

SILABUS, RPP DAN EVALUASI

The background features five decorative circles. Three are solid light purple and two are hollow with a light purple outline. They are arranged in two rows: the top row has three circles and the bottom row has two circles.

OLEH:
YANI KUSMARNI



APA ITU SILABUS ?

SILABUS ADALAH RENCANA PEMBELAJARAN PADA SUATU DAN ATAU KELOMPOK MATA PELAJARAN/TEMA TERTENTU YANG MENCAKUP STANDAR KOMPETENSI, KOMPETENSI DASAR, MATERI POKOK/PEMBELAJARAN, KEGIATAN PEMBELAJARAN, INDIKATOR, PENILAIAN, ALOKASI WAKTU DAN SUMBER/BAHAN/ALAT BELAJAR

LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN SILABUS

1. MENGAJAI STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR
2. MENGIDENTIFIKASI MATERI POKOK PEMBELAJARAN
3. MENGEMBANGKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
4. MERUMUSKAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
5. PENENTUAN JENIS PENILAIAN
6. MENENTUKAN ALOKASI WAKTU
7. MENENTUKAN SUMBER BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RPP ADALAH PENJABARAN DARI SILABUS YANG TERDIRI DARI TUJUAN PEMBELAJARAN , MATERI PEMBELAJARAN, METODE PEMBELAJARAN, LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN YANG DIKEMAS DALAM KEGIATAN AWAL/AKHIR, KEGIATAN INTI DAN KEGIATAN AKHIR/PENUTUP DAN TINDAK LANJUT, SUMBER BELAJAR DAN PENILAIAN

PENILAIAN (EVALUASI)

PENILAIAN ADALAH SUATU PROSES UNTUK MENGAMBIL KEPUTUSAN DENGAN MENGGUNAKAN INFORMASI YANG DIPEROLEH MELALUI PENGUKURAN PROSES DAN HASIL BELAJAR BAIK YANG MENGGUNAKAN INSTRUMEN TES MAUPUN NON-TES

Perbedaan Strategi, Metode, dan Pendekatan

- Strategi adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu
- Jenis-jenis Strategi Pembelajaran:
 - ✓ Ekspositori: menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa agar siswa dapat menguasai materi secara optimal

- ✓ Inkuiri, strategi pembelajaran ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa mencari dan menemukan sendiri materinya sedangkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing siswa belajar
- ✓ Berbasis Masalah, strategi pembelajaran ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menetapkan topik masalah, walaupun guru sudah mempersiapkannya. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis

- ✓ Peningkatan Kemampuan Berpikir, pada strategi pembelajaran ini materi pembelajaran tidak disajikan begitu saja pada siswa. Akan tetapi siswa dibimbing sendiri untuk menemukan konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman siswa
- ✓ Kooperatif, dalam proses pembelajaran ini setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama pula

- ✓ Kontekstual, strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang seorang guru terhadap proses pembelajaran

- Pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centred approach*) dapat menggunakan strategi pembelajaran ekspositori
- Pendekatan berpusat pada siswa (*student-centred approach*) strategi pembelajarannya menggunakan inkuiri, CTL



Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan kata lain metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran

KARAKTERISTIK METODE YANG BAIK

- Membangkitkan minat belajar siswa
- Menanamkan nilai-nilai yang diperlukan ,perilaku yang pantas dan kebiasaan bekerja di antara para siswa
- Mengubah pembelajaran dari pembelajaran lisan dan hafalan ke pembelajaran melalui situasi yang bertujuan, konkrit, dan nyata

- Mengembangkan eksperimen guru dalam situasi kelas yang sesungguhnya
- Memiliki keleluasaan untuk aktivitas dan partisipasi para siswa
- Menstimulasi keinginan untuk melakukan studi dan eksplorasi lebih lanjut
- Membangkitkan minat tentang materi dan teknik yang digunakan para sejarawan agar siswa dapat memahami “bagaimana kami menulis sejarah”

CONTOH-CONTOH METODE PEMBELAJARAN

- CERAMAH, TANYA JAWAB, DISKUSI KELAS, DISKUSI PANEL, DEBAT
- SOSIODRAMA, ROLE PLAYING, TUGAS, BER CERITA, PROYEK, WAWANCARA, OBSERVASI, PEMODELAN, BIOGRAFI
- EXAMPLES NON EXAMPLES (Contoh dapat dari gambar/kasus yang relevan dengan KD)
- PICTURE AND PICTURE
- NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT – Kepala Bernomor: Spencer Kagan, 1992)
- COOPERATIVE SCRIPT
- JIGSAW
- STUDENT-TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) – Tim Siswa Kelompok Berprestasi (Slavin, 1995)
- MIND MAPING
- PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
- MAKE A-MATCH (Mencari Pasangan)
- THINK PAIR AND SHARE (FRANK LYMAN, 1985)
- ROLE PLAYING, DEBATE
- KOOPERATIF TERPADU MEMBACA DAN MENULIS
- TEMBOK KATA, WORD SQUARE, SCAMBLE, dll



TES HASIL BELAJAR

TES HASIL BELAJAR (THB) ADALAH SALAH SATU ALAT UKUR YANG PALING BANYAK DIGUNAKAN UNTUK MENENTUKAN KEBERHASILAN SESEORANG DALAM SUATU PBM ATAU UNTUK MENENTUKAN KEBERHASILAN SUATU PROGRAM PENDIDIKAN

DASAR-DASAR PENYUSUNAN TES HASIL BELAJAR (THB)

- THB HARUS DAPAT MENGUKUR APA-APA YANG DIPELAJARI DALAM PBM SESUAI DENGAN TUJUAN INSTRUKSIONAL YANG TERCANTUM DLM KURIKULUM YANG BERLAKU
- THB DISUSUN HARUS MEWAKILI BAHAN YANG TELAH DIPELAJARI
- PERTANYAAN THB DISESUIKAN DENGAN ASPEK-ASPEK TINGKAT BELAJAR YANG DIHARAPKAN
BENTUK PERTANYAAN YANG MEMERLUKAN JAWABAN TERURAI – TES URAIAN: BEBAS – TERBATAS
BENTUK PERTANYAAN OBJEKTIF – TES OBJEKTIF: BENAR-SALAH (TRUE FALSE), MENJODOHKAN (MATCHING), PILIHAN GANDA (MULTIPLE CHOICE)

LANJUTAN DASAR-DASAR PENYUSUNAN THB

- THB DISUSUN SESUAI TUJUAN PENGGUNAAN TES ITU SENDIRI, TES DAPAT DISUSUN UNTUK KEPERLUAN : (1) PRE TEST DAN POST TEST; (2) MASTERY TEST; (3) TES DIAGNOSTIK; (4) TES PRESTASI BELAJAR; (5) TES FORMATIF; (6) TES SUMATIF
- THB SESUAI TUJUAN PELAKSANAANNYA : (1) TES CATATAN TERBUKA DAN CATATAN TERTUTUP, (2) TES DIUMUMKAN ATAU DIRAHASIAKAN (MENDADAK), (3) TES LISAN ATAU TES TERTULIS, (4) TES TINDAKAN (KINERJA)
- THB DISESUAIKAN DENGAN PENDEKATAN PENGUKURAN YANG DIANUT APAKAH MENGACU PADA KELOMPOK (PAN) ATAU PATOKAN TERTENTU (PAP)
- THB DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MEMPERBAIKI PBM



NON TES

- NON-TEST ADALAH ALAT UKUR UNTUK MEMPEROLEH INFORMASI TENTANG PERUBAHAN TINGKAH LAKU (KOGNITIF, AFEKTIF ATAU PSIKOMOTOR) TERUTAMA YANG BERHUBUNGAN DENGAN APA YANG DAPAT DIBUAT ATAU DIKERJAKAN OLEH SISWA DARIPADA APA YANG DIKETAHUI ATAU DIPAHAMI
- ALAT UKUR YANG TERMASUK NON-TEST: PEDOMAN OBSERVASI, PEDOMAN WAWANCARA, SKALA SIKAP, DAFTAR CEK, CATATAN ANEKDOTAL, BAGAN PARTISIPASI, SKALA LAJUAN
- PENILAIAN YANG DIKEMBANGKAN DALAM KTSP MENCAKUP TEKNIK PENILAIAN, BENTUK INSTRUMEN, INSTRUMEN



ASESMEN

- KARAKTERISTIK UTAMA ASESMEN TIDAK HANYA MENGUKUR HASIL BELAJAR SISWA TETAPI SECARA LENGKAP MEMBERI INFORMASI YANG LEBIH JELAS TENTANG PROSES PEMBELAJARAN
- ASESMEN KINERJA
- ASESMEN RUBRIK
- ASESMEN PORTOFOLIO

CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- Mata Pelajaran : IPS
- Kelas/Semester: VIII/2
- Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
- Standar Kompetensi : memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai Kolonial Eropa
- Kompetensi Dasar : mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Kolonial Eropa



SILABUS

- Mata Pelajaran : IPS
- Kelas/Semester :
- Alokasi Waktu :
- Standar Kompetensi :
- Kompetensi Dasar :
- Indikator :
- Pertemuan Pertama
- Pertemuan Kedua
- Dst
- Sumber Belajar

- Indikator

- ❖ Mendeskripsikan latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia
- ❖ Mendeskripsikan kehidupan masyarakat nusantara pada masa kolonial Eropa
- ❖ Menjelaskan kebudayaan Indonesia pada masa kolonial Eropa

- Tugas Bapak/Ibu

- Menyusun Tujuan Pembelajaran, Materi Pokok, Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran, Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran, Sumber Bahan Pembelajaran dan Media Pembelajaran serta Penilaian (Evaluasi)

TUJUAN PEMBELAJARAN

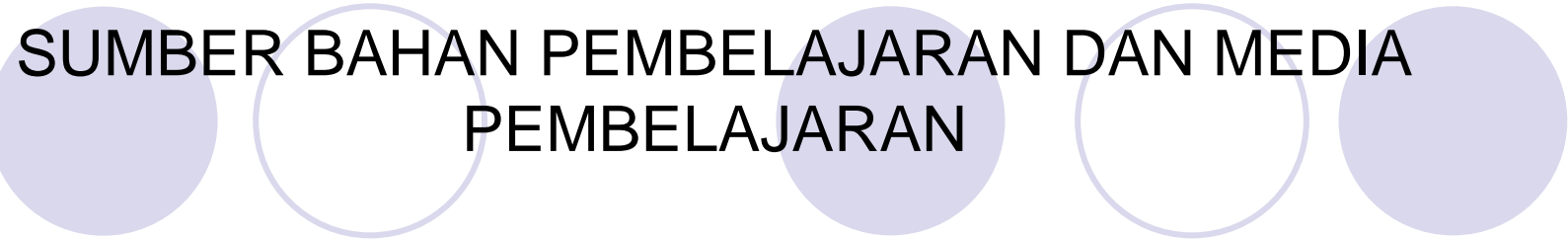
- Siswa dapat menggambarkan jalur perjalanan bangsa Belanda ke Indonesia
- Siswa dapat menyebutkan tiga tujuan bangsa Belanda datang ke Indonesia
- Siswa dapat menyebutkan bangsa-bangsa Eropa yang datang ke Indonesia
- Melalui penggunaan media peta dunia, siswa dapat membedakan jalur perjalanan bangsa Portugis-Spanyol ke Indonesia dengan perjalanan bangsa Belanda ke Indonesia
- Siswa dapat menceritakan awal kedatangan bangsa Eropa di berbagai daerah di Indonesia
- Siswa dapat menghubungkan peristiwa jatuhnya Konstantinopel dengan kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia

MATERI POKOK, PENDEKATAN STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

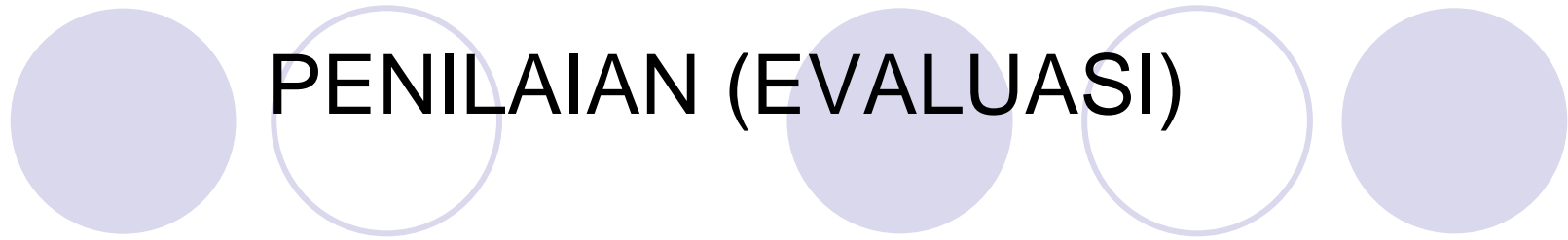
- Pendekatan berpusat pada siswa
- Strategi pembelajaran kooperatif
- Metode pembelajaran :picture and picture



LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN



SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN



PENILAIAN (EVALUASI)

EXAMPLES NON EXAMPLES (Contoh dapat dari gambar/kasus yang relevan dengan KD)

- Langkah-langkah :
- Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP atau menggunakan infokus
- Guru memberikan petunjuk dan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar
- Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kerta
- Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
- Kesimpulan



PICTURE AND PICTURE

- Langkah-langkah :
- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- Menyajikan materi sebagai pengantar
- Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- Dari alasan/urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- kesimpulan/rangkuman

NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT – Kepala Bernomor: Spencer Kagan, 1992)

- Langkah-langkah:
- Siswa dibagi dalam kelompok 2-3 orang, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
- Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka
- Tanggapan dari teman lainnya, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- Kesimpulan

STUDENT-TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) – Tim Siswa Kelompok Berprestasi (Slavin, 1995)

- Langkah-langkah :
- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi belajar, jenis kelamin, suku, dll)
- Guru menyajikan pelajaran
- Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota kelompok itu mengerti
- Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- Memberi evaluasi
- Kesimpulan

JIGSAW (MODEL TIM AHLI) (ARONSON, BLANEY, STEPHEN, SIKES AND SNAPP, 1978)

- Langkah-langkah :
- Siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka
- Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- Guru memberi evaluasi
- Penutup

MIND MAPPING



- Langkah-langkah :
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Guru menyajikan materi pembelajaran seperti biasanya
- Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
- Suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran, demikian pula kelompok lainnya
- Suruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
- Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
- Kesimpulan/penutup

MAKE A – MATCH (MENCARI PASANGAN) (LORNA CURRAN, 1994)

- Langkah-langkah :
- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawabannya)
- Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- Setelah satu babak selesai kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya
- Kesimpulan/penutup

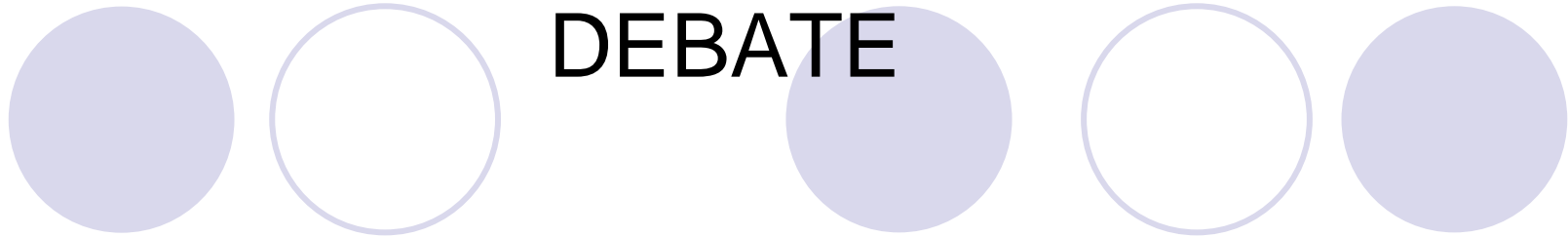
THINK PAIR AND SHARE (FRANK LYMAN, 1985)

- Langkah-langkah :
- Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
- Siswa diminta untuk berpikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
- Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
- Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
- Guru memberikan kesimpulan
- Penutup



ROLE PLAYING

- Langkah-langkah :
- Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario selama dua hari sebelum KBM
- Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- Masing-masing siswa duduk di dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompok mengamati skenario yang sedang diperagakan
- Setelah selesai dipentaskan masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya
- Guru memberikan kesimpulan secara umum
- Evaluasi
- Penutup



- Langkah-langkah :
- Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra
- Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok tersebut
- Setelah selesai membaca materi. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya
- Sementara siswa menyampaikan gagasannya guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi
- Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
- Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu kepada topik yang ingin dicapai

COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC)
KOOPERATIF TERPADU MEMBACA DAN MENULIS
(STEVEN&SLAVIN,1995)

- Langkah-langkah :
- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang yang secara heterogen
- Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
- Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok serta memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas
- Mempresentasikan/membacakan hasil kelompok
- Guru membuat kesimpulan bersama
- Penutup



TEBAK KATA

- Media:
- Buat kartu ukuran 10x10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak
- Buat kartu ukuran 5x2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan ditelinga)
- Langkah-langkah :
 - Jelaskan TPK dan materi sekitar 45 menit
 - Suruhlah siswa berdiri di depan kelas dan berpasangan
 - Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga
 - Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya, siswa pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempel di dahi atau telinga
 - Apabila jawabannya tepat (sesuai dengan tertulis di kartu) maka pasangan tersebut boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya
 - Dan seterusnya

Lanjutan Tebak Kata



- Contoh Kartu :
- Perusahaan ini tanggung jawabnya tidak terbatas
- Dimiliki oleh satu orang
- Struktur organisasinya tidak resmi
- Bila untung dimiliki diambil sendiri
- NAH ... SIAPAKAH ... AKU ?
- Jawabannya : PERUSAHAAN PERORANGAN

PROBLEM BASED INTRODUCTION (PBI) (PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH)

- Langkah-langkah :
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
- Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal dll)
- Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis dan pemecahan masalah
- Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
- Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

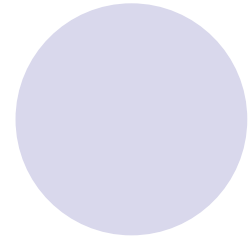
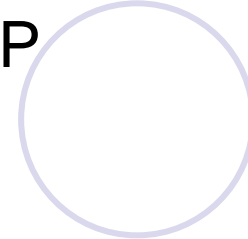
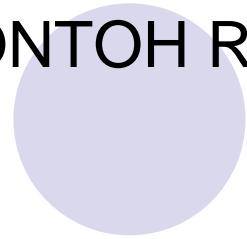
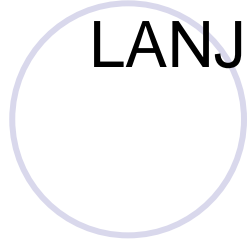
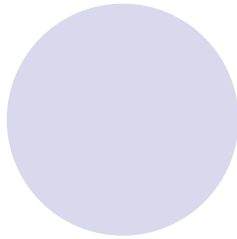
CONTOH RPP MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII/I

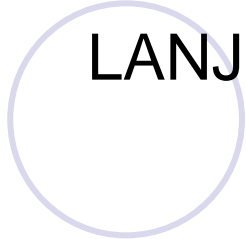
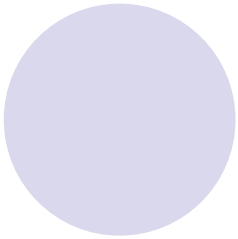
- **STANDAR KOMPETENSI :**
Memahami Lingkungan Kehidupan Manusia
- **KOMPETENSI DASAR:**
Mendeskripsikan Kehidupan Pada Masa Praaksara Di Indonesia
- **INDIKATOR:**
- Mendeskripsikan perkembangan kehidupan pada masa pra-aksara dan peralatan kehidupan yang dipergunakan
- Mengidentifikasi peninggalan-peninggalan kebudayaan pada masa pra-aksara
- **ALOKASI WAKTU:** 2 x 40 menit (1 pertemuan)

LANJUTAN CONTOH RPP

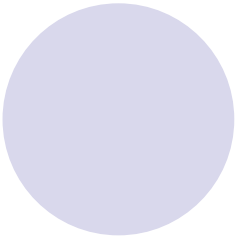
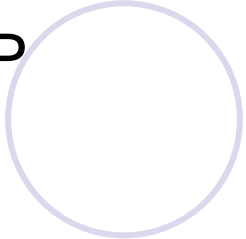
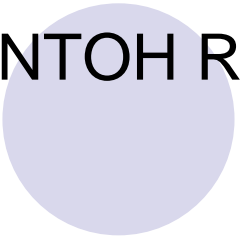
- TUJUAN PEMBELAJARAN :

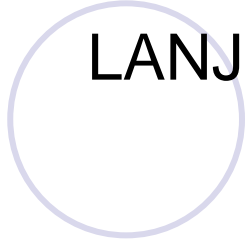
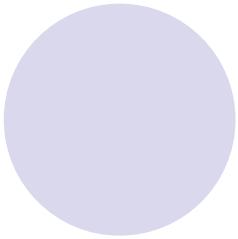
LANJUTAN CONTOH RPP





LANJUTAN CONTOH RPP





LANJUTAN CONTOH RPP

