

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

TEKS CERITA SEJARAH

Satuan Pendidikan : SMKN 1 Leuwiliang Bogor

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : XII / 1

Materi Pokok : Teks Cerita Sejarah

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Guru Mapel. : Sri Hartika Handayani S.

Surel : srikamejile@gmail.com

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi informasi, yang mencakup orientasi, rangkaian kejadian yang saling berkaitan, komplikasi dan resolusi, dalam cerita sejarah lisan atau tulis	Mengidentifikasi struktur teks cerita sejarah Mengidentifikasi isi teks cerita sejarah Mengidentifikasi nilai-nilai cerita (novel) sejarah Mengidentifikasi kebahasaan teks cerita sejarah
4.3 Mengonstruksi nilai-nilai dari informasi cerita sejarah dalam sebuah teks eksplanasi	Mendata struktur (orientasi, rangkaian kejadian yang saling berkaitan, komplikasi dan resolusi), nilai-nilai, hal-hal yang menarik dalam cerita (novel) sejarah. Menyusun kembali nilai-nilai dari cerita (novel) sejarah ke dalam teks eksplanasi Mempresentasikan, menanggapi, merevisi teks eksplanasi yang disusun

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran dengan model *discovery learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi isi dan struktur teks cerita sejarah; mengonstruksi nilai-nilai teks cerita sejarah dengan memiliki percaya diri, kerja sama, dan komunikatif dalam kegiatan pembelajaran

B. Langkah-Langkah Pembelajaran (model *discovery learning*)

1. Pendahuluan (8 Menit)	
a. Guru berkomunikasi dengan peserta didik melalui grup <i>whatsapp</i> untuk segera masuk ke aplikasi LMS/ <i>google meet</i> , mengucapkan salam pembuka, mengecek kehadiran peserta didik melalui aplikasi <i>zoom</i> kemudian berdoa untuk memulai pembelajaran.	
b. Guru menanyakan kabar kesehatan peserta didik tidak lupa mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan, menjaga kebersihan dan menjaga jarak saat berada di luar rumah.	
c. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	
d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	
e. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan penjelasan uraian kegiatan Guru dan peserta didik	
2. Inti (70 Menit)	
a. <i>stimulation</i> (10')	Peserta didik membaca teks cerita berkaitan dengan materi pembelajaran yang <i>link</i> atau tautannya dikirimkan oleh guru melalui LMS/ <i>google meet</i> . Alamat link : https://id.wikipedia.org/wiki/Perang_Bubat Guru meminta peserta didik untuk bertanya jawab tentang isi teks yang sudah dibaca .

<p>b. <i>problem statement</i> (10')</p>	<p>Guru menayangkan sebuah video cerita sejarah melalui LMS/google meet.</p> <p>Peserta didik menyimak video sekaligus mengidentifikasi isi dan struktur teks cerita sejarah dan mengunstruksi nilai-nilai teks cerita sejarah.</p> <p>Alamat link : https://www.youtube.com/watch?v=T5vKvhUeOJA</p>
<p>c. <i>data collection</i> (15')</p>	<p>Peserta didik masing-masing menuliskan data yang diperoleh dari menyimak video yang sudah disajikan</p>
<p>d. <i>data processing</i> (15')</p>	<p>Peserta didik berdiskusi secara daring untuk mengidentifikasi isi dan struktur teks cerita sejarah dan mengunstruksi nilai-nilai teks cerita sejarah sesuai data yang sudah dicatat sebelumnya.</p>
<p>e. <i>verification</i> (10')</p>	<p>Peserta didik menyajikan hasil diskusi melalui LMS/google meet, surel, <i>whatsapp</i> atau aplikasi daring lainnya dan saling memberikan catatan saran dan tanggapan terhadap karya teman/kelompok lain.</p>
<p>f. <i>generalization</i> (10')</p>	<p>Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dan memperbaiki hasil kerja.</p>
<p>3. Penutup (12 Menit)</p>	
<p>a. Peserta didik melakukan refleksi melalui LMS/google meet, surel, grup <i>whatsapp</i>, atau aplikasi daring lainnya.</p>	
<p>b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran melalui LMS/google meet, surel, grup <i>whatsapp</i>, atau aplikasi daring lainnya.</p>	
<p>c. Guru memberikan umpan balik dan penugasan melalui LMS/google meet, surel, grup <i>whatsapp</i>, atau aplikasi daring lainnya.</p>	
<p>d. Guru menginformasikan pembelajaran berikutnya melalui LMS/google meet, surel, grup <i>whatsapp</i>, atau aplikasi daring lainnya.</p>	

C. Penilaian

1. Sikap: observasi saat pembelajaran
2. Pengetahuan: tes tulis atau penugasan
3. Keterampilan: produk peserta didik atau praktik

Bogor, Oktober 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Firdaus, M.Pd.

NIP. 19634131988031014

Sri Hartika H.S.

NIP.

Penilaian

(Contoh format penilaian ini bersifat opsional)

A. Sikap

Penilaian Observasi

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		PC	KS	K			
1	Alif	75	75	75	225	75	B
2

Keterangan :

- PC : PERCAYA DIRI
- KS : KERJA SAMA
- K : KOMUNIKATIF

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 3 = 300$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $300 : 3 = 100$

B. Pengetahuan

- essay atau pilihan ganda
- Tes lisan/observasi terhadap diskusi, tanya jawab dan percakapan

Penilaian aspek percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- Penugasan

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah disediakan
- Peserta didik meminta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

C. Keterampilan

- Penilaian Unjuk Kerja

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (84)	Kurang Baik (75)	Tidak Baik (65)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

85 - 100 = Sangat Baik

76 - 84 = Baik

66 - 75 = Kurang Baik

0 - 65 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

- Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	85	75	65
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

- 85 - 100 = Sangat Baik
- 76 - 84 = Baik
- 66 - 75 = Kurang Baik
- 0 - 65 = Tidak Baik

- Instrumen Penilain

No	Aspek yang Dinilai	100	84	75	65
1					
2					
3					
4					

1. Instrumen Penilaian

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya soal essay atau pilihan ganda

CONTOH PROGRAM REMEDIAL

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Ulangan Harian Ke :

Tanggal Ulangan Harian :

Bentuk Ulangan Harian :

Materi Ulangan Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						
Dst.						

Lampiran

Materi pembelajaran

TEKS CERITA SEJARAH ATAU NOVEL SEJARAH

A. Pengertian Novel Sejarah

Novel sejarah adalah novel yang di dalamnya menjelaskan dan menceritakan tentang fakta kejadian masa lalu yang menjadi asal-muasal atau latar belakang kejadian sesuatu yang memiliki nilai kesejarahan, bersifat naratif atau deskriptif, dan disajikan dengan daya khayal pengetahuan yang luas dari pengarang.

B. Struktur Teks Cerita / Novel Sejarah

1. Pengenalan situasi cerita (eksposition, orientasi)

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan latar cerita baik waktu, tempat maupun peristiwa. Selain itu, orientasi juga dapat disajikan dengan mengenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.

2. Pengungkapan peristiwa

Dalam bagian ini peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi tokohnya.

3. Menuju konflik (rising action)

Terjadi peningkatan kesadaran, kehebohan, atau interaksi berbagai situasi yang menyebabkannya meningkat kesukaran tokoh

4. Puncak konflik (titik balik, komplikasi)

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah cerita bagian yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia berhasil berhasil atau gagal.

5. Penyelesaian (Evaluasi, resolusi)

Sebagai cerita akhir, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap atau nasib-nasib-nasib yang dibuat oleh tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Pada bagian ini dinyatakan dinyatakan dinyatakan wujud akhir dari kondisi atau pun nasib akhir yang disajikan tokoh Utama.

6. Koda

Bagian ini berupa komentar terhadap keseluruhan isi cerita, yang fungsinya sebagai penutup. Komentar yang disampaikan bisa disampaikan oleh pengarang atau dengan mewakilkannya pada seorang. Hanya saja tidak setiap novel yang memiliki koda, bahkan novel-novel modern lebih banyak di akhir ceritanya itu kepada para pembacanya. Mereka dibiarkan menebak-nebak sendiri penyelesaian ceritanya.

C. Ciri Kebahasaan Novel Sejarah

Beberapa ciri kebahasaan novel sejarah adalah sebagai berikut

1. Menggunakan banyak kalimat lampau

Contoh: Prajurit-prajurit yang telah diperintahkan membersihkan gedung bekas asrama telah menyelesaikan tugasnya.

2. Banyak menggunakan kata yang dipilih urutan waktu (konjungsi kronologis, temporal), seperti: sejak saat itu, setelah itu, mula-mula, kemudian.

Contoh: Setelah juara gulat itu pergi, Sang Adipati bangkit dan berjalan tenang-tenang masuk ke Kadipaten.

3. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu tindakan (kata kerja material).

Contoh:

Sebuah. Di depan Ratu Biksuni Gayatri yang *berdiri*, Sri Gitarja *duduk* bersimpuh.

b. Ketika para Ibu Ratu *menangis* yang menuliri siapa pun untuk menangis, Dyah Wiyat sama sekali tidak *menitikkan air* mata.

4. Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung sebagai cara mengungkapkan tuturan seorang seorang pengarang. Misalnya, mengungkapkan bahwa, menceritakan tentang, menurut, mengungkapkan, menanyakan, menuturkan.

Contoh:

Sebuah. Menurut Sang patih, Galeng telah memeriksa seluruh kamar Syahbandar dan ia telah melihat banyak botol dan benda-benda yang ia tak tahu nama dan gunanya.

b. Riung Samudera menyatakan bahwa ia masih bingung dengan semua penjelasan tentang kendit Galih tentang masalah ITU.

5. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh (kata kerja mental). Misalnya, merasakan, mengingikan, mengharapkan, mendambakan, menganggap.

Contoh:

Sebuah. Gajah Mada sependapat dengan Jalan pikiran Senopati Gajah Enggon.

b. Melihat itu, tak seorang pun menolak karena semua berpikir Patih Gajah Mada memang mampu dan layak berada di tempat

6. Menggunakan banyak dialog. Hal ini ditunjukkan oleh tanda petik ganda (‘.. ’) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung.

Contoh:

“Mana surat itu?”

“Ampun, Gusti Adipati, Patik takut maka Patik bakar.”

7. Menggunakan kata-kata sifat (bahasa deskriptif) untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana

Contoh

Dari apa yang terjadi itu terlihat betapa besar wibawa Gajah Mada, bahkan beberapa prajurit harus mengakui wibawa yang dimiliki Gajah Mada jauh lebih besar dari wibawa Jayanegara. Sri Jayanegara masih bisa bercanda, tetapi tidak dengan Patih Gajah Mada, sang pemilik wajah yang amat beku itu.

D. Jenis - Jenis Teks Sejarah

Sejarah Fiksi:

Novel adalah karya fiksi yang ditulis secara naratif, umumnya dalam bentuk cerita. Penulisnya disebut novelis.

Cerpen adalah cerita pendek berbentuk prosa naratif fiktif. Cenderung padat dan langsung pada tujuan tertentu dibandingkan dengan fiksi lainnya yang pada umumnya lumayan panjang.

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang menjawab oleh sebagian orang merupakan sesuatu yang benar-benar terjadi.

Roman adalah jenis karya sastra yang menggambarkan perbuatan yang perbuatan pelakunya menurut watak dan jiwa masing-masing. Roman bisa juga disebut kisah percintaan.

Biografi adalah keterangan kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain.

Autobiografi adalah kisah atau keterangan hidup yang ditulis oleh orang itu sendiri.

Cerita Perjalanan adalah teks yang menceritakan tentang perjalanan.

Catatan Sejarah adalah teks yang menceritakan fakta atau kejadian masa lalu yang menjadi latar belakang sesuatu yang mempunyai nilai sejarah.

Perbedaan Sejarah Fiksi dan Non-Fiksi

1. Sejarah Fiksi:

Jalan disusun berdasarkan dunia nyata.

Gambaran kehidupan batin seorang tokoh lebih dalam.

Pengembangan karakter tidak terungkap.

Menyajikan kehidupan sesuai pandangan pengarang.

2. Sejarah Non-Fiksi:

Tersusun oleh fakta yang objektif.

Gambaran kehidupan tokoh ditulis lebih lengkap berdasarkan fakta.

Menyajikan kehidupan sesuai data dan fakta.

E. Menyusun Novel Sejarah

Langkah-langkah menyusun novel sejarah adalah sebagai berikut.

1. Menentukan peristiwa sejarah yang akan menjadi bahan penceritaan

Langkah pertama dalam menyusun novel sejarah seseorang atau diri sendiri adalah menentukan peristiwa sejarah (peristiwa yang terjadi pada masa lalu) yang akan dikembangkan menjadi sejarah novel.

Dalam novel sejarah, penulis menceritakan peristiwa yang menjadi peristiwa para tokohnya dengan menggunakan latar belakang sejarah. Menulis novel sejarah berarti mengemas fakta sejarah dengan rekaan penulis. Wujudnya dapat berupa peristiwa yang berkaitan dengan hidup orang banyak atau seseorang.

Contoh

Peristiwa Sejarah	Pengembangan Peristiwa
Meletusnya Gunung Kelud tahun 1966	Aku pendamping pengungsi saat Gunung Kelud meletus tahun 1966. Karena minimnya fasilitas kesehatan di pengungsian, Ibu meninggal saat melahirkanku.
Kecelakaan kereta api di Bintaro pada 19 Oktober 1987	Kecelakaan kereta api di Bintaro tanggal 19 Oktober 1987, aku masih berusia 8 tahun. Kedua orang tuaku bunuh diri dalam peristiwa itu. Aku sendiri kehilangan sebelah kakiku yang tertindih pintu kereta api.

2. Menyusun kerangka atau gambaran singkat cerita sejarah yang akan ditulis

Dasar penyusunan kerangka novel Sejarah dapat berupa perjalanan waktu (misalnya. Masa kecil, masa remaja, masa sekolah, masa kuliah, masa dewasa); latar tempat (di desa, di sekolah, di kota, di luar negeri).

Kerangka karangan dapat berisi tokoh, waktu dan kejadian, ilustrasi visual setiap tokoh, apa yang dipermasalahkan, dll.

3. Mengumpulkan bahan-bahan cerita

Pada tahap ini penulis kumpulan peristiwa dari berbagai rujukan dan sumber (orang, buku, dll).

4. Mengembangkan kerangka atau draf awal menjadi novel atau teks cerita sejarah.

Pada tahap ini, penulis merangkai cerita berdasarkan daya khayal atau. Sudut pandang yang paling mudah adalah sudut pandang orang pertama “aku”.

Penceritaan teks novel atau cerita sejarah mengikuti gaya teks rekon imajinatif yang didalamnya ada orientasi, pengungkapan peristiwa, cerita mulai memuncak, puncak permasalahan, resolusi, dan koda.

Contoh Teks Cerita Sejarah Fiksi

Asal Usul Danau Toba

Pada zaman dahulu hiduplah seorang pemuda bernama Toba. Ia hidup sederhana dan tidak memiliki keluarga, kegiatan sehari harinya hanya memancing ikan di sungai untuk ia makan.

Suatu hari saat memancing, Toba mendapat ikan yang sangat besar dan indah, sisiknya berwarna emas. Toba sangat terkejut melihat ikan itu, akhirnya ia membawa pulang ikan besar itu dan memutuskan untuk memeliharanya. Namun Toba dikagetkan lagi saat ikan itu berubah menjadi wanita yang sangat cantik. Toba langsung jatuh hati pada wanita cantik tersebut.

Akhirnya toba menyampaikan kepada wanita itu bahwa ia mencintainya dan ingin menikah dengannya. Wanita itu setuju untuk menikah dengan Toba, dengan syarat Toba harus

berjanji untuk tidak berkata kepada siapapun bahwa wanita itu adalah ikan. Toba menyetujui syarat itu, dan akhirnya mereka menikah.

Toba dan istrinya hidup sederhana dan bahagia. Kebahagiaan mereka semakin lengkap setelah mereka dikaruniai seorang anak laki laki yang diberi nama Samosir. Untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya, Toba harus bekerja di ladang yang tempatnya agak jauh dari rumah.

Suatu hari Samosir disuruh ibunya untuk mengantarkan makanan kepada ayahnya di ladang. Di tengah perjalanan menuju ladang, Samosir merasa lapar dan haus karena memang jarak dari rumah ke ladang cukup jauh. Akhirnya ia memutuskan untuk memakan sedikit makanan yang ia bawa untuk ayahnya. Namun ia takut dimarahi sang ayah.

Dan benar saja, sesampainya di ladang Toba sangat marah karena melihat makanannya sudah dimakan Samosir. Kemarahan Toba memuncak sampai ia membentak Samosir dan melontarkan kata kata bahwa Samosir adalah anak ikan. Mendengar ayahnya berkata demikian Samosir pulang ke rumah sambil menangis.

Sesampainya di rumah, ia menceritakan kejadian yang sudah dialaminya kepada ibunya. Ibu Samosir sangat marah dan kecewa karena Toba sudah mengingkari janjinya. Akhirnya Samosir disuruh sang ibu untuk naik ke atas bukit, dan menunggu disana.

Tiba tiba air meluap dari rumah Toba dan terus mengalir sampai ke bukit tempat Samosir berdiri, dan membentuk danau. Hingga saat ini danau tersebut diberi nama Danau Toba dan pulau kecil di tengahnya diberi nama Pulau Samosir

Contoh Teks Cerita Sejarah Non Fiksi

Sejarah UNICEF

UNICEF adalah kependekan dari United Nations Children's Fund atau dalam bahasa Indonesia diartikan dengan Dana Anak-Anak Perserikatan Bangsa Bangsa. UNICEF

merupakan organisasi Internasional yang didirikan pada tanggal 11 Desember 1946 oleh Majelis Umum PBB.

Saat pertama didirikan pada tahun 1946, organisasi ini diberi nama United Nations International Children's Emergency Fund. Kemudian pada tahun 1953 kata "International" dan "Emergency" dihapus dari namanya, sehingga menjadi United Nations Children's Fund.

Awalnya organisasi ini didirikan dengan tujuan memberikan bantuan kesehatan dan makanan darurat kepada negara – negara yang terdampak Perang Dunia ke-2. Kemudian pada tahun 1953 UNICEF ditetapkan menjadi bagian tetap sistem PBB, sekaligus memperluas tugasnya untuk membantu menangani kebutuhan anak – anak di negara berkembang.