



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Nama Sekolah	: SMA Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Kelas / Semester	: XI / Ganjil
Alokasi Waktu	: 10 menit
Pertemuan	: 3 (Pertama)
Materi	: Masa Penjajahan di Indonesia
Sub Materi	: Dampak Penjajahan Bangsa-Bangsa Eropa di Indonesia

### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya 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, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis dampak penjajahan kondisi sosial, ekonomi, politik, dan pendidikan Indonesia</li> </ul>
4.3 Menalar dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan hasil review tentang Dampak Penjajahan Bangsa Eropa bagi Bangsa Indonesia di depan kelas</li> </ul>

### C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu:
1. Menganalisis dampak politik pada masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia.
  2. Menganalisis dampak budaya pada masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia.
  3. Menganalisis dampak ekonomi pada masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia.
  4. Menganalisis dampak pendidikan pada masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia.






### D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan:  
*Student Centered Learning, Cooperative Learning*
2. Metode:  
Tanya jawab, diskusi, *See-Think-Wonder*
3. Model:  
*Model pembelajaran 4C, Jigsaw*

### E. Media Pembelajaran

<b>Media:</b> ➤ Gambar	<b>Sumber Belajar:</b> ➤ Buku PR Intan Pariwara Sejarah Wajib Kelas XI	<b>Alat/Bahan:</b> ➤ Papan tulis, spidol, gambar
---------------------------	---	---

**F. Langkah-Langkah Pembelajaran**

<p><b>PENDAHULUAN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memberi salam dan berdoa.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan cara berhitung 1, 2, 3, 4. Pada sesi ini siswa membentuk kelompok dengan nomer yang sama (kombinasi 1-1-1-1 2-2-2-2, dst). Masing-masing kelompok mendapatkan “kertas bintang”.</li> <li>• Apersepsi : Guru menampilkan 3 buah gambar makanan</li> </ul>  <p>Guru menanyakan apa yang siswa lihat, pikirkan dan pertanyaan apa saja yang terlintas di benak mereka saat melihat gambar tersebut. (Jawabannya adalah RIJSTTAFEL)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi : Bahwasanya suatu peristiwa memiliki kaitan sebab-akibat. Diharapkan dengan menggunakan konsep tersebut siswa akan sangat mudah memahami materi dampak penjajahan bangsa Barat terhadap bangsa Indonesia.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li> </ul>
<p><b>KEGIATAN INTI</b></p>	<p><b>Kegiatan Literasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan kelompok mengambil kertas yang berisikan gambar yang akan di bahas di kelompok mereka.</li> <li>- Gambar 1:</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar 2 :</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar 3 :</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar 4 :</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca materi yang berhubungan dengan gambar yang didapat kelompok.</li> </ul> <p><b>Critical Thinking</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok mendiskusikan gambar tersebut dengan menggunakan <i>Visible Thinking: See-Think-Wonder</i>. Siswa bisa menggunakan prinsip 5W1H pada sesi ini.</li> </ul> <p><b>Collaboration</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru berkeliling dan melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami siswa serta melihat apa yang dituliskan siswa dalam lembar kerja “SEE-THINK-WONDER”.</li> <li>• Guru memberikan arahan agar siswa membentuk kelompok baru dengan kombinasi 1-2-3-4.</li> </ul>

	<b>Communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap anggota di kelompok baru mempresentasikan secara singkat hasil diskusi mereka di kelompok lama.</li> <li>• Melakukan tanya jawab singkat terkait materi yang disampaikan.</li> <li>• Bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;</li> <li>• Siswa diminta memberikan <i>emoticon</i> tentang pemahamannya mengenai materi yang telah disampaikan setiap kelompok (AFL, PSE-pengenalan emosi).</li> </ul>
	<b>Creativity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi motivasi dan panduan untuk menyampaikan satu <i>Quotes</i> tentang sejarah.</li> <li>• Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;</li> <li>• Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil.</li> </ul>
<b>PENUTUP</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar dengan meminta siswa memberikan <i>emoticon</i> tentang pemahamannya mengenai materi yang telah disampaikan (AFL, PSE-pengenalan emosi).</li> <li>• Guru memberikan penugasan.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa</li> </ul>

## G. PENILAIAN

Sikap : Lembar penilaian diri dan teman sebaya

Pengetahuan : LK peserta didik

Ketrampilan: Unjuk KERJA



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Khairal Hadi, S.Pd.**  
NIPY. 19820102 200605 1 044

Banjarmasin, Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

**Imaliana, M.Pd.**  
NIPY. 19900620 201308 2 179

Email : imaliana06@guru.sma.belajar.id

**H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

**1. Teknik Penilaian (terlampir)**

**a. Sikap**

**- Penilaian Diri**

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	100		250	83,33	SB
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 3 x 100 = 300
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (250 : 300) x 100 = 83,33
4. Kode nilai / predikat :  
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)  
 50,01 – 75,00 = Baik (B)  
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)  
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

**- Penilaian Teman Sebaya**

Nama yang diamati : ...  
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		350	87,50	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	50				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (350 : 400) x 100 = 87,50
4. Kode nilai / predikat :  
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)  
 50,01 – 75,00 = Baik (B)  
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)  
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

**b. Pengetahuan**

**Uraian**

1. Sistem feodal yang telah lama berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia tidak ditemukan lagi pada masa penjajahan bangsa-bangsa Eropa titik Benar atau salah pernyataan tersebut? Uraikan pendapat anda!  
*Pernyataan pada soal salah karena sistem feodal masih diadopsi oleh pemerintah kolonial. Kondisi tersebut tampak dari kehidupan sosial masyarakat yang heterogen. Selain itu, rakyat dan penguasa pribumi yang harus menghormati pemerintah kolonial secara berlebihan menunjukkan bahwa budaya feodal masih berlangsung pada masa kolonial. Dapat disimpulkan pemerintahan kolonial tetap mempertahankan dan melestarikan budaya feodal dalam masyarakat. Pemerintah kolonial hanya mengubah susunan feodal dalam masyarakat*
2. Penjajahan bangsa-bangsa Eropa turut mempengaruhi perkembangan seni musik di Indonesia. Deskripsikan dampak penjajahan bangsa-bangsa Eropa bagi perkembangan seni musik tersebut!  
*Pada saat menjajah Indonesia bangsa-bangsa Eropa memperkenalkan berbagai alat musik seperti biola, cello, gitar, seruling dan ukulele. Bangsa-bangsa Eropa juga memperkenalkan sistem solmisasi dalam berbagai karya lagu. Selain itu, pada masa penjajahan bangsa-bangsa Eropa, para musisi Indonesia memadukan musik Barat dengan musik yang telah dikenal di Indonesia. Contoh hasil perpaduan musik tersebut adalah musik keroncong. Dengan demikian, penjajahan bangsa-bangsa Eropa turut menambah pengetahuan bermusik serta kebudayaan bangsa Indonesia.*

3. Pada abad XX pemerintah kolonial menerapkan kebijakan politik etis di Indonesia salah satunya dalam bidang pendidikan. Deskripsikan dampak pelaksanaan politik etis dalam bidang pendidikan!

*Akibat politik etis yang ditetapkan pemerintah kolonial Belanda, pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan pesat. Sejak penerapan kebijakan tersebut, pemerintah kolonial membuka sekolah-sekolah tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah kolonial mendorong munculnya golongan intelektual muda. Selain itu, pendidikan telah menghasilkan ide-ide dan pemikiran menuju kemajuan dan usaha untuk membebaskan bangsa dari segala bentuk penindasan kolonialisme Belanda. Pendidikan yang dikenalkan Belanda juga mendorong Pemuda Indonesia terjun ke dalam organisasi dan perlahan mengetahui arti berpolitik.*

**c. Keterampilan**

**- Penilaian Unjuk Kerja**

**Instrumen Penilaian**

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4
1	Kemampuan Presentasi				4

Rubik Penilaian Kemampuan Presentasi

No	Skor	Kriteria Skor
1	4	- Mempresentasikan dengan percaya diri, antusias dan menggunakan bahasa yang lantang. - Seluruh anggota kelompok berpartisipasi dalam presentasi. - Dapat mengemukakan ide dan beragumen dengan baik. - Memanajemen waktu dengan baik.
2	3	Terdapat 1 kriteria pada kemampuan presentasi tak terpenuhi.
3	2	Terdapat 2 kriteria pada kemampuan presentasi tak terpenuhi
4	1	Terdapat lebih 2 kriteria pada kemampuan presentasi tak terpenuhi

Catatan :

- Skor maksimal = 4
- Skor perolehan =  $(4 : 4) \times 100 = 100$
- Kode nilai / predikat :
  - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
  - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
  - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
  - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)