
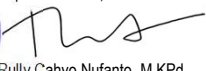
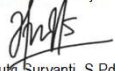


 <b>RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)</b> <b>SMA AR-ROHMAH PUTRI "BOARDING SCHOOL" DAU</b> <b>TAHUN PELAJARAN 2020-2021</b>			
Mata Pelajaran	Kelas/ Semester	Materi	Alokasi Waktu
Bahasa Inggris	X/ Genap	Descriptive Text	2 X 45 menit
<b>Kompetensi Dasar</b>			
3.3 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi pendek dan sederhana terkait orang, benda dan tempat sesuai dengan konteks penggunaannya			
4.3 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, benda dan tempat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks			
<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>			
1. Memberi dan meminta informasi terkait tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal.			
2. Menyusun teks <i>descriptive</i> .			
<b>Nilai Ketauhidan dan Tujuan Pembelajaran</b>			
Hikmah dan tujuan yang diharapkan setelah mempelajari <i>Descriptive Text</i> adalah:			
1. Peserta didik terbiasa bersikap cermat dan teliti, hal ini selaras dengan perintah Allah untuk memeriksa kembali dengan teliti akan kebenaran suatu berita.			
2. Peserta didik terlatih bersikap sabar, sebagaimana dalam Al Quran kesabaran dikaitkan dengan sifat-sifat mulia lainnya seperti, syukur, ikhlas, tawakal, dan takwa.			
3. Siswa mampu memberi dan meminta informasi berkaitan dengan tempat wisata dan bangunan bersejarah khususnya di Indonesia.			
4. Siswa sadar dan bangga terhadap sumber daya alam Indonesia serta berperan aktif dalam mempromosikan tempat bersejarah dan wisata di Indonesia.			
<b>Pendekatan Pembelajaran STEAM</b>			
<b>Sains</b>			
Konsep penyusunan teks dan unsur kebahasaan teks <i>descriptive</i> .			
<b>Technology</b>			
Menggunakan berbagai media yang dibutuhkan (Kertas Karton, bolpoin warna warni, dll.)			
<b>Engineering</b>			
Menyusun flayer interaktif.			
<b>Art</b>			
Mendesain tampilan flayer interaktif dengan menarik dan efisien.			
<b>Mathematics</b>			
Menyusun teks <i>Descriptive</i> dengan struktur kalimat yang tepat.			
<b>Model Pembelajaran</b>			
<i>Problem Based Learning</i>			
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>			
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	Guru mengecek kehadiran dan menanyakan kondisi kesehatan peserta didik		
	Guru memberi gambaran awal materi yang akan dipelajari dan memberi motivasi		
	Guru menyampaikan tujuan dan kebermanfaatan materi secara umum		
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Mengorientasi peserta didik terhadap masalah</b>	Peserta didik secara berkelompok diberikan tayangan "explore east Java".		
	Peserta didik diberikan waktu untuk bertanya berkaitan dengan video yang diputarkan.		
	Peserta didik diminta menyebutkan dan menggambarkan secara sekilas tempat wisata/ tempat bersejarah yang ada pada kota asal mereka.		
<b>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</b>	Peserta didik bersama kelompoknya diberikan modul interaktif " <i>Descriptive Text</i> " dan berdiskusi serta membagi tugas untuk mencari bahan atau materi yang diperlukan untuk memahami teks <i>descriptive</i> dan menganalisis tujuan, jenis, struktur teks, dan unsur kebahasaan.		
	Peserta didik mengajukan pertanyaan dari hal yang belum dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.		
<b>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</b>	Peserta didik diberi arahan menganalisis teks sehingga peserta didik mampu merumuskan konsep penyusunan teks <i>descriptive</i> .		
<b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b>	Peserta didik menuliskan hasil penyelesaian masalah pada kertas berkelompok.		
	Peserta didik diberikan tugas menyusun deskripsi singkat mengenai tempat wisata/ tempat bersejarah di Indonesia dan menyusun flayer interaktif untuk mempromosikan tempat tersebut sesuai dengan materi yang telah dipelajari.		
	Masing-masing kelompok menampilkan hasil flayer interaktif di depan kelas.		
<b>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>	Peserta didik saling berdiskusi dan memberi tanggapan atas penampilan dari kelompok lain.		
	Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi.		
<b>Kegiatan Penutup</b>	Guru memberi penguatan materi yang telah didiskusikan		
	Guru memberikan penghargaan untuk materi ukuran pemusatan dan penyajian data pada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.		
	Peserta didik membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <i>expression of introducing one self and others</i> .		
	Peserta didik mengagendakan materi atau tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di asrama.		
<b>Media Pembelajaran</b>			
<b>Literatur</b>			<b>Alat dan Bahan</b>
1. Symphony 1 English Course book for Senior High School grade X karya D.S Kesava Rao penerbit Quadra			Laptop, Bolpoint aneka warna, stiker
2. Iscollectiveenglish.worksheet.com, <a href="https://www.youtube.com/results?search_query=explore+jatim+banyu+anjlok">https://www.youtube.com/results?search_query=explore+jatim+banyu+anjlok</a>			Worksheet
<b>Penilaian</b>	Aspek Sikap: Catatan penilaian adab (kerja sama dan kreativitas)		
	Aspek Pengetahuan: Tes Tertulis		
	Aspek Keterampilan: Produk dan unjuk kerja		
 Mengetahui, Kepala Sekolah,  Rully Cahyo Nufanto, M.KPd		Dau, 5 Januari 2022 Guru Mata Pelajaran,  Putri Suryanti, S.Pd 201699741833@guruku.id	