

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMPN 6 Kusan Hilir
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : VII / Genap
 Materi Pokok : **Fabel/ legenda**
 Alokasi Waktu : 10 Menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *Saintific* dengan model pembelajaran menggunakan Discovery Learning peserta didik diharapkan dapat menyimpulkan kata/kalimat yang merupakan ciri dan unsur cerita fabel yang dibaca/didengar dengan penuh rasa ingin tahu, percaya diri, disiplin dan bertanggung jawab. Dapat mensyukuri nikmat akan kehidupan makhluk hidup lainnya seperti hewan dan mengembangkan sikap peduli dan kasih sayang pada makhluk ciptaan Tuhan lainnya.

B. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Peserta Didik
1	Kegiatan Pendahuluan : 2 (menit) Guru memberikan appersepsi kepada peserta didik dengan: <ol style="list-style-type: none"> a. Mengucapkan salam b. Meminta peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran c. Menanyakan kabar peserta didik d. Mengecek kehadiran peserta didik e. Mengkondisikan dan memotivasi peserta didik dengan menyanyikan lagu "Kupu-kupu Yang Lucu" dan "Burung Kakak Tua" f. Memberikan penjelasan yang singkat terkait materi yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran
2	Kegiatan Inti : 6 (menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok beranggotakan 4 orang dengan berhitung 1 sampai 4. b. Peserta didik yang mendapatkan nomor sama maka digabungkan menjadi satu kelompok dan masing-masing kelompok diberi identitas nama kelompok berupa nama binatang. c. Setiap kelompok diberikan gambar-gambar binatang yang berperilaku seperti manusia dalam karton yang telah disediakan d. Peserta didik dengan cermat mengamati gambar yang di bagikan dan mengajukan beragam pertanyaan berdasarkan gambar yang diamati e. Peserta didik saling bertanya jawab terkait informasi yang ada dalam gambar f. Peserta didik bersama kelompoknya menggali beragam informasi terkait gambar dan mendiskusikannya g. Peserta didik menggabungkan beragam informasi yang telah diperoleh dan menganalisisnya h. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya terkait informasi dalam gambar
3	Kegiatan Penutup : 2 (menit)

	<p>a. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum dipahami</p> <p>b. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>c. Peserta didik dan guru bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran</p> <p>d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dan ucapan salam</p>
--	--

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Lembar Observasi Diskusi kelompok meliputi kerjasama, kekompakan dan tanggung jawab
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Penilaian unjuk kinerja



Kusan Hilir, 05 Januari 2022.

Guru Mata Pelajaran

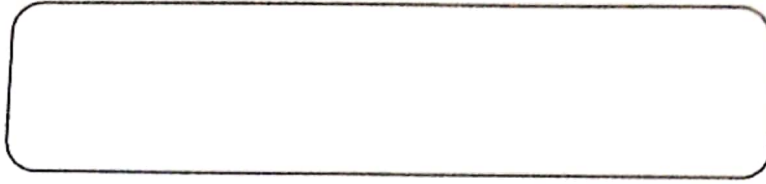
Yuliyanti

Yuliyanti, S.Pd.
NIP. 19871129 201101 2 019

Nama :
Kelompok :

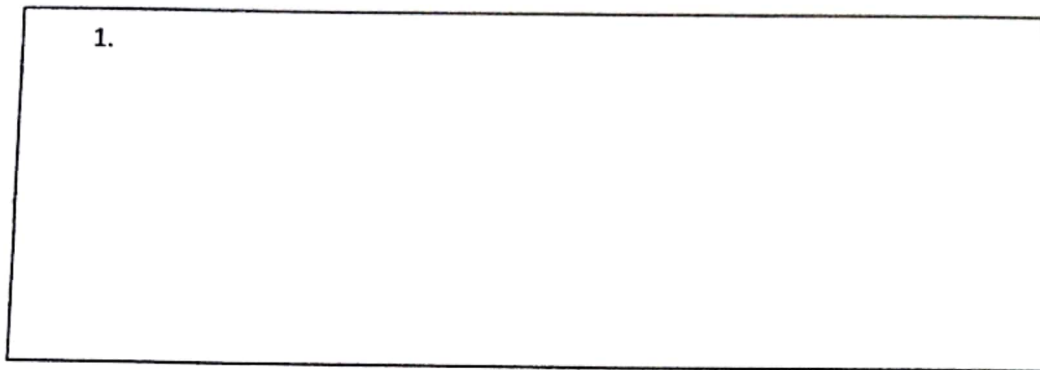
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1

1. Gambar apa yang kamu lihat?

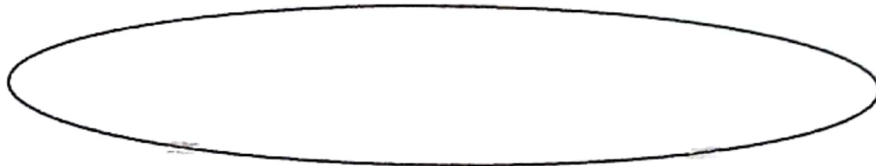


2. Tulis sebanyak-banyaknya informasi apa saja yang dapat kamu temukan dari gambar-gambar tersebut?

1.



3. Mungkinkah hal ini terjadi dalam kehidupan nyata saat ini? Sebutkan alasanmu!



4. Temukan pesan moral dari gambar tersebut!

