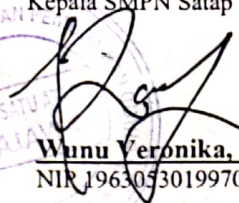


**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK (CGP)**

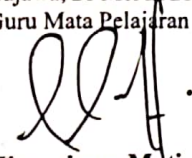
Satuan Pendidikan : SMPN Satap 1 Bajawa  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Tema : Teks Fabel  
Kelas/Semester : VII/Genap  
Alokasi Waktu : 10 menit

<p><b>Tujuan Pembelajaran</b> Setelah membaca/menyimak beberapa contoh teks fabel/legenda, berdiskusi dan bertukar pendapat, siswa dapat menentukan ciri umum teks fabel/legenda dengan tepat secara aktif, kritis, dan santun.</p>	<p><b>KD 3.15</b> <b>Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar</b></p>
	<p><b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b> Menentukan ciri umum teks fabel/legenda</p>
<p><b>Materi Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks fabel/legenda Judul 1,2,3 (Paket Bindo atau sumber lain) (Fakta);</li> <li>• Pengertian teks fabel/legenda (konsep);</li> <li>• Prosedur menentukan ciri umum teks fabel/legenda, prosedur menyimpulkan isi teks fabel/legenda (prosedural);</li> <li>• Analisis teks fabel/legenda untuk menentukan ciri umum</li> </ul> <p><b>Model:</b> <i>Discovery Learning</i></p> <p><b>Produk:</b> Deskripsi lengkap mengenai ciri umum teks fabel/legenda</p> <p><b>Deskripsi:</b> Siswa secara kolaboratif menentukan ciri umum</p> <p><b>Alat, Bahan, dan Media:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku siswa halaman 193</li> <li>• Teks fabel (Paket Bahasa Indonesia atau sumber lain)</li> <li>• Lembar Kerja Peserta Didik</li> </ul>	<p><b>Langkah Pembelajaran</b></p> <p><b>A. Pembukaan (2 menit)</b></p> <p>1. <i>Stimulation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, mengajak berdoa, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Siswa ditunjukkan poster/gambar animasi teks fabel/legenda</li> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan awal pembelajaran (stimulasi dengan pertanyaan; Apakah kalian sudah melakukan pernah menulis teks fabel/legenda? dan beberapa pertanyaan lain)</li> </ul> <p><b>B. Inti (6 menit)</b></p> <p>2. <i>Problem Statement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru sebagai fasilitator membagikan tiga teks fabel/legenda, siswa diminta merumuskan pertanyaan yang mengarah pada ciri umum teks fabel/legenda.</li> <li>• Siswa mendiskusikan untuk menemukan jawaban tepat tentang ciri umum teks fabel</li> </ul> <p>3. <i>Data Collection &amp; Data Prossesing (Mengumpulkan dan Menganalisis Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mencari, mengumpulkan, dan mengolah data untuk menentukan ciri umum teks fabel/legenda tersebut.</li> <li>• Siswa mendiskusikan temuannya untuk merumuskan solusi (jawaban yang tepat) mengenai ciri umum teks fabel/legenda disertai data/fakta dan alasan yang logis.</li> <li>• Perwakilan siswa mempresentasikan hasil kerjanya</li> <li>• Siswa menanggapi hasil presentasi teman</li> <li>• Siswa memperbaiki hasil kerjanya</li> </ul> <p><b>C. Penutup (2 menit)</b></p> <p>4. <i>Verification</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menarik simpulan umum ciri umum teks fabel/legenda</li> <li>• Guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan</li> <li>• Guru memotivasi siswa untuk terus giat belajar dan jangan lupa untuk menjaga dan menerapkan protokol kesehatan</li> <li>• Siswa melakukan salam dan doa penutup bersama guru.</li> </ul>
<p><b>Assesmen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis : Menjawab pertanyaan-pertanyaan esai tentang ciri umum teks fabel/legenda</li> </ul>	

Mengetahui,  
Kepala SMPN Satap 1 Bajawa

  
**Wunu Veronika, S. Pd**  
NIP. 196305301997022004

Bajawa, 21 Mei 2021  
Guru Mata Pelajaran

  
**Hieronimus Moti, S. Pd**  
NIP. 198504202015031004

## LAMPIRAN RPP

### 1. Lampiran Materi Teks fabel/legenda

#### A. Teks Fabel

Fabel adalah salah satu dongeng yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama. Tokoh tersebut dapat berpikir, berperasaan, berbicara, bersikap dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis untuk mendidik. Fabel digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia dan untuk mendidik masyarakat.

#### Ciri-Ciri Fabel

Adapun ciri-ciri fabel sebagai berikut:

- 1) Tokoh utama binatang.
- 2) Alur ceritanya sederhana.
- 3) Cerita singkat dan bergerak cepat.
- 4) Karakter tokoh tidak diuraikan secara terperinci.
- 5) Gaya penceritaan secara lisan.
- 6) Pesan atau tema kadang-kadang dituliskan dalam cerita.
- 7) Pendahuluan sangat singkat dan langsung.

#### Jenis Jenis Fabel

Dilihat dari waktu kemunculannya fabel dapat dikategorikan kedalam fabel klasik dan fabel modern yaitu:

##### Fabel Klasik

Fabel klasik merupakan cerita yang telah ada sejak zaman dahulu, tetapi tidak ketahu persis waktu munculnya, yang diwariskan secara turun-temurun lewat sarana lisan.

##### Ciri-ciri fabel klasik sebagai berikut:

- 1) Cerita sangat pendek
- 2) Tema sederhana.
- 3) Kental dengan petuah/moral.
- 4) Sifat hewani masih melekat.

##### Fabel Modern

Fabel modern merupakan cerita yang muncul cerita yang muncul dalam waktu relatif belum lama dan sengaja ditulis oleh pengarang sebagai ekspresi kesastraan.

##### Ciri-ciri fabel modern sebagai berikut:

- 1) Cerita bisa pendek atau panjang.
- 2) Tema lebih rumit.

## Lampiran 2 LKPD KD 3.15 dan 4.15 Teks fabel/Legend

Bacalah kedua teks berikut dan tentukan:

- a) Ciri-ciri masing-masing teks!
- b) Jenis teks-nya dan berikan alasan yang logis
- c) Simpulkan isi/pesan masing-masing teks

### Teks 1 Semut dan Kepompong

Di suatu hutan yang rindang, hidup berbagai binatang buas dan jinak. Ada kelinci, burung, kucing, capung, kupu-kupu, dan yang lainnya. Pada suatu hari, hutan dilanda badai yang sangat dahsyat. Angin bertiup sangat kencang, menerpa pohon dan daun-daun. "Kraakk!" terdengar bunyi dahan-dahan berpatahan. Banyak hewan yang tidak dapat menyelamatkan dirinya, kecuali si semut yang berlindung di dalam tanah. Badai baru berhenti ketika pagi menjelang. Matahari kembali bersinar hangatnya.

Tiba-tiba dari dalam tanah muncul seekor semut. Si semut terlindung dari badai karena ia bisa masuk ke sarangnya di dalam tanah. Ketika sedang berjalan, ia melihat seekor kepompong yang tergeletak di dahan daun yang patah. Si semut bergumam, "Hmm, alangkah tidak enaknyanya menjadi kepompong, terkurung dan tidak bisa kemana-mana". "Menjadi kepompong memang memalukan!". "Coba lihat aku, bisa pergi ke mana saja ku mau", ejek semut pada kepompong. Semut terus mengulang perkataannya pada setiap hewan yang berhasil ditemuinya.

Beberapa hari kemudian, semut berjalan di jalan yang berlumpur. Ia tidak menyadari kalau lumpur yang diinjaknya bisa menghisap dirinya semakin dalam. "Aduh, sulit sekali berjalan di tempat becek seperti ini," keluh semut. Semakin lama, si semut semakin tenggelam dalam lumpur. "Tolong! Tolong!" teriak semut.

"Wah sepertinya kamu sedang kesulitan ya?" Si semut terheran mendengar suara itu. Ia memandang ke sekelilingnya mencari sumber suara. Dilihatnya seekor kupu-kupu yang indah terbang mendekatinya. "Hai semut, aku adalah kepompong yang dahulu engkau ejek. Sekarang aku sudah menjadi kupu-kupu. Aku bisa pergi ke mana saja dengan sayapku. Lihat! Sekarang kau tidak bisa berjalan di lumpur itu kan?" "Yah, aku sadar. Aku mohon maaf karena telah mengejekmu. Maukah kau menolongku sekarang?" kata si semut pada kupu-kupu.

Akhirnya kupu-kupu menolong semut yang terjebak dalam lumpur penghisap. Tidak berapa lama, semut terbebas dari lumpur penghisap tersebut. Setelah terbebas, semut mengucapkan terima kasih

## Teks 2 : Si Pitung

Si Pitung adalah seorang pemuda yang saleh dari Rawa Belong. Ia rajin belajar mengaji pada Haji Naipin. Selesai belajar mengaji, Si Pitung berlatih silat. Setelah bertahun-tahun, kemampuannya menguasai ilmu agama dan bela diri makin meningkat.

Pada waktu itu, Belanda sedang menjajah Indonesia. Si Pitung merasa iba menyaksikan penderitaan yang dialami oleh rakyat kecil. Sementara itu, Kumpeni (sebutan untuk Belanda), sekelompok Tauke, dan para tuan tanah hidup bergelimang kemewahan. Rumah dan ladang mereka dijaga oleh para centeng yang galak.

Dengan dibantu oleh teman-temannya, Si Rais dan Jii, Si pitung mulai merencanakan perampokan terhadap rumah para Tauke dan tuan tanah kaya. Hasil rampokannya dibagi-bagikan pada rakyat miskin. Di depan rumah keluarga yang kelaparan diletakkannya sepikul beras. Keluarga yang dibelit hutang rentenir diberinya santunan. Dan anak yatim piatu dikiriminya bingkisan baju dan hadiah lainnya.

Kesuksesan Si pitung dan kawan-kawannya diakrenakan dua hal. Pertama, ia memiliki ilmu silat yang tinggi serta dikabarkan tubuhnya kebal akan peluru. Kedua, orang-orang tidak mau menceritakan di mana Si Pitung berada. Namun demikian, orang kaya korban perampokan Si Pitung bersama Kumpeni selalu berusaha membujuk orang-orang untuk membuka mulut.

Kumpeni juga menggunakan kekerasan untuk memaksa penduduk memberi keterangan. Pada suatu hari, kumpeni dan tuan-tuan tanah kaya berhasil mendapat informasi tentang keluarga Si Pitung. Maka, mereka pun menyandera kedua orang tuanya dan Haji Naipin. Dengan siksaan yang berat, akhirnya mereka mendapatkan informasi tentang di mana Si Pitung berada dan rahasia kekebalan tubuhnya.

Berbekal semua informasi itu, polisi Kumpeni pun menyergap Si Pitung. Tentu saja Si Pitung dan kawan-kawannya melawan. Namun, malangnya, informasi tentang rahasia kekebalan tubuh Si Pitung sudah terbuka. Ia dilempari telur-telur busuk dan ditembak. Ia pun tewas seketika. Meskipun demikian, untuk Jakarta, Si Pitung tetap dianggap sebagai pembela rakyat kecil.

## B. TEKS LEGENDA

Legenda kerap disamakan dengan dongeng, namun sejatinya legenda memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dengan karya sastra lainnya. Menurut Yus Rusyana (2000) dalam Sinaga (2016), legenda memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Legenda merupakan cerita rakyat atau cerita tradisional yang dimiliki oleh masyarakat sejak dahulu.
- 2) Ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti masjid, kuburan, patung, dan lain-lain.
- 3) Para pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul-betul pernah hidup pada masyarakat lalu.
- 4) Hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis.
- 5) Pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang waktu yang sesungguhnya.

Sejalan dengan hal itu anggapan masyarakat pun menjadi seperti itu dan melahirkan perilaku dan perbuatan yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda.

Fabel dan legenda termasuk karya sastra lama yang memiliki ciri-ciri anonim, pralogis, kata-kata baku, istana sentris, dan berkembang secara lisan.

- **Anonim** dalam artian nama penciptanya tidak diketahui.
- **Pralogis** dalam artian cerita-ceritanya banyak diwarnai oleh hal-hal gaib.
- **Kata-kata klise** dalam artian banyak menggunakan kata-kata klise, seperti alkisah, sahibul hikayat, menurut empunya cerita, konon, dan sejenisnya.
- **Istana sentris** dalam artian peristiwa yang dikisahkan berupa kehidupan istana, raja-raja, dewa-dewa, para pahlawan, atau tokoh-tokoh mulia lainnya.
- **Berkembang secara lisan** dalam artian karena belum ada media cetak dan elektronik, sastra klasik seperti fabel dan legenda disebarluaskan secara lisan.