

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Simulasi Mengajar Calon Kepala Sekolah Penggerak)

Satuan Pendidikan :	SMP NEGERI 1 GANDING	Kelas/Semester :	VII/2
Mata Pelajaran :	Bahasa Indonesia	Pembelajaran :	ke- 4
Materi	: Teks Cerita Moral/Fabel	Alokasi Waktu :	1 x Pertemuan
KD 4.16	: Memerankan isi fable/lagenda daerah setempat yang dibaca/didengar.		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran Bermain Peran /Role Playing. Peserta didik diharapkan dapat memerankan isi fabel secara lisan.

B. Kegiatan Pembelajaran (Bermain Peran/ Role Playing)

PENDAHULUAN

Stimulation / Pemberian Rangsangan meliputi :

1. Ucapan salam .sapa. doa . mengecek kehadiran dan memotivasi peserta didik
2. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai pembelajaran sebelumnya
3. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan yang akan dicapai. Materi yang akan dipelajari. Metode belajar yang akan ditempuh dan penilaian yang akan dilakukan.

KEGIATAN INTI

Persiapan meliputi :

1. Peserta didik dibagi kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 4 orang
2. Peserta didik menyaksikan tayangan peran yang disampaikan guru di depan kelas tentang fabel
“ Kera dan Katak “
3. Peserta didik membaca buku Paket Bahasa Indonesia kelas VII halaman 235

Memilih Pemain meliputi ;

4. Peserta didik memberikan contoh memerankan tokoh Fabel “Kera dan Katak”
5. Peserta didik berdiskusi menentukan karakter tokoh dalam fabel “Kera dan Katak”
6. Peserta didik berdiskusi untuk memilih pemain sesuai peran tokoh fabel “Kera dan katak”
7. Peserta didik berlatih memerankan tokoh fabel “Kera dan Katak”

Menyiapkan Tempat /Pentas meliputi :

8. Peserta didik berdiskusi untuk menata tempat/pentas yang akan digunakan memerankan tokoh
Fabel “ Kera dan Katak”
9. Peserta didik Menata tempat/Pentas yang akan digunakan untuk memerankan tokoh Fabel
“Kera dan Katak”

Menentukan Pengamat meliputi ;

10. Kewenangan pengamat ditentukan secara bergiliran. Ketika kelompok 1 tampil maka kelompok 2 bertugas sebagai pengamat dan seterusnya.

Bermain Peran meliputi :

11. setiap kelompok memerankan tokoh cerita Fabel “Kea dan Katak” sedangkan kelompok lain mengamatinya.

Mengevaluasi Pemeranan meliputi :

12. Setiap kelompok mendiskusikan hasil pengamatannya terhadap kelompok yang tampil sesuai kriteria penilaian
13. Setelah berdiskusi peserta didik bersama guru mengevaluasi hasil penampilan setiap kelompok.

Berbagi Pengalaman meliputi :

14. Peserta didik berbagi pengalaman kegiatan memerankan tokoh fabel “ Kera dan Katak”

PENUTUP

Refleksi.Kesimpulan dan Penutup meliputi :

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
2. Guru dan peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran
3. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berikutnya
4. Guru memberikan motivasi.pesandan menutup pembelajaran

C. Penilaian meliputi :

1. **Keterampilan** : Praktik Kemampuan peserta didik dalam memerankan tokoh Fabel
2. **Sikap** : Melalui pengamatan tentang :
 - a. Kepercayaan diri peserta didik dalam memerankan tokoh
 - b. Kerja Sama dalam kelompok.

Sumenep . 04 Nopember 2021

Kepala Sekolah

MOHAMAD HODRIYANTO.S.Pd
NIP.196909111995121002

Lampiran :

1. Penilaian Keterampilan

Kisi-kisi Soal Keterampilan

KD	Materi	Indikator Soal	Jenis Penilaian	Bentuk soal /Jumlah soal
4.16	Memerankan isi fabel/lagenda daerah setempat yang di9 baca dan didengar.	Pemeranan isi isi fabel daerah setempat	Peserta didik mampu memerankanisi cerita fabel	Performance Praktik memerankan isi cerita fabel(Rubrik) / 1

Intrumen Penilaian Keterampilan

no	intrumen	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Perankan isi teks fabel sesuai dengan karakter tokohnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mimik 2. Intonasi 3. Kpercayaan diri 4. Gestur 5. Ketepatan Pemeranan 6. Penghayatan 	Teks Fabel berjudul Kera dan Katak

Format Pengamatan

Kelompok	Nama	Mimik	Intronsi	Kepercayaan diri	Gestur	Ketepatan	Penghayatan	jumlah	Rata-rata

Kreteria Penilaian Keterampilan

Skor maksimal setiap ASPEK keterampilan 4 maka $6 \times 4 = 24$ $6 \times 4 = 24$

Nilai = skor yang diperoleh x 100/ skor maksimal atau Nilai = $24 \times 100/24$

2. Penilaian Sikap

no	Nama	Percaya diri/mandiri	Kerja sama

Kreteria Penilaian sikap

A =Sangat Baik B = Baik C = Cukup D = Kurang

Sumenep. 04 Nopember 2021
Kepala Sekolah

MOHAMAD HODRIYANTO.S.Pd

NIP. 196909111995121002