

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Simulasi 10 menit)

Satuan Pendidikan : SMAN 1 MUARA SUGIHAN
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas / Semester : X/ 2
Tema : Hasil Budaya Praaksara
Sub Tema : Nilai-nilai budaya Praaksara Masyarakat Indonesia
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM yang menuntun peserta didik untuk mengidentifikasi hasil dan nilai-nilai budaya praaksara masyarakat Indonesia serta pengaruhnya terhadap lingkungan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (3 menit)

Orientasi:

- Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut serta membiasakan dengan salam pembuka dan berdoa sebelum memulai aktivitas.
- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan mengingatkan kembali terkait protokol kesehatan.

Apersepsi:

- Mengaitkan materi/ topik yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik (cobek)
- Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya
- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang dilakukan

Motivasi:

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dilakukan yaitu Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM yang menuntun peserta didik untuk mengidentifikasi hasil dan nilai-nilai budaya praaksara masyarakat Indonesia serta pengaruhnya terhadap lingkungan”

Pemberian acuan

- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar

Kegiatan Inti (5 menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic Nilai-nilai budaya Praaksara Masyarakat Indonesia dengan cara : memperhatikan cobek dan Peta konsep Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan Nilai-nilai budaya Praaksara Masyarakat Indonesia
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan membuat peta konsep Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang dapat mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan
Data processing (pengolahan Data)	Pendidik mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan

Kegiatan penutup (2 menit)

- Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Teknik penilaian:

Tes Tertulis uraian

Daftar Pertanyaan: (skor @ 25)

1. 1 hasil budaya pra Aksara masa paleolithikum contohnya adalah...
2. 1 hasil budaya pra Aksara masa mesolithikum contohnya adalah...
3. 1 hasil budaya pra Aksara masa neolithikum contohnya adalah...
4. 1 hasil budaya pra Aksara masa megalithikum contohnya adalah...

Kunci jawaban:

Salah satu dari jawaban berikut

1. Kapak genggam, kapak penetak dsb
2. Abris Sous Rocher, Kyokkenmoddinger
3. Kapak lonjong, kapak persegi
4. Menhir, dolmen, sarkofagus, kubur batu, waruga dsb

Guru Mata Pelajaran

Santi Vera Mulyani, S. Pd., M., Pd.

