	F		

Aspek perilaku

- A. Tanggung jawab/keaktifan
- B. Kerjasama
- C. Kedisiplinan
- D. Kesopanan
- E. Menghargai pendapat teman
- F. Kejujuran

Kolom aspek perilaku di isi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

- 1. Kurang
- 2. Cukup
- 3. Baik
- 4. Sangat baik

Skor merupakan Jumlah dari skor setiap aspek perilaku

Penilaian:

Skor maksimal : 24

Skor minimal : 6

Keterangan diisi dengan deskripsi skor sebagai berikut:

Skor 20 – 24 : Sangat Baik

Skor 15 – 19 : Baik

Skor 10 – 14 : Cukup

Skor 6 – 9 : Kurang

Lampiran 2

b. Penilaian pengetahuan

Peserta didik diberikan beberapa pertanyaan untuk melihat penguasaan materi yang dicapai;

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	<p>Pada masa praaksara para sejarawan sepakat membagi hasil kebudayaan menjadi dua zaman yaitu zaman batu dan zaman logam. Jelaskan pengertian dari</p> <p>a. Zaman paleolithikum b. Zaman mesolithikum c. Zaman Neolithikum d. Zaman megalithikum</p> <p>Berikan contoh hasil kebudayaan pada masing-masing zaman tersebut.</p>	<p>a. Zaman paleolithikum adalah zaman batu tua berkembang pada zaman pleistosen bawah dan tengah. Manusia pendukungnya adalah <i>Megantropus paleojavanicus</i>, <i>Pithecantropus Erectus</i> dan <i>Homo erectus</i>. Contoh hasil kebudayaan yaitu kapak genggam, flakes / alat serpih</p> <p>b. Zaman mesolithikum adalah zaman batu tengah / madya, berkembang pada zaman plestosen atas. Manusia pendukungnya adalah homo sapiens ras Papua melanosoid dan proto melayu. Hasil kebudayaannya adalah kapak sumatra, kapak persegi</p> <p>c. Zaman neolithikum adalah zaman batu muda, berkembang pada zaman plestosen atas. Manusia pendukungnya adalah ras Deutro melayu. Hasil kebudayaannya adalah kapak lonjong, gerabah</p> <p>d. Zaman megalithikum adalah zaman batu besar, hasil kebudayaannya yaitu punden berundak, dolmen, sarkofagus, kubur batu, waruga</p>	50
2	<p>Bagaimana proses perubahan yang terjadi pada hasil budaya praaksara di Indonesia dibanding dengan hasil budaya sekarang.</p>	<p>Proses perubahan budaya praaksara sangat lambat (evolusi), membutuhkan waktu ratusan ribu tahun untuk masing-masing masa, sedangkan perubahan budaya masa sekarang sangat cepat (revolusi) hanya memerlukan puluhan tahun bahkan hanya dalam waktu detik sudah ada perubahan</p>	25
3	<p>Nilai-nilai apa yang dapat diambil dari hasil budaya nenek moyang kita</p>	<p>a. nilai pantang menyerah b. nilai gotong royong c. nilai percaya diri d. nilai menghargai karya orang lain e. nilai religius</p>	25

Lampiran 3

c. Penilaian Keterampilan

Portofolio

Membuat artikel (karya tulis) tentang hasil atau nilai budaya masyarakat praaksara yang masih berlaku di lingkungan sekitar.

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	Deskripsi	Nilai kualitatif	Nilai Kuantitatif
1	Isi	Kesesuaian antara judul dengan isi dan materi. Menguraikan hasil kronologi sesuai dengan tema		
2	Orisinalitas hasil tulisan	Kronologi merupakan hasil pemikiran sendiri sesuai langkah-langkah penulisan sejarah		
3	Penyajian dan bahasa	Bahasa sesuai EYD dan komunikatif		
		Jumlah		

Nilai Kuantitatif	Nilai Kualitatif
Memuaskan	92 - 100
Baik	83 - 91
Cukup	75 - 82
Kurang	Dibawah 75