

LAMPIRAN C.18

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : X.2/2
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 ana 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 : *Teams 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: Kelompok	Guru membentuk siswa berkelompok, Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.	15 menit
2	Fase II : Diskusi kelompok	Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.	10 menit
3	Fase III : Game	<ul style="list-style-type: none"> masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 5 menit. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. Guru membahas hasil diskusi dan memberikan penguatan 	55 menit

		pemahaman terkait kebudayaan Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson, siswa diperkenankan bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.	
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

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