

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN ACARA PELATIHAN SIMULASI MENGAJAR CALON PENGAJAR PRAKTIK ANGKATAN 4

Oleh: Syahrial Alamsyah Simatupang, S.Pd.

- Nama Pelatihan : Pengajar Praktik Guru Penggerak Angkatan 4
- Nama Mata Diklat : Seni Budaya / Konsep Budaya Nusantara (KD 3.1)
- Tujuan Pelatihan : Melalui model pembelajaran Mind Mapping berbasis TIK peserta didik dapat memahami dan mempresentasikan konsep budaya Nusantara secara mandiri khususnya Budaya yang ada di Sumatera Utara
- Indikator Pelatihan : 1) Menerapkan Konsep Budaya Nusantara (C3 – Kognitif)
2) Membuat Konsep Budaya Nusantara (P2 – Psikomotorik)
- Alokasi Waktu : 10 Menit

A. KEGIATAN PELATIHAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	NILAI KARAKTER	KECAKAPAN ABAD 21 (4C)	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none">1) Guru menyapa dan salam serta menayakan kabar kepada peserta didik2) Guru memberikan semangat tetap belajar secara luring walaupun masih masa pandemi covid 19 dengan tetap memperhatikan protokoler kesehatan dengan 3 M yakni Memakai masker, Mencuci tangan, dan Menjaga jarak3) Guru menunjuk ketua kelas memimpin berdoa sebelum belajar dimulai untuk menanamkan sikap religius4) Guru memberikan apresiasi dan motivasi yang telah mengikuti kegiatan serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai pada materi konsep budaya Nusantara khususnya	<p>Disiplin</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Religius</p> <p>Percaya diri</p>	<p>Comunication</p> <p>Critical thinking</p>	2 Menit

	memahami konsep budaya yang ada di Sumatera Utara.			
KEGIATAN INTI 1. Orientasi Peserta Didik kepada Masalah	Guru menjabarkan materi KD 3.1 memahami dan menerapkan konsep budaya Nusantara berupa <i>Mind Mapping</i> yang telah dibuat melalui aplikasi <i>PowerPoint</i> agar peserta didik menyerap dan menyimak materi konsep budaya Nusantara yakni pengertian, fungsi, ciri-ciri, dan ragam budaya Nusantara. Adanya juga guru menayangkan video pembelajaran tentang budaya yang bersumber dari <i>youtube</i> sebagai tambahan materi. Kegiatan ini sebagai gerak literasi yang diberikan guru kepada peserta didik. Kemudian peserta didik memberikan tanggapan responnya terhadap tayangan video yang telah disajikan guru. Apakah menarik atau biasa saja?	Mandiri Tanggung Jawab Percaya diri Mengenal Perbedaan terkait suku budaya yang ditayangkan melalui video	Comunication Critical thinking Creativity Collaboration	6 Menit
2. Mengorganisasikan Peserta Didik	Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menggali kemampuan berpikir peserta didik tentang konsep materi yang disampaikan. Guru juga memberi kesempatan kepada peserta didik memberikan pendapat dan pertanyaan tentang budaya sendiri dan akan dijawab juga oleh temannya yang lain. Kemudian guru menyalurkan pendapat yang diberikan sesuai referensi. Kegiatan ini akan membuka pemikiran dan wawasan pengetahuan peserta didik sehingga bisa merancang dan membuat <i>Mind Mapping</i> konsep budaya sendiri berbasis konvensional maupun berbasis TIK. Dari kegiatan ini akan membuka pikiran peserta didik agar bisa memahami merancang konsep budaya Nusantara sesuai budaya suku masing-masing.	Kerjasama Tanggung Jawab Mandiri	Critical thinking Creativity Collaboration	

3. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	Guru memberikan tugas proyek kepada peserta didik berupa tugas proyek menyusun dan merancang <i>Mind Mapping</i> konsep budaya Nusantara terkhusus salah satu budaya yang ada di Sumatera Utara atau budaya sendiri yang dikerjakan melalui media konvensional atau aplikasi <i>PowerPoint</i> . Peserta didik diberikan kebebasan mendapatkan materi melalui sumber yang menjadi referensi yang sah seperti buku, modul, dan <i>wibesite</i> . Kegiatan ini diharapkan peserta didik mampu menunjukkan kreativitasnya dalam menyusun konsepnya agar lebih menarik menggunakan peralatan TIK dan memadukan dengan media audio visual atau multimedia.	Kerjasama Mandiri Menghargai Perbedaan	Creativity Collaboration	
4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Guru beserta Peserta didik mempresentasikan konsep budaya Nusantara yang telah dibuat berupa <i>Mind Mapping</i> berbasis konvensional menggunakan kertas dan berbasis TIK menggunakan aplikasi <i>PowerPoint</i> . Kegiatan ini difasilitasi oleh guru dengan tampil di depan kelas.	Empati Mandiri Tanggung jawab Jujur Berani menghargai perbedaan	Comunication Critical thinking Creativity Collaboration	
5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru Bersama peserta didik memberikan evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran sampai pada presentasi yang telah dilaksanakan apakah memberikan hasil kompetensi dalam belajar daring maupun luring.	Empati Jujur Resiliensi	Comunication Critical thinking	
PENUTUP	1) Guru menyampaikan evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran sampai pada presentasi yang telah dilaksanakan dan peserta didik memberikan tanggapan terkait pengalaman belajar yang diperolehnya terhadap materi.	Partisipasi	Comunication Critical thinking	2 Menit

	<p>2) Guru menyampaikan peserta didik yang aktif dan memberi penilaian dan yang lain agar aktif pada pertemuan berikutnya</p> <p>3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>4) Guru menyampaikan pesan moral terkait materi pembelajaran serta tetap semangat untuk melakukan pencegahan terhadap Covid 19.</p> <p>5) Guru menutup pembelajaran dengan doa,</p>	<p>Negoisasi</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Empati</p> <p>Religius</p>		
--	---	--	--	--

B. SUMBER, MEDIA, DAN MODEL PELATIHAN PEMBELAJARAN:

1. Sumber : Buku Pelajaran Seni Budaya Kelas X dan Modul
2. Media : Laptop, Infocus, dan Speaker Bluetooth
3. Model : Pembelajaran Mind Mapping Berbasis TIK.

Tapanuli Tengah, 28 Juni 2021

Calon Pengajar Praktik



Syahril Alamsyah Simatupang, S.Pd.

NIP. 197801032010011005