

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                |                            |                 |                 |
|----------------|----------------------------|-----------------|-----------------|
| Nama Sekolah   | : SMP N 3 Satap S.Selan    | Kelas, Semester | : VII, Genap    |
| Mata Pelajaran | : Bahasa Indonesia         | Tahun Pelajaran | : 2020 - 2021   |
| Materi         | : Teks Fabel 3.12 dan 4.12 | Alokasi Waktu   | : 3 X pertemuan |

### Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based Learning* peserta didik mampu menelaah struktur dan kebahasaan serta memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dengan baik.

### Kegiatan pembelajaran

#### Pendahuluan

1. Pendidik mengucapkan salam, menyapa peserta didik, dan membuka pembelajaran dengan doa melalui *WhatsApp* Group
2. Peserta didik mengisi daftar hadir dan menginformasikan kondisi fisik siswa dengan berbagai cara misalnya antara lain dengan mengisi daftar ceklist disertai emoticon pada *WhatsApp* Grup atau dapat juga mengisi tautan *Googleform* yang dibagikan guru.
3. Pendidik memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik melalui *WA*
4. Pendidik menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan garis besar kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *WhatsApp* Group

#### Kegiatan Inti

|                |   |
|----------------|---|
| Pertemuan<br>1 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati contoh fabel <i>Gajah yang Baik Hati</i> yang terdapat pada buku paket halaman 209</li> <li>2. Peserta didik merespons pertanyaan-pertanyaan membangun konteks berkaitan dengan teks               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pernahkah kalian membaca/mendengar cerita yang isinya mirip dengan teks di atas?</li> <li>b. Apakah setiap teks fabel memiliki struktur dan kebahasaan?</li> <li>c. Apa ciri orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda?</li> <li>d. Bagaimana kebahasaan dalam teks fabel?</li> </ol> </li> <li>3. Peserta didik menyimak video struktur dan kebahasaan teks fabel pada tautan <a href="https://youtu.be/kGwBPM2kPmE">https://youtu.be/kGwBPM2kPmE</a></li> <li>4. Peserta didik membaca dan menelaah struktur teks fabel yang dibagikan guru atau melalui buku paket dan melaporkannya melalui <i>WAG</i>, bagi yang tidak mempunyai perangkat gawai tugas dikerjakan di buku latihan dan dikirimkan ke sekolah.</li> </ol> |
| Pertemuan<br>2 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati fabel yang dibagikan oleh guru</li> <li>2. Peserta didik merespon pertanyaan-pertanyaan membangun konteks berkaitan dengan teks               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Fabel memiliki karakteristik kebahasaan yang unik, apa saja ciri kebahasaan teks fabel?</li> </ol> </li> <li>3. Peserta didik mencermati pengertian dan penjelasan mengenai kebahasaan teks fabel yang terdapat pada buku paket halaman 228-231.</li> <li>4. Peserta didik membaca dan menelaah kebahasaan teks fabel yang dibagikan guru atau melalui buku paket dan melaporkannya melalui <i>WAG</i>, bagi yang tidak mempunyai perangkat gawai tugas dikerjakan di buku latihan dan dikirimkan ke sekolah.</li> </ol>  |
| Pertemuan<br>3 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati video <a href="https://youtu.be/VUKcKGRLEFA">https://youtu.be/VUKcKGRLEFA</a></li> <li>2. Peserta didik merespon pertanyaan-pertanyaan membangun konteks berkaitan dengan teks               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja yang harus dilakukan ketika akan memerankan fabel?</li> </ol> </li> <li>5. Peserta didik mencermati pengertian dan penjelasan mengenai memerankan teks fabel yang terdapat pada buku paket halaman 237-239.</li> <li>6. Peserta didik mengamati beberapa gambar dan ilustrasi yang dibagikan guru atau melalui buku paket, kemudian merancang dan memerankan teks fabel dan melaporkannya melalui <i>WAG</i>, bagi yang tidak mempunyai perangkat gawai tugas dikerjakan di buku latihan dan dikirimkan ke sekolah.</li> </ol>  |

#### Penutup

1. Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Pendidik dan peserta didik merefleksikan kegiatan.
3. Pendidik memberikan motivasi, pesan, dan menutup dengan doa.

#### Penilaian

| Sikap  | Pengetahuan                                | Keterampilan              |
|--|--|---------------------------|
| Melalui pengamatan:<br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keaktifan peserta didik dalam diskusi.</li> <li>2. Kerjasama dalam mengerjakan tugas.</li> <li>3. Bertanggung jawab dengan hasil diskusi</li> </ol> | Tes tertulis dengan bentuk isian dan essay | Penugasan dan unjuk kerja |

Sungaiselan, ..... Januari 2021

Mengetahui  
Kepala SMP N 3 Satap S.Selan

Guru Mata Pelajaran

Azwir, S.Pd.I

Hastri, S.Pd.

**Lembar Kerja Peserta Didik**  
**3.12 Menelaah Struktur Teks Fabel**

|                |  |
|----------------|--|
| Tujuan         | 1. Menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel yang dibaca dan didengar  |
| Petunjuk Kerja | 1. Peserta didik membaca dan mengamati teks fabel berikut<br>2. Peserta didik menelaah struktur dan kebahasaan |

**Ikutilah instruksi berikut!**

1. Bacalah teks di bawah ini dengan saksama! Kemudian tentukan struktur teksnya ke dalam format yang telah disediakan.

**KUDA BERKULIT HARIMAU**

Seekor kuda sedang berjalan dari sebuah ladang gandum menuju sebuah hutan yang lebat. Kuda itu telah puas memakan gandum yang ada di ladang itu. Dia tampak gembira karena tidak ada petani gandum yang menjada ladangnya.

Ketika dia menuju hutan lebat, di tengah jalan kuda itu melihat sesuatu. “Itu seperti harimau,” gumam kuda itu. Kuda itu lalu mendekatinya dan ternyata memang benar apa yang dilihatnya adalah kulit harimau yang tak sengaja ditinggalkan oleh para pemburu harimau. Kuda itu mencoba memakai kulit harimau itu. “wah. Kebetulan sekali, kulit harimau ini sangat pas di tubuhku. Apa yang akan kulakukan dengannya ya?”

Terlintaslah di benak kuda itu untuk menakuti binatang-binatang hutan yang melewati dirinya. “Aku harus segera bersembunyi. Tempat itu harus gelap dan sering dilalui binatang hutan. Di mana ya?” tanya kuda dalam hati sambil mencari tempat yang cocok. Akhirnya, dia menemukan semak-semak yang cukup gelap untuk bersembunyi, lalu masuk ke dalamnya dengan menggunakan kulit harimau. Tak lama kemudian, beberapa domba gunung berjalan ke arahnya. Kuda itu menggemam bahwa domba-domba itu cocok dijadikan sasaran empuk kejahilannya.

Ketika domba-domba itu melewatinya, kuda itu meloncat ke arah mereka sehingga domba-domba itu kalang kabut melarikan diri. Mereka takut dengan kulit harimau yang dikenakan kuda itu. “Tolong, ada harimau! Lari, cepat lari!” teriak salah satu domba. Kuda itu tertawa terbahak-bahak melihat domba-domba itu pontang-panting berlari.

Setelah itu, kuda itu kembali bersembunyi di dalam semak-semak. Dia menunggu hewan lain datang melewati semak-semak itu. “Ah, ada tapir menuju kemari, tapi lambat betul gerakannya. Biarlah, aku jadi bisa lebih lama bersiap-siap melompat!” kata kuda itu dalam hati. Tibalah saat kuda itu meloncat ke arah tapir itu, ia terkejut dan lari tunggang-langgang menjauhi kuda yang memakai kulit harimau itu. Kuda itu kembali ke semak-semak sambil bersorak penuh kemenangan di dalam hatinya.

Kali ini kuda itu menunggu lebih lama dari biasanya, tetapi hal itu tidak membuatnya bosan. Tiba-tiba, seekor kucing hutan berlari sambil membawa seekor tikus di mulutnya. Kucing itu tidak melewati semak-semak, kucing hutan itu duduk menyangap tikus yang ia tangkap di dekat pohon besar. “Ah, ternyata kucing itu tidak melewati semak-semak ini. Biarlah aku membuatnya kaget di sana,” kata kuda itu dalam hati. Kuda itu pun keluar semak-semak dan berjalan hati-hati mendekati kucing hutan. Saat jaraknya sudah sangat dekat dengan kucing hutan, kuda itu mengaum seperti halnya seekor harimau, tetapi rupanya dia tidak sadar bahwa bukannya mengaum, dia malah meringkik. Mendengar suara itu, kucing hutan menoleh ke belakang dan melihat seekor kuda berkulit harimau. Sesaat, kucing hutan itu siap-siap mengambil langkah seribu, tetapi ia malah tertawa terbahak-bahak sembari berkata, “Saat aku melihatmu memakai kulit harimau itu, aku pasti akan lari ketakutan, tapi rupanya suaramu itu ringkikan kuda, jadi aku tidak takut, hahaha!” kucing hutan itu juga berkata kepada kuda bahwa sampai kapan pun, suara ringkikannya tidak akan bisa berubah jadi auman.

Kuda berkulit harimau itu melambangkan bahwa sepandai-pandainya orang berpura-pura, suatu saat akan terbongkar juga kepura-puraannya itu. Kejujuran merupakan sikap yang paling indah di dunia ini.

Sumber: Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII

1. Urutkanlah peristiwa fabel tersebut ke dalam struktur berikut ini!

| Bagian Fabel | Bukti dalam Teks  |
|--------------|---|
| Orientasi    |   |
| Komplikasi   |   |
| Resolusi     |   |
| Koda         | <i>Kuda berkulit harimau yang menjadi tokoh pada cerita itu melambangkan bahwa sepandai-pandainya orang berpura-pura, suatu saat akan terbongkar juga kepura-puraannya itu. Kejujuran merupakan sikap yang paling indah di dunia ini.</i> |

2. Tentukanlah tokoh dan penokohan tokoh fabel yang telah kalian baca beserta alasan dan pembuktiannya dalam tabel berikut ini!

| Tokoh        | Watak | Cara pengembangan watak | Bukti dalam teks |
|--------------|-------|-------------------------|------------------|
| Kuda         |       |                         |                  |
| Domba        |       |                         |                  |
| Tapir        |       |                         |                  |
| Kucing Hitam |       |                         |                  |

Penilaian

| No Soal | Aspek      | indikator  | skor |
|---------|------------|--|------|
| 1       | Struktur   | Menjawab dengan benar untuk setiap bagian struktur   | 1—4  |
|         | A          |  |      |
|         | B. dst     |  |      |
| 2.      | Kebahasaan | Menjawab dengan benar untuk setiap bagian kebahasaan | 1—4  |
|         | A          |  |      |
|         | B dst.     |  |      |

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



$$\text{Nilai} = \frac{X}{27} \times 100$$

**Lembar Kerja Peserta Didik**  
**3.12 Menelaah Kebahasaan Teks Fabel**

|                |   |
|----------------|---|
| Tujuan         | 1. Menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel yang dibaca dan didengar                           |
| Petunjuk Kerja | 1. Peserta didik membaca dan mengamati teks fabel berikut<br>2. Peserta didik menelaah kebahasaan |

**Ikutilah instruksi berikut!**

1. Bacalah teks di bawah ini dengan saksama! Kemudian tentukan struktur kebahasaan teksnya ke dalam format yang telah disediakan.

**KUDA BERKULIT HARIMAU**

Seekor kuda sedang berjalan dari sebuah ladang gandum menuju sebuah hutan yang lebat. Kuda itu telah puas memakan gandum yang ada di ladang itu. Dia tampak gembira karena tidak ada petani gandum yang menjada ladangnya.

Ketika dia menuju hutan lebat, di tengah jalan kuda itu melihat sesuatu. “Itu seperti harimau,” gumam kuda itu. Kuda itu lalu mendekatinya dan ternyata memang benar apa yang dilihatnya adalah kulit harimau yang tak sengaja ditinggalkan oleh para pemburu harimau. Kuda itu mencoba memakai kulit harimau itu. “wah. Kebetulan sekali, kulit harimau ini sangat pas di tubuhku. Apa yang akan kulakukan dengannya ya?”

Terlintaslah di benak kuda itu untuk menakuti binatang-binatang hutan yang melewati dirinya. “Aku harus segera bersembunyi. Tempat itu harus gelap dan sering dilalui binatang hutan. Di mana ya?” tanya kuda dalam hati sambil mencari tempat yang cocok. Akhirnya, dia menemukan semak-semak yang cukup gelap untuk bersembunyi, lalu masuk ke dalamnya dengan menggunakan kulit harimau. Tak lama kemudian, beberapa domba gunung berjalan ke arahnya. Kuda itu menggemam bahwa domba-domba itu cocok dijadikan sasaran empuk kejahilannya.

Ketika domba-domba itu melewatinya, kuda itu meloncat ke arah mereka sehingga domba-domba itu kalang kabut melarikan diri. Mereka takut dengan kulit harimau yang dikenakan kuda itu. “Tolong, ada harimau! Lari, cepat lari!” teriak salah satu domba. Kuda itu tertawa terbahak-bahak melihat domba-domba itu pontang-panting berlari.

Setelah itu, kuda itu kembali bersembunyi di dalam semak-semak. Dia menunggu hewan lain datang melewati semak-semak itu. “Ah, ada tapir menuju kemari, tapi lambat betul gerakannya. Biarlah, aku jadi bisa lebih lama bersiap-siap melompat!” kata kuda itu dalam hati. Tibalah saat kuda itu meloncat ke arah tapir itu, ia terkejut dan lari tunggang-langgang menjauhi kuda yang memakai kulit harimau itu. Kuda itu kembali ke semak-semak sambil bersorak penuh kemenangan di dalam hatinya.

Kali ini kuda itu menunggu lebih lama dari biasanya, tetapi hal itu tidak membuatnya bosan. Tiba-tiba, seekor kucing hutan berlari sambil membawa seekor tikus di mulutnya. Kucing itu tidak melewati semak-semak, kucing hutan itu duduk menyantap tikus yang ia tangkap di dekat pohon besar. “Ah, ternyata kucing itu tidak melewati semak-semak ini. Biarlah aku membuatnya kaget di sana,” kata kuda itu dalam hati. Kuda itu pun keluar semak-semak dan berjalan hati-hati mendekati kucing hutan. Saat jaraknya sudah sangat dekat dengan kucing hutan, kuda itu mengaum seperti halnya seekor harimau, tetapi rupanya dia tidak sadar bahwa bukannya mengaum, dia malah meringkik. Mendengar suara itu, kucing hutan menoleh ke belakang dan melihat seekor kuda berkulit harimau. Sesaat, kucing hutan itu siap-siap mengambil langkah seribu, tetapi ia malah tertawa terbahak-bahak sembari berkata, “Saat aku melihatmu memakai kulit harimau itu, aku pasti akan lari ketakutan, tapi rupanya suaramu itu ringkikan kuda, jadi aku tidak takut, hahaha!” kucing hutan itu juga berkata kepada kuda bahwa sampai kapan pun, suara ringkiknya tidak akan bisa berubah jadi auman.

Kuda berkulit harimau itu melambangkan bahwa sependai-pandainya orang berpura-pura, suatu saat akan terbongkar juga kepura-puraannya itu. Kejujuran merupakan sikap yang paling indah di dunia ini.

Sumber: Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII

1. Tentukan latar fabel tersebut dan isikan ke dalam tabel berikut ini!

| Latar Suasana | Latar Tempat | Latar Waktu |
|---------------|--------------|-------------|
|               |              |             |

2. Carilah sinonim dan antonim yang mempunyai pengaruh terhadap cerita berdasarkan fabel tersebut

| Kata | Sinonim | Antonim |
|------|---------|---------|
|      |         |         |
|      |         |         |
|      |         |         |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

3. Carilah kalimat langsung yang terdapat pada teks fabel tersebut!

| No | Kalimat Langsung |
|----|------------------|
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |

Penilaian

| No Soal | Aspek            | indikator             | skor |
|---------|------------------|-----------------------|------|
| 1       | Latar Suasana    | Menjawab dengan benar | 1—4  |
|         | Latar Tempat     | Menjawab dengan benar |      |
|         | Latar Waktu      | Menjawab dengan benar |      |
| 2.      | Antonim          | Menjawab dengan benar | 1—4  |
|         | Sinonim          | Menjawab dengan benar |      |
| 3.      | Kalimat Langsung | Menjawab dengan benar | 1—4  |

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



$$\text{Nilai} = \frac{X}{27} \times 100$$

2.

Lampiran 3

Lembar Kerja Peserta Didik  
4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

|                |   |
|----------------|---|
| Tujuan         | Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dengan baik   |
| Petunjuk Kerja | <ol style="list-style-type: none"> <li>Perhatikan gambar dan ilustrasi berikut!</li> <li>Buatlah rancangan untuk memerankan isi fabel/legenda tersebut dengan mengisi tabel yang telah disediakan</li> <li>Perankan Fabel tersebut secara berkelompok dan kelompok lain menilai dengan rubrik yang telah disediakan!</li> </ol> |

1. Amati gambar berikut!



1. Tentukan tokoh, watak, dialog, dan latar dari cuplikan gambar tersebut!

| Tokoh           | Nama | Watak |
|-----------------|------|-------|
|                 |      |       |
|                 |      |       |
|                 |      |       |
| Latar Tempat :  |      |       |
| Latar Waktu :   |      |       |
| Latar Suasana : |      |       |

2. Buatlah kerangka urutan peristiwa dari cuplikan gambar tersebut!

Awalnya.....

Kemudian.....

Akhirnya.....

Tak disangka.....

Tiba-tiba.....

3. Rancanglah kalimat narasi, dialog-dialog tokoh, dan musik pengiring/suasana/properti yang sesuai dengan cuplikan gambar tersebut!

| Kalimat Narator | Dialog Tokoh | Musik Pengiring/Properti |
|-----------------|--------------|--------------------------|
|                 |              |                          |
|                 |              |                          |
|                 |              |                          |

4. Perankan fabel secara berkelompok dan kelompok lain menilai dengan rubrik yang telah disediakan
- Perankan cerita tersebut secara berkelompok!
  - Tentukan siapa yang menjadi tokoh cerita!
  - Rancang siapa menjadi narator cerita!
  - Tentukan urutan peristiwa yang utuh sesuai dengan strukturnya!
  - Diskusikan cara memerankan fabel dengan baik!

| No | Aspek  | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Tokoh dan Penokohan  |      |
|    | Mimik, gerak-gerik, bahasa lisan semua tokoh sesuai dengan watak tokoh   | 2    |
|    | Mimik, gerak-gerik, bahasa lisan semua tokoh kurang sesuai dengan watak tokoh  | 1    |
|    | Mimik, gerak-gerik, bahasa lisan semua tokoh tidak sesuai dengan watak tokoh   | 0    |
| 2  | Orientasi  |      |
|    | Narator mengungkapkan pengenalan tentang tokoh dan latar cerita dengan gaya yang kreatif dan sesuai isi fabel  | 2    |
|    | Narator mengungkapkan pengenalan tentang tokoh dan latar cerita dengan gaya yang kurang kreatif dan kurang sesuai isi fabel  | 1    |
|    | Narator mengungkapkan pengenalan tentang tokoh dan latar cerita dengan gaya yang tidak kreatif dan tidak sesuai isi fabel  | 0    |
| 3  | Komplikasi   |      |
|    | Isi pemeranan sesuai pada tahap konflik dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang variatif serta sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan                       | 2    |
|    | Isi pemeranan kurang sesuai pada tahap konflik dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang kurang variatif serta kurang sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan  | 1    |
|    | Isi pemeranan tidak sesuai pada tahap konflik dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang tidak variatif serta tidak sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan     | 0    |
| 4  | Resolusi   |      |
|    | Isi pemeranan sesuai pada tahap resolusi dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang variatif serta sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan                      | 2    |
|    | Isi pemeranan kurang sesuai pada tahap resolusi dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang kurang variatif serta kurang sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan | 1    |
|    | Isi pemeranan tidak sesuai pada tahap resolusi dan diungkapkan dengan intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang tidak variatif serta tidak sesuai dengan watak tokoh yang diungkapkan    | 0    |
| 5  | Koda   |      |
|    | Pesan-pesan moral diungkapkan dengan tepat dan kreatif   | 2    |
|    | Pesan-pesan moral diungkapkan dengan kurang tepat dan kreatif  | 1    |
|    | Pesan-pesan moral diungkapkan dengan tidak tepat dan kreatif   | 0    |
| 6  | Orisinalitas Ide   |      |
|    | Karya asli hasil ide sendiri dan belum pernah ada sebelumnya   | 2    |
|    | Karya asli hasil ide sendiri tetapi hasil modifikasi   | 1    |
|    | Karya tidak asli, hasil menjiplak karya orang lain   | 0    |
| 7  | Properti Pendukung dan Iringan Musik   |      |
|    | Properti dan iringan musik mendukung isi cerita diciptakan secara kreatif, murah, dan mudah didapatkan   | 2    |
|    | Properti dan iringan musik kurang mendukung isi cerita diciptakan secara kreatif, murah, dan mudah didapatkan  | 1    |
|    | Properti dan iringan musik tidak mendukung tisi cerita diciptakan secara tidak kreatif, mahal, dan susah didapatkan  | 0    |

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Dibagi Skor Maksimal}} \times 100$$