

RPP
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Nama Sekolah : SMAS Jabal Thariq
Kelas / Semester : X/1
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Materi Pokok : Menelusuri Peradaban Awal di Kepulauan Indonesia
Sub Materi Pokok : Mengenal Manusia Purba
Pertemuan ke- : 1
Alokasi Waktu : 1x 30 menit

A. Kompetensi Inti SMA

- KI1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, dan damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
KI3 : Memahami, menerapkan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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
KI4 : Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.
Kompetensi Dasar

KD Pengetahuan		Ketrampilan
3.3	Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutro Melayu dan Melanesoid)	4.3 Menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari informasi mengenai asal-usul nenek Moyang bangsa Indonesia (Proto, Deutero Melayu dan Melanesoid) dalam bentuk Tulisan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

IPK Pengetahuan	IPK Ketrampilan
3.3.1 Menjelaskan asal-usul manusia purba di Indonesia	4.3.1 Mampu menyusun laporan sederhana tentang asal-usul manusia purba di Indonesia melalui diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis project (*project – based learning*) di harapkan peserta didik dapat :

Hots,
STEAM,
ICT,
TPACK
dan
Literasi

1. **Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru tentang asal-usul manusia purba di indonesia dengan mengamati video dan gambar yang ditampilkan oleh guru dengan teliti.**
2. **Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan asal-usul manusia purba di indonesia**
3. **Melalui diskusi dapat Membuat peserta didik lebih aktif menganalisis asal-usul manusia purba di indonesia guna melatih sikap kemandirian**
4. **Melalui penugasan, dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Menyusun laporan hasil produk dengan penuh tanggung jawab dan kedisiplinan**
5. **Melalui refleksi dapat meningkatkan kolaborasi** peserta didik dapat membuat laporan kesimpulan asal-usul manusia purba di indonesia

E. Materi Pembelajaran

Melalui power point guru menampilkan Video dan gambar terakit dengan materi yang diajarkan .

STEAM
, ICT,
TPACK

1. asal-usul manusia purba di indonesia (**FAKTA**)
2. Manusia purba di Indonesia dan kaitannya dengan manusia saat ini (**KONSEP**)
3. Nilai-nilai yang dapat diambil dari asal-usul manusia purba di indonesia (**PRINSIP**)
4. **META KOGNITIF** (Hikmah, dan dihubungkan dengan kondisi yang sekarang dan kreaktifitas)

Pengertian Manusia Purba

Manusia purba atau manusia prasejarah adalah jenis manusia yang hidup pada zaman sebelum mengenal tulisan. *Prehistoric People* atau manusia prasejarah ini diyakini hidup sejak 4 juta tahun yang lalu. Salah satu ciri manusia yang hidup pada zaman purba adalah memiliki volume otak yang lebih besar dibanding manusia modern saat ini.

Sejarah Manusia Purba di Indonesia

Zaman prasejarah merupakan istilah yang digunakan untuk membagi masa ketika manusia belum mengenal tulisan. Pada masa itu, manusia purba hidup dengan cara yang sangat sederhana dan bergantung pada alam. Berdasarkan teori evolusi kera atau *Australopithecus* yang dianut oleh sebagian besar ilmuwan dunia, manusia purba ialah nenek moyang manusia modern.

Namun, terdapat teori lain yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan evolusi antara kera dan manusia, karena ada perbedaan-perbedaan signifikan dan jauh. Akan tetapi, terdapat *missing link* sehingga perbedaan tersebut sulit untuk dijelaskan.

Meganthropus Paleojavanicus

Meganthropus Paleojavanicus adalah manusia prasejarah terbesar dan tertua di Indonesia. Oleh karena itu, pemberian namanya terdiri dari gabungan kata *megan* = besar, *anthropus* = manusia, *paleo* = tua, *javanicus* = dari Jawa.



Fosil manusia purba ini ditemukan pertama kali oleh Von Koenigswald di daerah Sangiran, Provinsi Jawa Tengah pada tahun 1936. *Meganthropus Paleojavanicus* adalah manusia prasejarah yang berbadan tegap dan memiliki rahang yang sangat kuat dan besar.

Untuk bertahan hidup, manusia prasejarah dari Jawa ini mengumpulkan makanan dari buah-buah dan tumbuh-tumbuhan hutan.

Berikut ini ciri-ciri manusia purba *Meganthropus Paleojavanicus*:

- Tinggi badan 165 cm – 180 cm

- Berbadan tegap
- Volume otak 900 cc
- Bentuk kening menonjol dan tebal, melintang sepanjang pelipis
- Tidak memiliki dagu
- Berhidung lebar
- Struktur rahang kuat dan besar
- Makanan berupa buah dan tumbuhan

Pithecanthropus Erectus

Fosil manusia purba ini paling banyak ditemukan di Indonesia. Fosil *Pithecanthropus Erectus* yang memiliki arti manusia berjalan tegak ini ditemukan oleh Eugène Dubois, pemimpin tim menemukan fosil tengkoraknya di Trinil, Ngawi pada tahun 1891.



Pithecanthropus Erectus terbagi menjadi 3 jenis sesuai tempat penemuan fosilnya, yaitu: *Pithecanthropus Erectus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, dan *pithecanthropus Soloensis*.

Berdasarkan lokasi atau lapisan penemuan fosilnya, maka *Pithecanthropus Erectus* hidup sekitar 30.000 tahun hingga 1 juta tahun yang lalu.

Berikut ini ciri-ciri manusia purba *Pithecanthropus Erectus*:

- Bentuk tengkorak memiliki tonjolan kening yang tebal
- Berhidung lebar dengan tulang pipi kuat dan menonjol
- Tinggi badan 165 cm – 180 cm
- Memakan daging dan tumbuhan
- Memiliki rahang bawah yang kuat
- Tulang pipi tebal
- Bertulang belakang tajam dan menonjol
- Bertubuh gelap
- Tempat perlekatan otot tengkuk yang besar dan kuat

Pithecanthropus Mojokertensis

Pada tahun 1936 fosil anak manusia purba berupa tengkorak ditemukan oleh peneliti bernama Widenreich di sebuah desa di Mojokerto. Fosil manusia prasejarah ini dinamakan *Pithecanthropus robustus*.

Namun, Ralph von Koeningswald menyebutnya dengan *Pithecanthropus Mojokertensis* sesuai dengan tempat ditemukannya. Secara tipologi, fosil ditemukan pada lapisan Pucangan dan Kabuh dengan perkiraan hidup 30.000 tahun hingga 2 juta tahun yang lalu.

Berikut ini ciri-ciri manusia purba *Pithecanthropus Mojokertensis*:

- Bertubuh tegap
- Tidak memiliki dagu
- Memiliki kening yang menonjol
- Tinggi badan 165 cm – 180 cm
- Volume otak 750 cc – 1.300 cc
- Geraham dan rahangnya lebih kuat
- Tulang tengkorak tebal
- Bentuk tulang tengkorak yang lonjong

Homo Sapiens

Homo sapiens oleh para peneliti dianggap sebagai yang termuda dibanding manusia purba lainnya. Berdasarkan fosil yang ditemukan, *homo sapiens* diperkirakan hidup antara 15.000 hingga 40.000 tahun sebelum masehi.

Homo sapiens memiliki kemampuan berpikir dan kecerdasan di atas manusia purba lainnya, hal ini ditunjukkan dari volume otaknya yang hampir sama dengan manusia modern.

Berikut ini ciri-ciri manusia purba *Homo Sapiens*:

- Tinggi badan 130 cm – 210 cm
- Kapasitas otak yang lebih berkembang daripada manusia purba lain
- Otot kunyah, gigi, dan rahang menyusut
- Tonjolan kening berkurang dan memiliki dagu
- Ciri seperti ras Mongoloid dan *Austramelanosoid*



Ada 3 jenis *homo sapiens* yang ditemukan di Indonesia, yaitu:

- *Homo Soloensis* – Fosil manusia purba ini ditemukan oleh Von Koenigswald dan Weidenrich pada tahun 1933 – 1924 di lembang sungai Bengawan Solo. Fosil yang ditemukan berupa tengkorak yang memiliki volume seperti kera
- *Homo Wajakensis* – Fosilnya ditemukan oleh Dubois pada tahun 1889 di daerah Wajak, Tulungagung. *Homo Wajakensis* telah menggunakan peralatan yang terbuat dari batu dan tulang untuk berburu serta meramu
- *Homo Floresiensis* – Manusia purba ini dikenal dengan nama manusia hobbit dari Flores karena memiliki bentuk tubuh kerdil

F. Model ,Pendekatan dan Metode

1. Model : Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*)
2. Pendekatan : **saintifik-TPACK**
3. Metode : Tanya jawab,Diskusi,produk,pelaporan

G. Sumber, Bahan dan media

1. Sumber

- a. Buku Sejarah Siswa Kelas X, Kemendikbud, Revisi tahun 2017
- b. Buku lain yang relevan
- c. Internet

2. Bahan

- a. Android
- b. Leptop
- c. Kertas Karton Perkelompok 1 lembar
- d. Gunting perkelompok 1
- e. Lem 1 botol
- f. Pewarna 1 kotak perkelompok
- g. Penggaris 1 perkelompok

3. Media

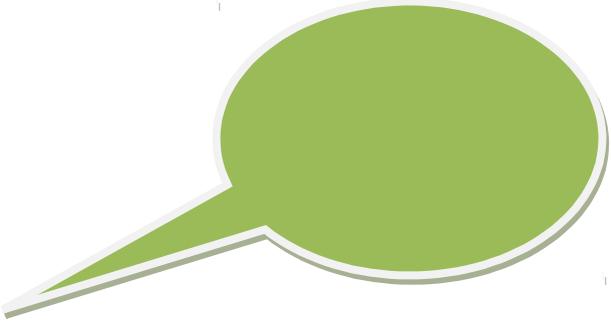
- a. Video dan gambar , zoom meeting dan WA grup

Informasi Pembelajaran(Persiapan pembelajaran)

1. Membuat group kelas melalui **zoom meeting** dan memastikan anggota group telah bergabung secara keseluruhan.
2. Penyampaian materi melalui **youtube channel** ataupun modul untuk memudahkan siswa belajar secara daring di zoom meeting
3. Membuat kesepakatan terkait kehadiran, pengumpulan hasil kerja melalui **WA grup**
4. Memberikan motivasi belajar dan selalu mengingatkan agar patuh terhadap protocol kesehatan ketika berada diluar rumah

H. Kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)

Langkah-langkah kegiatan	AW
<p style="text-align: center;"></p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran di zoom meeting➤ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin➤ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya➤ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.➤ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : asal-usul manusia purba di indonesia. Sains (STEAM) <p>➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</p> <p>Mengajukan pertanyaan Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.➤ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung➤ Pembagian kelompok belajar➤ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	

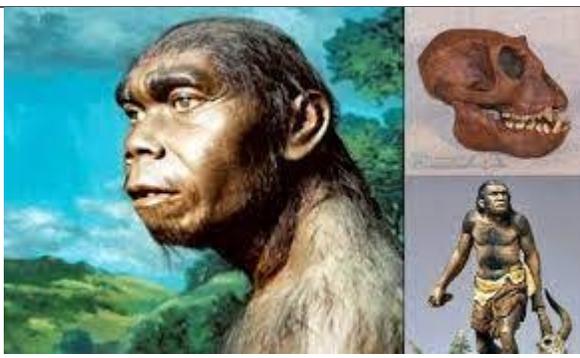
2. Kegiatan Inti (20 menit)

a. Memberikan Stimulus dan memotivasi siswa untuk bertanya

Meyajikan kepada kepada siswa mengenai permasalahan yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas, Contoh memberikan stimulus berupa gambar agar merangsang siswa untuk bertanya dan memberikan argumentasi terhadap gambar yang ditayangkan dengan **Teknologi (STEAM)** digital melalui LCD

Coba Perhatikan gambar berikut





1. setelah melihat gambar tersebut apa yang terlintas dipikiran kalian ?
2. berikan argumentasi tentang gambar tersebut ?



b. Penentuan Project (guru Bersama peserta didik menentukan Tema/topik projek

- *Berlatih berkolaboratif , Komunikatif (4C)*
- *Menerapkan pembelajaran STEAM dan project*
- *Kemampuan mengkomunikasikan untuk mengutarakan ide-ide serta mampu menggunakan bahasa lisan yang sesuai dengan konteks*
- *Menumbuhkan pendidikan karakter*

Siswa bergabung dalam 3 kelompok yang sudah dibentuk melalui wa grup **untuk melatih kemandirian dan tanggung jawab**, setiap kelompok diberikan tugas project untuk diselesaikan ;

- c. Kelompok 1 : membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *pithecanthropus erectus*
- d. Kelompok 2: membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *meganthropus paleojavanicus*
- e. Kelompok 3 : membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *homo sapiens*

- *Melatih berfikir kritis dan Kreatif pemecahan masalah, menganalisa , serta menyelesaikan suatu masalah (4 C)*
- *Melatih kemampuan literasi dengan mencari informasi dari berbagai macam sumber baik sumber buku maupun sumber yang lainnya*
- *Pengembangan pembelajaran STEAM dan Project*
- *Pendidikan karakter (PPK) mengembangkan sikap sosial mampu menghargai perbedaan kelompok saat berdiskusi dan mampu menerima pendapat kawan.*
- *Pembelajaran STEAM dengan TPACK*

f. Perencanaan Langkah-langkah penyelesaian project

Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang Langkah-langkah kegiatan penyelesaian project dengan bahan analisis melalui **media video dan gambar serta pencarian data melalui internet.**

- g. Untuk menumbuhkan kreatifitas Siswa bersama kelompok diskusi mengumpulkan informasi yang diperoleh dari berbagai buku **literasi** yang dibacanya beserta pencarian data di internet
- h. Penyusunan jadwal pelaksanaan dan penyelesaian projek**

Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat

- i. Pada saat pelaksanaan diskusi dengan kelompoknya, guru sebagai fasilitator mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam diskusi dan menanggapi jika ada kesulitan yang dihadapi oleh kelompok dengan **sikap kerja sama dan toleransi yang tinggi**
- j. Data-data yang berhasil dikumpulkan oleh siswa kemudian dilakukan verifikasi data dengan mengambil informasi-informasi yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas
- k. Siswa bersama kelompok mengidentifikasi secara **teliti** topik proyek dan merancang serta membuat hasil karya proyek :
Kelompok 1 : membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *Pithecanthropus erectus*
Kelompok 2: membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *Meganthropus paleojavanicus*
Kelompok 3 : membuat mind map yang menarik tentang manusia purba *Homo sapiens*

Creativitas , belajar untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatif yang didapat setelah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, STEAM dan ICT dengan menekankan Pendidikan Karakter.

l. Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek

- m. Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasi dan mempublikasikan hasil karya mereka melalui zoom meeting
- n. Peserta didik bersama kelompok menyimpulkan hasil verifikasi dengan cara menyimpulkan hasil diskusi dengan **kerja sama** untuk dipresentasikan
- o. Peserta didik melakukan presentasi dan mempublikasikan hasil karya dengan **penuh keberanian** berdasarkan laporan yang telah disusun secara sistematis
- p. Guru mengambil **dokumentasi foto dan video saat presentasi** untuk melakukan penilaian presentasi

- melakukan kolaborasi dan komunikasi untuk berusaha menyampaikannya dengan bahasa lisan sesuai dengan hasil diskusi (4C)
- menerapkan pembelajaran STEAM dan Project, TPACK
- PPK

Penutup 5 menit

Peserta didik didampingi guru melalui zoom meeting :

- Melakukan refleksi laporan dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi asal usul manusia purba di Indonesia
- **Melakukan pelenturan dan pergerakan sederhana** dengan senam kecil guna merefleksikan tubuh peserta didik.
- Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran akulturasi kebudayaan hindu budha yang baru diselesaikan.
- Mengagendakan materi atau tugas proyek unjuk kerja yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

- *Creativitas , belajar untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatif yang didapat setelah mengumpulkan informasi dari berbagai buku literasi*
- *Refleksi kegiatan pembelajaran STEAM dan Project*
- *Konsep neuroscience*

Guru :

- Memeriksa pekerjaan peserta didik
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat,
- Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran akulturasi kebudayaan hindu budha di nusantara kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama **yang baik guna memberikan contoh sikap keterbukaan dan kejujuran dan kedisiplinan yang tinggi**

Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- b. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja (presentasi dan laporan)

2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : lembar pengamatan aktivitas siswa
- b. Tes Tertulis /Penugasan : lembar Kerja
- c. Unjuk Kerja : Lembar penilaian presentasi

3. Remedial

- a. Tugas untuk mempelajari Kembali materi sesuai indikator yang belum tercapai
- b. Memberikan tes berdasarkan indikator yang belum tercapai

4. Pengayaan

- a. Menjadi Tutor sebaya kepada teman yang belum mampu mencapai KKM pada indikatornya
- b. Diberikan pada siswa materi pada pertemuan selanjutnya sebagai pengetahuan tambahan

Mengetahui,
Kepala SMAS Jabal Thariq

Batang Pane II, 2020

SURAT S.Pd,M.Si

DESI JUMANISA S.Pd

LAMPIRAN-LAMPIRAN RPP

1. Penilaian Diskusi

Rubrik Penilaian ketrampilan (Presentasi Kelompok)

a. Penilaian untuk kegiatan diskusi kelompok

No	Nama	A 1-4	B 1-4	C 1-4	D 1-4	Skor
1	Ade suhendar					
2	Rudi yanto					
3	Elis maharani					
4	Lia andani					
5					

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

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

Keterangan ;

- A. Menkomunikasikan adalah kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan atau menyampaikan ide atau gagasan dengan bahasa lisan yang efektif
- B. Mendengarkan dipahamin sebagai kemampuan pesertadidik untuk tidak menyela, memotong, menginterupsi pembicaraan seseorang ketika sedang mengungkapkan gagasannya
- C. Berargumentasi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam melakukan argumentasi logis ketika ada pihak yang bertanya atau memtantakan gagasannya
- D. Berkontribusi kemampuan peserta didik memberi masukan gagasa-gagasan yang mendukung atau mengarah pada penarikan kesimpulan termasuk didalamnya menghargai perbedaan pendapat

2. Instrumen Penilaian Project

Nama Kelompok :

Materi project yang di buat :

No	Aspek yang dinilai	100	75	50	25
1	Kerapian hasil karya				
2	Kesesuaian hasil karya dengan materi				
3	Sistematiknya penyusunan laporan hasil diskusi				
4	Keindahan karya dengan keterangan penjelasan yang jelas				
5	Penggunaan Bahasa indonesia yang baku pada laporan				
6	Kesesuaian warna dalam mind map dan gambar bangunan				

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

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