

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N/S 1 Sukoharjo
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas /Semester : VII/Genap
 Tema : Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam
 Sub Tema : Masa Praaksara
 Tahun Pelajaran : 2018/2019
 Alokasi Waktu : 8 JP (4 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan bantuan media Jam Praaksara berbantuan pohon sejarah peserta didik dapat:

- Menjelaskan Masa Praaksara
- Mengidentifikasi periodisasi masa praaksara di Indonesia
- Bersikap disiplin, percaya diri, dan tanggung jawab

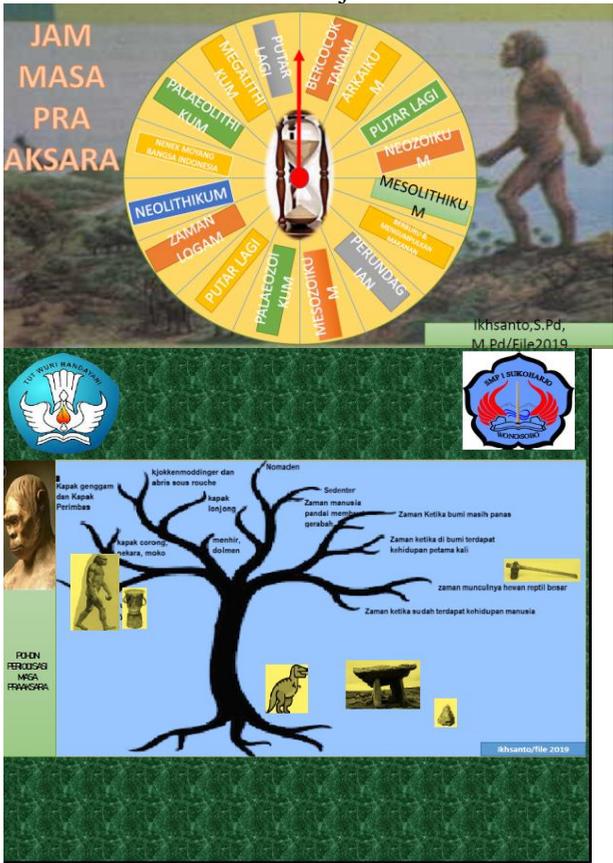
dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, *bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.*

Fokus nilai-nilai sikap

- Religius
- Kesantunan
- Tanggung jawab
- Kedisiplinan

B. Langkah-langkah Pembelajaran

		Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik); ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. ❖ Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan materi dan Melalui tanya jawab membahas kembali materi sebelumnya ❖ Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya. ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Mengajukan pertanyaan. ❖ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari ❖ Menyampaikan garis besar cakupan materi ❖ Menyampaikan metode pembelajaran, media pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan ❖ Membagi peserta didik menjadi 6 Kelompok (dengan setiap anggota kelompok berjumlah 3 - 6 orang). 		5 menit
Kegiatan Inti		70 menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	1. Peserta didik membaca materi <i>Mengenal Masa Praaksara</i> 2. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan pengamatan dari permasalahan yang ada di buku paket berkaitan dengan materi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini. ➤ Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui.. 	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan	

masalah)	
Data collection (pengumpulan data)	<p>Secara berkelompok peserta didik mengumpulkan berbagai informasi terkait materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i> <p>Peserta didik mencari bahan referensi dari buku paket maupun internet untuk dapat menjawab permasalahan yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i> <p>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i>
Data processing (pengolahan Data)	<p>Pendidik mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i> <p>Presentasi hasil diskusi masing-masing kelompok dalam rangka mengomunikasikan hasil karya kelompok. Pada saat kelompok tertentu melakukan presentasi, kelompok yang lain dapat bertanya atau memberi masukan, demikian sampai masing-masing mendapat giliran.</p>
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat kesimpulan sementara berdasarkan hasil <i>mind mapping</i> yang telah dibuat bersama kelompok dan dengan mengacu pada buku sumber atau referensi lain, dan membuat contoh yang sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu tentang ❖ Mempresentasikan di depan kelas hasil pekerjaan kelompoknya dalam bentuk mind mapping yang telah ditulis di kertas karton, dan kelompok lain memberikan tanggapannya;
Generalizatio (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran Jam Masa Pra aksara Berbantuan Pohon Sejarah <div style="text-align: center;">  </div> <p>Cara dan Aturan Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Seluruh siswa dikelompokkan menjadi enam kelompok

	<ol style="list-style-type: none"> 2) Penentuan anggota kelompok heterogen dalam hal kemampuan berdasarkan prestasi tiap peserta didik, 3) Setiap kelompok bermodalkan satu buah alat penunjuk 4) Permainan dilakukan oleh semua siswa dalam sebuah kelas yang dibagi menjadi 6 kelompok dengan jumlah anggota kelompok masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik. 5) Untuk memulai permainan, setiap kelompok secara bergiliran 6) Setiap Jawaban yang benar akan bernilai 10 Point. 7) Jika anggota/kelompok tersebut tidak mampu menjawab perintah/soal tsb, maka akan dilempar kepada kelompok yang mendapat giliran setelahnya. 8) Jika benar mendapat point 10, jika salah -10 pointnya. 9) Kelompok pertama yang berhasil mencapai nilai tertinggi adalah pemenangnya 10) Permainan akan dianggap selesai jika kata yang ada telah habis 11) Kelompok pertama yang berhasil mencapai finish mendapat point 30, yang kedua 20, urutan ketiga 10, sedangkan tiga kelompok berikutnya masing-masing mendapat 5 point. 12) Durasi permainan maksimal 60 menit, jika sampai waktu habis masih ada kata yang belum tertempel secara tepat maka permainan dianggap selesai. Kemudian dihitung total skor perolehan dari masing-masing kelompok. 13) Kelompok yang menjadi pemenang ditentukan melalui total perolehan skor. 	
Kegiatan Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Mengenal Masa Praaksara</i> ❖ Memberi salam. 		5 menit

F. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Sikap Spiritual

b. Penilaian Kompetensi Sikap Sosial

c. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Menggunakan Media Pembelajaran Jam Masa Praaksara Berbantuan Pohon Sejarah

d. Penilaian Kompetensi Keterampilan

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

b. Pengayaan

- Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:
 - Siswa yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - Siswa yang mencapai nilai $n > n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Wonosobo, Januari 2019

Mengetahui
Kepala SMP N 1 SUKOHARJO

Guru Mata Pelajaran

DRS. SLAMET
NIP. 19660704 199702 1 001

IKHSANTO, S. Pd, M. Pd
NIP. 19810421 200903 1 002

