



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



KELAS/SEMESTER : IX/GENAP
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS

DILENGKAPI: BAHAN AJAR, LKPD, INSTRUMEN PENILAIAN

O

L

E

H

MARIA ORTOLANA WOA, S.Pd

**PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DALJAB
UNIVERSITAS KHAIRUN TERNATE
ANGKATAN IV 2021**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 2 Bajawa

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : IX(Sembilan) / Genap

Materi Pokok : Narrative Text (Fable)

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait fable sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.7.1 Menemukan (C4) arti kosa kata sulit dalam teks narrative berbentuk fable. 3.7.2 Menganalisis(C4) informasi rinci pada teks narrative berbentuk fable. 3.7.3 Menganalisis (C4) fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks narrative berbentuk fable. 3.7.4 Membandingkan (C5) fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan dari beberapa teks narrative berbentuk fable.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui *Teknik game KAHOOT*, peserta didik diharapkan mampu menemukan kosakata sulit yang ditemukan dalam teks dengan benar.
2. Setelah menonton beberapa video naratif berbentuk fable, peserta didik diharapkan mampu menganalisis informasi rinci tersurat dan tersirat yang ditemukan dalam teks dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok peserta didik diharapkan mampu menganalisis fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks narrative berbentuk fable.
4. Melalui Model *Problem Based Learning* dengan metode diskusi peserta didik diharapkan mampu Membandingkan (C4) fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan beberapa teks narrative berbentuk fable dengan tepat.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<u>Pendahuluan</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan mengecek absensi. • Memberi motivasi dengan bertanya tentang pengetahuan awal peserta didik terkait cerita Fable dengan pertanyaan penuntun. • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan kegiatan belajar dan manfaat bagi kehidupan nyata peserta didik 	Religius Nasionalis Peduli lingkungan	10
<u>Kegiatan Inti</u> Orientasi peserta didik pada masalah	<p><i>Creativity Thinking and innovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menonton 2 video <i>FABLE</i> yang berbeda. https://youtu.be/kG3IWRyw270 dan https://youtu.be/4ZFZaJurU6c • Sambil menonton video tersebut, peserta didik menuliskan kata-kata sulit yang ditemukan dalam video yang ditonton. 	Rasa ingin tahu	10'
Mengorganisasi	<p><i>Collaboration</i></p> <p>Peserta didik Bersama teman Bersama-sama menemukan arti dari kata sulit bertanya jawab dengan guru terkait kata sulit yang ditemukan.</p>	Kerjasama	5'
Membimbing penyelidikan	<p><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik dalam bermain game Kahoot untuk memahami kosa kata sulit yang ditemukan dalam video. • Setelah bermain game siswa menuliskan kosa kata yang ditemukan ke dalam LKPD yang telah dibagi. 	Berpikir kritis, berpikir kreatif	15'
Mengorganisasi, Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menonton kembali tayangan video fable pada kegiatan sebelumnya. • Dalam kelompok diskusi kecil siswa berdiskusi menganalisis informasi rinci tersurat dan tersirat yang ditemukan dalam teks. • Setelah mendapat penjelasan materi dari guru, siswa 	Berpikir kreatif, kerja sama	25'

	membandingkan fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks naratif dari beberapa teks yang ada pada LKPD dengan beberapa pertanyaan penuntun.		
Menyajikan hasil diskusi pemecahan masalah	<i>Communication</i> Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok kepada teman-teman.	Komunikatif	5'
<u>Penutup</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing peserta didik pada kesimpulan akhir. • Melakukan refleksi dan umpan balik. • Memberikan penugasan • Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. • Doa penutup dan peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya. 	Mandiri Kreatif Religius	10'

MODEL PEMBELAJARAN : PROBLEM BASED LEARNING(PBL) menerapkan unsur TPACK

METODE : Game pada App Kahoot, Diskusi dan Presentasi PPT

MEDIA : 2 Video Fable, Materi ajar PPT, LKPD siswa

ALAT : LCD, Speaker Aktif, Hp siswa, Laptop guru

PENILAIAN

Penilaian Sikap: Observasi/Jurnal;

Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis, Penugasan;

Penilaian Keterampilan: (1) Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 2 Bajawa

Bajawa, 2 Oktober 2021
Guru Bahasa Inggris

PETRUS FRANZ SURI, S.Pd
NIP: 19710429 2006041 016

MARIA ORTOLANA WOA, S.Pd
NIP: -