

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : SMAN 2 TAMBUN SELATAN  
**Kelas / semester** : XII/ Ganjil  
**Tema** : Pedaran Budaya  
**Subtema** : Permainan Tradisional Sunda  
**Pembelajaran Ke** : 2  
**Alokasi Waktu** : 2 Jam Pelajaran X 45 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah membaca dan menyimak informasi dari berbagai sumber peserta didik mampu memahami bahasan tradisi Sunda dan mampu mempraktikkan permainan tradisional Sunda. Peserta didik dapat lebih bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku jujur, teliti dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi dan berkreasi. (4C)

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan		
Waktu	15 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik.</li><li>Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk belajar.</li><li>Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li><li>Guru melakukan apersepsi (mengaitkan dengan materi pelajaran sebelumnya)</li><li>Guru memotivasi peserta didik dengan menyampaikan manfaat dari belajar pedaran budaya mengenai permainan tradisional Sunda.</li></ol>
Kegiatan Inti		
Waktu	60 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>Guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya</li><li>Guru menunjukkan alat dan bahan yang dipakai untuk praktik permainan tradisional Sunda.</li><li>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok.</li><li>Peserta didik dan Guru memilih topik permainan tradisional yang masih ada di lingkungan sekitar dari buku pegangan peserta didik. <b>literasi.</b></li><li>Guru menjelaskan cara melakukan permainan tradisional.</li><li>Peserta didik yang sudah duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing berdiskusi untuk mempraktekan permainan tradisional Sunda. <b>Collaboration</b></li><li>Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi manfaat dari permainan tradisional, yaitu kerjasama, pengendalian diri dan empati didapat dari permainan tradisional, yang tidak didapatkan dalam permainan dalam gawai. <b>Critical Thinking and Problem Solving</b></li><li>Peserta didik saling berbagi tulisannya kepada teman di kelompoknya dan guru meminta satu orang perwakilan untuk membacakannya dan memberi masukan.</li><li>Produk dinilai dengan menggunakan daftar periksa yang disosialisasikan sebelumnya.</li></ol>
Kegiatan Penutup		

Waktu	15 menit	<p>a. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>b. Guru melaksanakan penilaian.</p> <p>c. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>d. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pelajaran berakhir.</p> <p>e. Guru menutup pelajaran dengan salam.</p>
-------	-------------	---

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Diskusi kelompok, unjuk kerja

2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : Jurnal sikap
- b. Tes tertulis : Soal uraian
- c. Unjuk kerja : lembar penilaian presentasi

3. Instrumen Penilaian (terlampir)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bekasi, 5 Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. Anung Edy Purwanto, M.Pd.**  
NIP. 19660406 198901 1 002

**Hani Siti Rukmanah, S.S.**

## LAMPIRAN PENILAIAN

### JURNAL PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 2 Tambun Selatan  
Tahun pelajaran : 2021/2022  
Kelas/Semester : XII / Ganjil  
Mata Pelajaran : Bahasa Sunda

#### 1. Penilaian Sikap

No	Hari/Tgl	Nama	Kejadian/ Prilaku	Butir sikap	Positif/ Negatif	Tindaklanjut
1						
2						
3						
dst						

#### 2. Penilaian keterampilan

Partik peserta didik dinilai dengan daftar periksa

NO	Nama	INDIKATOR PENILAIAN						Ket
		Kerjasama		Pengendalian diri		Empati		
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	
1								
2								
3								
4								
dst								