

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Salatiga
 Mata Pelajaran : Antropologi
 Kelas/Semester : XI/2
 Materi Pokok : Promosi Nilai Budaya
 Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (1 x pertemuan)/Pertemuan ke 14

A.	Tujuan Pembelajaran	Melalui kegiatan pembelajaran dengan model discovery learning, peserta didik dapat menyusun strategi promosi nilai budaya dan mempromosikan nilai-nilai kultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia melalui kajian literatur, diskusi dan membuat poster dengan rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab, toleran, santun, dan pro-aktif selama proses pembelajaran.
B.	Alat dan Bahan	Model Pembelajaran : Discovery learning Bahan/Sumber Belajar : buku siswa mapel Antropologi SMA kelas XI, slide powerpoint dan Video Youtube. Media pembelajaran : Internet dan aplikasi membuat poster (Canva, Coreldraw, Photoshop dll)
C.	Langkah-langkah Pembelajaran	<p>Kegiatan Pendahuluan : Guru mengucapkan salam, berdoa, cek kehadiran, cek kebersihan, lanjut dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, manfaat materi yang dipelajari, langkah-langkah pembelajaran dan teknik penilaian (10 menit).</p> <p>Kegiatan Inti : Kegiatan Literasi Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk mengamati, membaca dan menuliskannya kembali melalui tautan video Youtube https://www.youtube.com/watch?v=5lpMDBMNEXQ mengenai Tips Dan Trik Membuat Poster Publik.(15 menit). Critical Thingking Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami mengenai strategi promosi nilai budaya (10 menit). Collaboration Peserta didik saling bertukar informasi mengenai strategi promosi nilai budaya melalui poster, kemudian peserta didik membuat poster masing-masing (60 menit). Communication Peserta didik mempresentasikan hasil karyanya. Peserta didik yang lain mengemukakan dan kemudian ditanggapi kembali oleh peserta didik yang mempresentasikan (60 menit) Creativity Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait strategi promosi nilai budaya. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (10 menit).</p>
D.	Kegiatan Penutup	<p>Kesimpulan Pembelajaran : Peserta didik membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru memberikan penghargaan kepada peserta yang memiliki kinerja dan hasil karya yang baik (15 menit)</p> <p>Penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap Mengamati perilaku siswa selama kegiatan Pembelajaran. • Penilaian Pengetahuan Evaluasi melalui http://gg.gg/kuis-strategipromosibudaya • Penilaian keterampilan Pembuatan poster promosi nilai budaya melalui aplikasi digital.



Salatiga, Januari 2020
 Guru Mata Pelajaran


Mahetasari, S. Ant
 NIP. 19860511 201001 2 017

Lampiran I

Ringkasan Materi

Strategi Promosi Nilai Budaya

a. Kirab Budaya

Kirab berarti perjalanan bersama-sama atau beriringan-iringan secara teratur dan berurutan, dari depan ke belakang pada suatu rangkaian upacara (adat, keagamaan, dsb) atau dapat juga disebut dengan pawai. Sedangkan, Budaya berarti pikiran; budi pekerti; adat istiadat; yang sudah berkembang dan sesuatu yang sukar untuk diubah. Jadi, kirab budaya bisa diartikan sebagai pawai yang diadakan untuk memperkenalkan budaya-budaya yang ada di Indonesia (KBBI). Kirab budaya selalu diselenggarakan di kota-kota besar di Indonesia, termasuk ibukota Jakarta dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain sebagai pengenalan budaya-budaya yang ada di Indonesia, kirab budaya dapat membentuk karakter masyarakat agar mempunyai potensi seni dan kreativitas dalam mempertahankan sejarah maupun budayanya. Contohnya adalah kirab pusaka 1 Suro yang diselenggarakan di kota Solo, kirab tersebut adalah kegiatan yang diadakan oleh pihak Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat untuk memperingati tahun baru Islam.

b. Pameran

Pameran merupakan suatu kegiatan promosi yang dilakukan oleh suatu kelompok, perkumpulan, organisasi, produsen tertentu dengan cara menampilkan display produk tertentu kepada pembeli atau calon relasi. Kegiatan pameran berguna bagi masyarakat, seniman, pengamat seni rupa, maupun bagi perkembangan seni rupa pada umumnya. Melalui pameran, seorang seniman bisa memperkenalkan karya-karyanya kepada masyarakat baik lingkungan pendidikan atau institusi sekolah ataupun masyarakat umum untuk dilihat, dinilai, dikagumi, atau dikritik.

Fungsi dan Tujuan Penyelenggaraan Pameran;

1. Fungsi Pameran

- a. Media ekspresi (expression), yaitu dengan melakukan pameran maka ide gagasan dan kemauannya dapat tersalurkan/ tercurahkan.
- b. Media komunikasi, yaitu melalui aktifitas pameran seni seniman dapat menyampaikan ide, gagasan melalui pesan simbolik yang diungkapkan dalam bentuk karya seni.
- c. Media prestasi atau pengembangan bakat, Maka dengan kegiatan pameran ini seniman dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang ia dapatkan dari pengakuan masyarakat.
- d. Media apresiasi, yaitu dengan adanya aktifitas pameran ini akan membuka peluang masyarakat untuk melakukan kegiatan apresiasi.

2. Tujuan Pameran Seni Rupa

1. Meningkatkan apresiasi berkarya di masyarakat luas.
2. Membangkitkan semangat masyarakat dalam berkarya.
3. Melatih masyarakat dalam menilai dan mengevaluasi karya.
4. Mendidik kemandirian masyarakat serta meningkatkan rasa tanggung jawab.
6. Sebagai sarana apresiasi seni bagi masyarakat serta sarana hiburan bagi masyarakat luas.
7. Memperkenalkan budaya pada masyarakat luas.

Dalam kaitannya dengan pendidikan, pameran dapat dilaksanakan dalam batas-batas tertentu yang disesuaikan dengan kemampuan. Pameran di sekolah akan memberi banyak manfaat bagi siswa, di antaranya adalah:

1. Menambah kemampuan siswa dalam memberi apresiasi karya orang lain
2. Mengadakan evaluasi karya secara obyektif
3. Melatih kerja secara kelompok (tim)
4. Menambah pengalaman sosialisasi bagi siswa

contoh dari pameran yang mana pameran tersebut adalah untuk mempromosikan suatu karya seni lukis, dimana dalam setiap lukisan tersebut mengandung makna dan arti masing-masing yang merupakan ungkapan perasaan daripenciptanya

c. Pemilihan Duta Wisata Daerah

Duta Wisata adalah remaja berusia 16 hingga 26 tahun pemenang Pemilihan Duta Wisata yang diikuti oleh para peserta di berbagai daerah, mereka diharapkan menjadi citra teladan generasi muda Indonesia yang dinamis, kreatif dan cerdas, juga menjadi ujung tombak Dinas Pariwisata dalam mempromosikan kepariwisataan dan kebudayaan Indonesia secara nasional maupun internasional. Duta Wisata Daerah, seperti Dimas Diajeng Jogja, Kang dan Nong Banten, Abang dan None DKI Jakarta, Mas dan Mbak Jawa Tengah, Raka Raki Jawa Timur, Teruna Teruni Bali, Nyong Noni Sulawesi Utara. Maksud dari kegiatan Pemilihan Duta Wisata adalah upaya melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai seni budaya bangsa, meningkatkan wawasan dan peran aktif duta wisata pembangunan pariwisata, menjaga dan melestarikan daya tarik pariwisata dan mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan.

Adapun tujuan Pemilihan Duta Wisata diantaranya:

1. Mitra kerja Pemerintah yang berperan dalam mempromosikan kekayaan seni budaya dan pariwisata
2. Untuk lebih mengenal dan melestarikan potensi pariwisata.
3. Memelihara jejaring adanya promosi hubungan dan kerjasama antar pengelola daya tarik wisata, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Instansi terkait serta dengan pelaku usaha pariwisata lainnya.
4. Memperkenalkan potensi pariwisata, kebudayaan, kesenian, produk industri hasil dari masyarakat.

Sumber : <http://handoys.blogspot.com/2018/05/strategi-promosi-kebudayaan-nasional.html>

Lampiran 2

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap

Penilaian Observasi

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMANegeri 3 Salatiga
Tahun pelajaran : 2019/2020
Kelas/Semester : XI Bahasa dan Budaya / Semester Genap
Mata Pelajaran : Antropologi

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	POS/ NEG	TINDAK LANJUT
1	Senin, 03 Januari 2020	Sinta	Tidak mengerjakan tugas, membuat gaduh di dalam kelas, mengganggu teman	Sopan Santun, Tanggung Jawab, Kerjasama, Disiplin, Pro-aktif	Negatif	- Diberikan nasihat oleh guru mata pelajaran - Menyelesaikan tugas yang diberikan - Pembinaan khusus oleh Wali Kelas
2						
3						
4						
5						

Penilaian Pengetahuan**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN**

- Satuan Pendidikan** : SMA Negeri 3 Salatiga
Mata Pelajaran : Antropologi
Kelas/Semester : XI/Genap
Kompetensi dasar : 3.3 Menemukan nilai-nilai kultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta masyarakat multi etnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai
- IPK** : 3.3.1 Menjelaskan strategi promosi nilai budaya
3.3.2 Mengidentifikasi strategi promosi nilai budaya
- Materi** : Promosi Nilai Budaya

PENILAIAN PENGETAHUAN**Kisi-Kisi Tes Tertulis**

No	KD	IPK	Materi	Indikator soal	Nomor soal	Bentuk soal
1	3.3 Menemukan nilai-nilai kultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia (misalnya: gotong royong, tolong menolong, kekeluargaan, kemanusiaan, tenggang rasa) dalam rangka membangun sikap toleran, empati, dan saling menghargai sehingga tercipta masyarakat multi etnik Indonesia yang rukun, aman, dan damai	Menjelaskan strategi promosi nilai budaya	Promosi Nilai Budaya	Disajikan ilustrasi, peserta didik dapat menjelaskan strategi promosi nilai budaya	1	PG
		Mengidentifikasi strategi promosi nilai budaya		Disajikan ilustrasi, peserta didik dapat menjelaskan tujuan promosi.	2	PG
		Mengidentifikasi strategi promosi nilai budaya		Disajikan ilustrasi, peserta didik dapat mengidentifikasi manfaat pameran di sekolah.	3	PG
		Mengidentifikasi strategi promosi nilai budaya		Disajikan ilustrasi, peserta didik dapat menyebutkan strategi promosi nilai budaya	4	PG
		Mengidentifikasi strategi promosi nilai budaya		Disajikan ilustrasi, peserta dapat memberikan contoh promosi nilai budaya melalui kirab.	5	PG

Tes Tertulis :

1. Upaya mempropogandakan atau memperkenalkan konsep-konsep mengenai sesuatu yang ada dalam alam pikiran sebagian besar dari masyarakat yang mereka anggap bernilai, berharga dan penting dalam hidup sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi pada kehidupan para warga masyarakat disebut
 - A. Promosi barang
 - B. Promosi Jasa
 - C. Promosi nilai budaya
 - D. Promosi jabatan
 - E. Promosi nilai sosial

2. Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa. Tujuan adanya promosi adalah
 - A. mempengaruhi dan membujuk khalayak sasaran
 - B. Mempermudah transaksi perdagangan daerah wisata
 - C. Meningkatkan kepuasan konsumen
 - D. Memaksa konsumen untuk membeli produk
 - E. Meningkatkan penghasilan para pengusaha

3. Dalam kaitannya dengan pendidikan, pameran dapat dilaksanakan dalam batas-batas tertentu yang disesuaikan dengan kemampuan. Pameran di sekolah akan memberi banyak manfaat bagi siswa. Di bawah ini yang bukan manfaat pameran di sekolah adalah
 - A. Menambah kemampuan siswa dalam memberi apresiasi karya orang lain
 - B. Mengadakan evaluasi karya secara obyektif
 - C. Melatih kerja secara kelompok (tim)
 - D. Menambah pengalaman sosialisasi bagi siswa
 - E. Memberikan penghasilan bagi siswa

4. Akhir-akhir ini banyak promosi nilai budaya melalui media massa maupun media digital. Di bawah ini yang termasuk saluran promosi melalui media sosial adalah
 - A. Koran
 - B. Majalah
 - C. Instagram
 - D. Televisi
 - E. Komik

5. Kirab budaya selalu diselenggarakan di daerah. Selain sebagai pengenalan budaya-budaya yang ada di Indonesia, kirab budaya dapat membentuk karakter masyarakat agar mempunyai potensi seni dan kreativitas dalam mempertahankan sejarah maupun budayanya. Salah satu contoh kirab budaya di Indonesia adalah
 - A. pawai 17 Agustus
 - B. Kampanye
 - C. Tradisi malam 1 Sura di Surakarta

D. Memandikan pusaka

E. Tradisi bersih desa

Kunci Jawaban :

1. C

2. A

3. E

4. C

5. C

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No	Jawaban	Skor
1	Jawaban benar/tepat	20
2	Jawaban salah/tidak ada jawaban	0

Skor maksimal = 100

Skor Perolehan

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Penilaian Keterampilan

Lembar Kerja Peserta Didik

Tujuan

Menyusun strategi promosi nilai budaya dan mempromosikan nilai-nilai kultural yang disepakati bersama oleh masyarakat Indonesia melalui kajian literatur, diskusi dan membuat poster dengan rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab, toleran, santun, dan pro-aktif selama proses pembelajaran.

Langkah-Langkah :

Tugas utama kalian pada LK ini adalah membuat poster/infografis mengenai promosi nilai budaya dengan menggunakan aplikasi digital (canva, photoshop, dan lain-lain) selama 60 menit. Perhatikan langkah berikut dengan cermat!

Langkah-langkah

1. Carilah konsep promosi nilai budaya yang menarik melalui poster!
2. Buatlah poster dengan aplikasi digital.
3. Pesan yang disampaikan sesuai dengan gambar di poster.
4. Gunakan warna yang kontras agar tulisan dapat dibaca!
5. Gunakan gambar foto hasil jepretan sendiri atau mencari di browser!
6. Setelah kurang lebih 60 menit bekerja, peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya, peserta didik yang lain memperhatikan dan mengajukan pertanyaan, memberikan masukan atau usulan atau perbandingan dengan hasil karya.

Rubrik Penilaian Keterampilan

No Soal	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor	Skor Maksimal
1	Keterampilan dalam menyusun isi poster.	Jika menyusun isi poster dengan sangat baik.	8	8
		Jika menyusun isi poster dengan baik.	6	
		Jika menyusun isi poster dengan cukup baik.	4	
		Jika menyusun isi poster dengan kurang baik.	2	
		Isi poster tidak sesuai promosi nilai budaya.	0	
2	Keterampilan dalam menggambar poster (warna, gambar dan tulisan)	Jika mampu menggambar poster dengan sangat baik.	6	6
		Jika mampu menggambar poster dengan baik.	5	
		Jika mampu menggambar poster dengan cukup baik.	4	

No Soal	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor	Skor Maksimal
		Jika mampu menggambar poster dengan kurang baik.	3	
		Gambar tidak sesuai dengan promosi nilai budaya	2	
3	Keterampilan dalam presentasi.	Bahasa yang digunakan sangat baik dan jelas.	6	6
		Bahasa yang digunakan baik dan jelas.	5	
		Bahasa yang digunakan cukup baik dan jelas.	4	
		Bahasa yang digunakan sangat kurang baik dan kurang jelas.	3	
		Bahasa yang digunakan tidak baik dan tidak jelas.	2	

Skor maksimal : 100

Jumlah nilai: skor total x 5 =

Lampiran 6 Instrumen Verval Dokumen III (RPP)

INSTRUMEN VERIFIKASI DOKUMEN III (RPP)

Nama Sekolah : SMA Negeri 3 Salatiga
 Nama Kepala Sekolah : Dra. Yulianti Eko Atmojo, M.Pd.
 Nama Guru : Mahetasari, S. Ant
 Mata Pelajaran : Antropologi
 Kelas : XI Ilmu Bahasa dan Budaya

No	Komponen/Indikator	Hasil Telaah					Catatan/Revisi
		tidak ada	kurang	cukup	baik	amat baik	
		0	1	2	3	4	
A. Identitas Mata Pelajaran							
1	Terdapat: Satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester, tahun pelajaran, dan alokasi waktu/jumlah pertemuan.					4	
B. Komponen Utama RPP							
2	Minimal memuat 3 komponen utama dan lampiran pendukung RPP: (a) Identitas; (b) Tujuan Pembelajaran; (c) Langkah-langkah Pembelajaran; (d) Penilaian Hasil Belajar; (e) Lampiran pendukung RPP (materi pembelajaran, instrumen penilaian, dll).					4	
C. Tujuan Pembelajaran							
3	Memberikan gambaran pencapaian hasil pembelajaran.				3		
4	Memuat <i>audiens, behavior, condition, dan degree</i> .				3		Degree belum mempertunjukkan perilaku hasil belajar.
D. Langkah-langkah Pembelajaran							
5	Disesuaikan dengan sintak model pembelajaran yang dipilih.				3		

E. Penilaian Hasil Belajar						
6	Kesesuaian antara bentuk, teknik, dan instrumen Penilaian Pengetahuan.				3	
7	Memuat rancangan penilaian berupa jenis/teknik penilaian, bentuk penilaian, instrumen dan pedoman penskoran.				4	
8	Mencakup penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap.				4	
F. Lampiran						
9	Uraian materi, Instrumen Penilaian Pengetahuan, sikap dan keterampilan.				3	Rubrik penilaian perlu dirinci secara jelas.
Jumlah Skor		0	0	0	15	16
Nilai Akhir (jumlah skor/ 36) x 100		86.11 dengan kategori baik				

Catatan/Rekomendasi : Dapat disahkan jika mendapat nilai dengan kategori minimal Baik.



Kriteria:

Nilai \geq 95

$85 \leq$ nilai $<$ 95

$75 \leq$ nilai $<$ 85

Nilai $<$ 75

: Amat Baik

: Baik

: Cukup

: Kurang