

LAMPIRAN C.19
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : X.3/2
Waktu : 3 x 45 menit

Standar Kompetensi

Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia

a. Indikator

1. Kognitif:

Membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.

2. Psikomotor:

Mengerjakan isian yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Kerja Kelompok (LKK).

3. Afektif

➤ Karakter :

Bekerja teliti, jujur, dan bertanggung jawab, peduli, serta berperilaku santun dan berpikir logis.

➤ Keterampilan Sosial :

Terlibat aktif dalam pembelajaran baik meliputi; interaksi antar dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM), keberanian anak dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, partisipasi anak dalam PBM, motivasi anak dalam PBM, hubungan sesama siswa selama PBM, serta hubungan siswa dengan guru.

b. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif:

Dengan mempelajari pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia siswa diharapkan mampu membedakan pengaruh dari kebudayaan tersebut

2. Psikomotor:

Dengan mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), siswa dapat Membedakan pengaruh bu-daya Bacson, Hoa - Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia .

3. Afektif

- **Karakter :**
bekerja teliti, jujur, dan bertanggung jawab, peduli, serta berperilaku santun dan berpikir secara logis.
- **Keterampilan Sosial :**
Terlibat aktif dalam pembelajaran baik meliputi; interaksi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM), keberanian anak dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, partisipasi anak dalam PBM, motivasi anak dalam PBM, hubungan sesama siswa selama PBM, serta hubungan siswa dengan guru.

c. Materi Pembelajaran

budaya Bacson, Hoa - Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.

d. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Times Games Tournament (TGT)*

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi informasi, permainan dan pemberian tugas

e. Kegiatan Pembelajaran (2 x 45 menit)

No	Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
A.	Pendahuluan		

1	Motivasi dan Apersepsi:	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membantu siswa mengingat kembali materi sejarah minggu lalu, siswa diminta menyampaikan pendapat tentang materi minggu lalu yang sudah diberikan. • Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran: kognitif psikomotorik; dan afektif. 	5 menit
B.	Kegiatan Inti		
1	Fase I: Penyajian kelas	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, guru melakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah.	15 menit
2	Fase II : Kelompok	Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.	10 menit

3	Fase III : Game	<p>Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.</p> <p>Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.</p> <p>Guru membahas hasil diskusi dan memberikan pemantapan pemahaman terkait kebudayaan Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson, siswa diperkenankan bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.</p>	55 menit
4	Fase III : Penghargaan kelompok	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kriterianya adalah ≥ 45 Super Team, 40 – 45 Great Team, 30 – 40 Good Team.	
C.	Penutup		
1	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan. • Guru memberikan tugas rumah kepada siswa untuk dikumpul pada pertemuan selanjutnya • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan usulan agar pembelajaran berikutnya lebih baik. 	5 menit

f. Penilaian

1. Lembar Kerja Kelompok (LKK)
2. Lembar Kerja Siswa
3. Tugas rumah
4. Lembar penilaian aktivitas

g. Sumber Belajar

1. Buku Sejarah SMA I Wayan Badrika Kelas X.
2. CD *software* pembelajaran (*macromedia flash, PhET Simulation*)

h. Alat Pembelajaran

- Laptop dan LCD

Guru Mitra

Ketapang,
Peneliti

2013

Dra. Sri yekti
NIP 19640909 199403 2 003

Afip Firmansyah
NPM 0913033024

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 ketapang

Muhammad Nurdin, S.Pd
NIP 19681127 199203 1 006