

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	SMPN 1 Karangploso	
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia	
Kelas/Semester	IX/ Ganji	
Materi Pokok	Teks Laporan Hasil Percobaan	
Alokasi Waktu	6 x 40 menit (3 pertemuan)	
Kompetensi Dasar	KD Pengetahuan	KD Keterampilan
	3.8 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) berupa kritik, sanggahan, atau pujian yang didengar dan/atau dibaca	4.8 Mengungkapkan kritik, sanggahan, atau pujian dalam bentuk teks tanggapan secara lisan dan/atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan
Indikator Pencapaian Kompetensi	3.8.1 Menelaah struktur teks tanggapan	4.8.1 Menyusun kerangka teks tanggapan
	3.8.2 Menelaah ciri kebahasaan teks tanggapan	4.8.2 Mengembangkan kerangka menjadi teks tanggapan dengan mengungkapkan kritik, sanggahan, atau pujian
Tujuan Pembelajaran	Melalui kegiatan membaca teks dan menonton video tentang permasalahan sosial, peserta didik dapat menyajikan teks tanggapan dalam bentuk power point dengan tepat.	
Fokus karakter	kerjasama dan tanggung jawab	
Pertemuan Kedua		
Model ✓ Problem Based Learning	Langkah-Langkah Pembelajaran	
	<p>A. Pendahuluan</p> <p>Peserta didik mengucapkan salam, sedangkan guru membalas salam, mengajak berdoa, melakukan presensi, dan memberikan motivasi mengikuti pembelajaran (terkait dengan materi, permasalahan sosial).</p>	
Produk ✓ PPT teks tanggapan dampak gawai	<p>B. Inti</p> <p>1. Orientasi peserta didik</p> <p>Peserta didik membaca artikel masalah sosial atau menonton video masalah sosial (penggunaan gawai). Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hal-hal yang diamati. Kemudian, menyusun pertanyaan terkait video dan artikel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah gawai menimbulkan masalah? - Mengapa penggunaan gawai berbahaya? 	
	<p>2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <p>Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah baik membaca artikel dan buku maupun mengunduh dari internet.</p>	

<p>Deskripsi Peserta didik secara kolaboratif mendiskusikan masalah dampak gawai</p> <p>Alat dan Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artikel penelitian dampak gawai - Buku Bahasa Indonesia Kelas IX - Video bahaya gawai - laptop 	<p>3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok berupa kajian ilmiah tentang dampak gawai (positif maupun negatif).</p>
	<p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik berdiskusi menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya teks tanggapan berupa slide power point (ppt).</p>
	<p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Peserta didik melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.</p>
	<p>C. Penutup Melakukan evaluasi pembelajaran terkait menyajikan teks tanggapan. Kemudian, guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam.</p>
<p>Assesmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis berupa soal-soal terkait menyajikan teks tanggapan berdasarkan ketepatan struktur dan ciri bahasa. • Produk berupa PPT teks tanggapan yang sudah diperbaiki. 	

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Karangploso, 07 Januari 2022
Guru mata pelajaran

Drs. EDI YUSWANTO
NIP. 19680404 199303 1 008

DIAH ERNA TRININGSIH, M.Pd
NIP. 19820518 200904 2 002

LKPD

(Lembar Kerja Peserta Didik)

Kompetensi Dasar :

3.8 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) berupa kritik, sanggahan, atau pujian yang didengar dan/atau dibaca

4.8 Mengungkapkan kritik, sanggahan, atau pujian dalam bentuk teks tanggapan secara lisan dan/atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan

Kerjakan kegiatan berikut.

1. Simak video bahaya gawai dan catatlah informasi penting dalam tayangan tersebut!
2. Carilah informasi terkait dampak gawai baik dari buku maupun internet (kata kunci: penelitian tentang dampak gawai)!
3. Rumuskan beberapa dampak positif disertai dengan data pendukung maupun dampak negatif disertai data pendukung terkait dampak gawai!
4. Gunakan informasi untuk membuat kerangka teks tanggapan!
5. Kembangkan kerangka menjadi teks tanggapan dengan memperhatikan struktur dan ciri bahasa pada slide PPT!

Permasalahan :

.....

Kerangka : 1)

.....

2)

.....

3)

.....

4)

.....

5)

.....

Pedoman Penilaian

a. Penilaian Sikap

Petunjuk :

Lebaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap sosial peserta didik dalam tanggung jawab. Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai sikap tanggung jawab yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

- 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

Pedoman Observasi Sikap Tanggung jawab

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Melaksanakan tugas individu dengan baik				
2	Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan				
3	Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat				
4	Mengembalikan barang yang dipinjam				
5	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan				
Jumlah Skor					

Pedoman Observasi Sikap Kerja sama

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Aktif dalam kerja kelompok				
2	Suka menolong teman/orang lain				
3	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan				
4	Rela berkorban untuk orang lain				
Jumlah Skor					

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Contoh :

Skor diperoleh 14, skor maksimal 4 x 5 pernyataan = 20, maka skor akhir :

$$\frac{14}{20} \times 4 = 2,8$$

Sesuai Permendikbud No 81A Tahun 2013 peserta didik memperoleh nilai adalah :

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : **3,33 < skor ≤ 4,00**

Baik : apabila memperoleh skor : **2,33 < skor ≤ 3,33**

Cukup : apabila memperoleh skor : **1,33 < skor ≤ 2,33**

Kurang : apabila memperoleh skor: **skor ≤ 1,33**

b. Penilaian Pengetahuan

1. Teknik Penilaian : tes tertulis
2. Bentuk Tes : uraian
3. Kisi-Kisi Penilaian :

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
1.	3.8 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) berupa kritik, sanggahan, atau pujian yang didengar dan/atau dibaca	Struktur teks tanggapan Ciri kebahasaan teks tanggapan	Disajikan teks tanggapan Peserta didik dapat: 1. Menelaah struktur teks tanggapan (evaluasi, deskripsi teks, penegasan ulang) 2. Menelaah ciri kebahasaan teks tanggapan (kalimat kritikan, sanggahan, persetujuan, penolakan)	L3 L3	1 2 3 4 5	Jawaban singkat PG PGK B – S Uraian

4. Instrumen dan soal :

Bacalah teks berikut, kemudian kerjakan soal yang mengikutinya!

Gadget dapat memenuhi keinginan dan hobi anak-anak serta remaja. Akan tetapi, penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak dan remaja.

Berdasarkan penelitian Mahasiswa UI pada tahun 2009 mengatakan bahwa ada hubungan antara kecenderungan game online dengan ranah keterampilan sosial. Dampak negatif gadget dapat membuat anak-anak dan remaja menjadi tidak peduli dengan sosial dan lingkungannya.

Tidak hanya itu, gadget juga memberikan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan akibat gadget seperti obesitas, berupa gangguan penyumbatan pembuluh darah, dan juga stroke. Gangguan lainnya yaitu akibat radiasi elektromagnetik, yang dapat mengakibatkan gangguan pada mata, gangguan pada fungsi otak, dan menurunnya konsentrasi.

- 1) Gawai berakibat buruk pada kesehatan, terutama adanya yang mengganggu kerja otak sehingga menurunkan daya konsentrasi.
Apa istilah yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut?
- 2) Berdasarkan teks, bagian tersebut merupakan struktur
 - A. Evaluasi
 - B. Tanggapan positif
 - C. Tanggapan negatif
 - D. Penegasan ulang

3) Andi kecanduan game online. Ia bisa berjam-jam menghabiskan waktu duduk untuk bermain. Berdasarkan isi teks, apa yang bisa terjadi pada Andi?

Pilih jawaban lebih dari satu!

- Andi bisa mengalami penurunan prestasi karena gangguan mata dan konsentrasi.
- Andi mampu memenangkan lomba game online yang diadakan lembaga tertentu.
- Andi akan terserang beberapa penyakit akibat kegemukan.
- Andi mengalami depresi berat karena kurang bersosialisasi.

4) Informasi yang sesuai dengan teks tersebut adalah

Beri tanda centang (✓) pada kolom Benar atau Salah!

Informasi	Benar	Salah
Terdapat hubungan antara kecenderungan game online dengan ranah keterampilan sosial.		
Gadget menyebabkan pengguna menjadi malas bergerak sehingga mengakibatkan obesitas.		
Penggunaan gadget dengan tepat membuat pengguna lebih kreatif dan memiliki wawasan terbuka.		
Beragam aplikasi pada gadget memberikan peluang bagi pengguna untuk membuka usaha.		

5) Menurutmu, apakah informasi teks tersebut akurat? Berikan pendapatmu!

c. Kriteria penilaian

NO.	UKURAN JAWABAN	SKOR
1	radiasi elektromagnetik	5
2	C	5
3	<input type="checkbox"/> Andi bisa mengalami penurunan prestasi karena gangguan mata dan konsentrasi.	5
	<input type="checkbox"/> Andi akan terserang beberapa penyakit akibat kegemukan.	5
4	B	5
	B	5
	S	5
	S	5
5	Akurat karena data dilengkapi dengan pendukung penelitian ilmiah.	0 – 10
	Tidak akurat karena sumber informasi tidak dicantumkan.	
	Jumlah maksimal	50

b. Penilaian Keterampilan

1. Teknik Penilaian : kinerja

2. Kisi-Kisi Penilaian :

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Psikomotor	No. Soal	Bentuk
1.	4.8 Mengungkapkan kritik, sanggahan, atau pujian dalam bentuk teks tanggapan secara lisan dan/atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan	Langkah menyusun teks tanggapan Struktur dan ciri kebahasaan teks tanggapan	Disajikan video bahaya gawai, peserta didik dapat mengungkapkan kritik, sanggahan, dan pujian sesuai dengan struktur dan ciri kebahasaan teks tanggapan dengan tepat.	P4	1	Produk

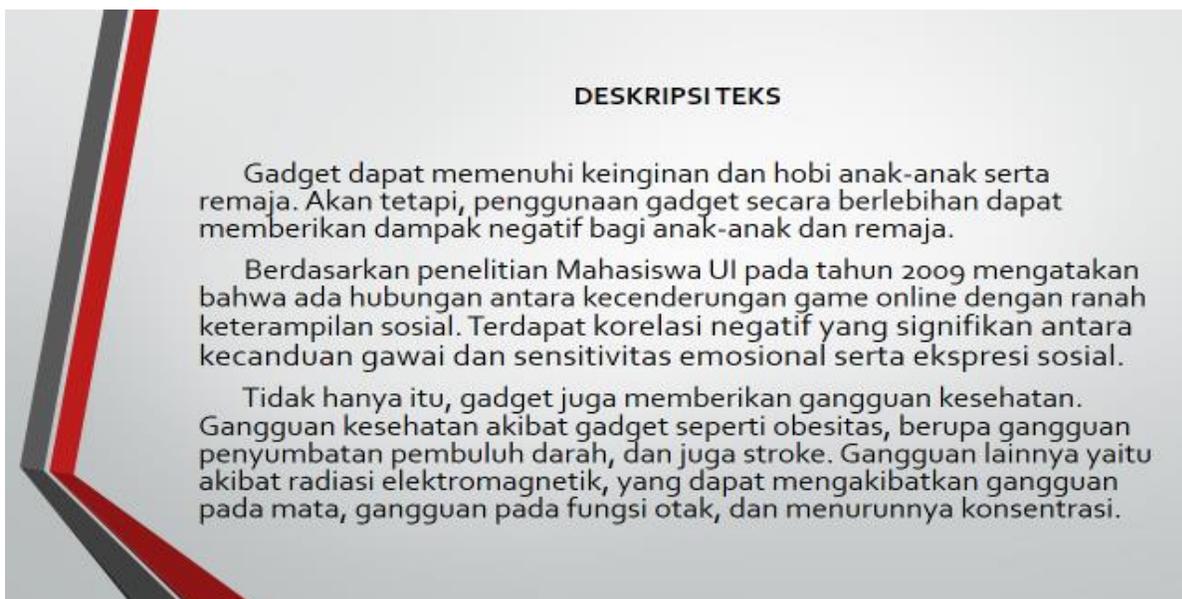
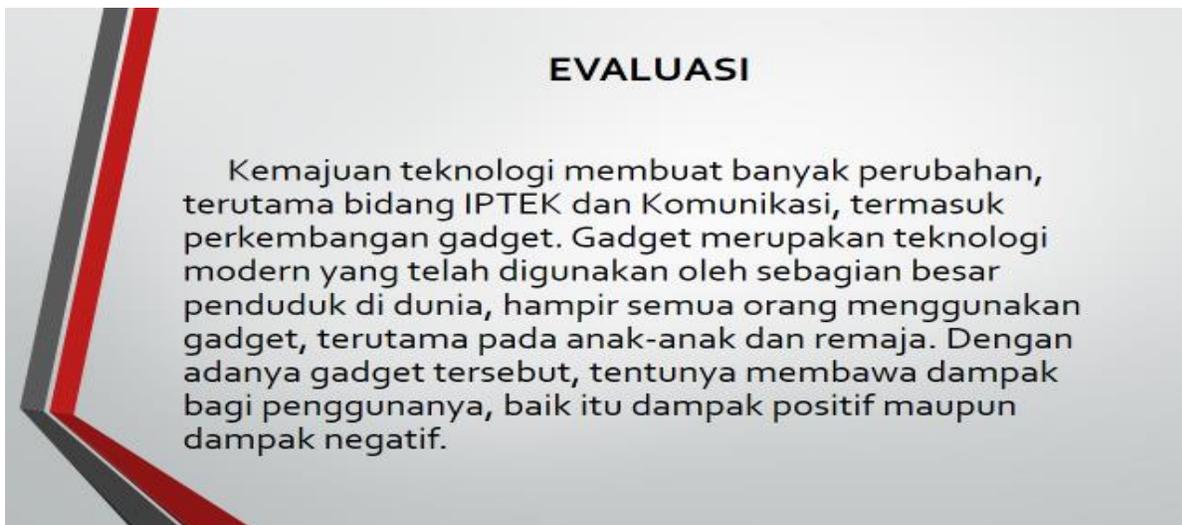
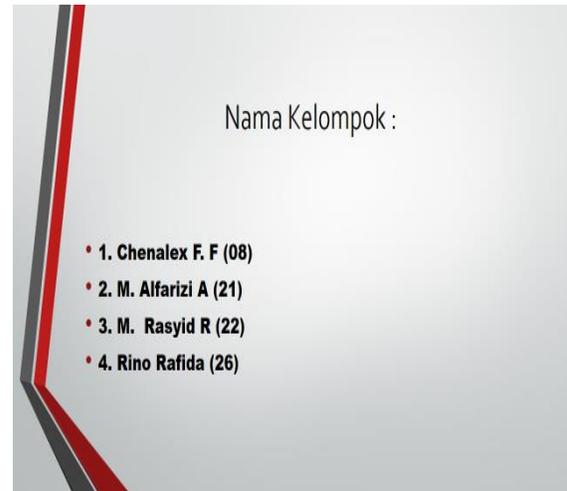
3. Instrumen penilaian :

Simak video bahaya gawai berikut, kemudian susunlah teks tanggapan secara tertulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan!

a. Kriteria penilaian

Aspek yang dinilai	Skor
Kelengkapan struktur	
1) Evaluasi	0 – 15
2) Deskripsi teks	0 – 20
3) Penegasan ulang	0 – 15
Ciri kebahasaan	
1) Penggunaan kalimat sanggahan	0 – 15
2) Penggunaan kalimat persetujuan	0 – 15
Ketepatan ejaan dan tanda baca	
1) Ejaan	0 – 10
2) Tanda baca	0 – 10
Total	0 – 100

Produk Siswa



Namun, tidak selamanya gadget memberikan dampak negatif kepada anak-anak dan remaja. Menurut Greenfield gadget juga dapat memberikan dampak positif kepada anak-anak dan remaja yaitu membantu mengasah kreativitas anak, membantu perkembangan fungsi adaptif anak-anak dan remaja, serta membantu anak-anak dan remaja menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar juga perkembangan zaman.

PENEGASAN ULANG

Gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif kepada anak-anak dan remaja. Hal ini bergantung pada peran orang tua dalam mendampingi anaknya. Orang tua dapat menerapkan langkah-langkah ini kepada anak-anak agar tidak kecanduan gadget.

Langkah pertama yaitu membatasi penggunaan gadget pada anak, sehingga anak-anak tidak berlebihan dalam penggunaan gadget.

PENGARUH GAWAI

Amelia Agustin 04
Dinda Ayu 11
Kharir Izzatul 18
Putri Novi 24

EVALUASI

- **Gadget** merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Fungsi gadget untuk mengakses internet, hiburan. Pengertian gadget menurut berbagai sumber :
 1. Definisi gadget menurut wikipedia, **Gadget** adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk kepada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan kepada sesuatu yang baru.
 2. **Gadget dalam pengertian umum** dianggap sebagai sesuatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus setiap perangkatnya. Contohnya komputer, handphone, dll.
 3. **Gadget** adalah sebuah objek teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi/barang baru.

Saat ini gadget dikalangan remaja tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi saja, gadget dikalangan remaja sudah menjadi alat multi fungsi. Siswa yang memiliki gadget selalu membawa gadget mereka ke sekolah. Tak jarang mereka menggunakan gadget selama jam sekolah. Tanda - tanda seorang remaja sudah kecanduan gadget yaitu penggunaan gadget selama sehari bisa lebih dari 6 - 8 jam. Hal yang menyebabkan kecanduan gadget yaitu :

- > Game online.
- > Ingin eksis di media sosial.
- > Terlalu asik ngerumpi di chatngan.
- > Merasa lebih hidup di dunia maya.
- > Ingin update dengan informasi terkini
- > Terbawa perkembangan trend.

DESKRIPSI TEKS

Adapun dampak dari gadget yaitu sebagai berikut :

Dampak positif penggunaan gadget :

- ❑ Dapat membuat anak lebih kreatif
- ✓ Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi
- ✓ Meningkatkan kemampuan bahasa
- ✓ Meningkatkan keterampilan mengetik
- ✓ Mengurangi tingkat stress
- ✓ Meningkatkan keterampilan matematis

Dampak negatif penggunaan gadget :

- ❑ Obesitas, adalah suatu kondisi medis berupa kelebihan lemak tubuh yang terakumulasi sehingga menimbulkan dampak yang merugikan bagi kesehatan. Adapun penyakit yang disebabkan oleh obesitas yaitu penyumbatan pembuluh darah, stroke, dan gangguan jantung.
- ❑ Radiasi elektromagnetik, adalah kombinasi medan listrik dan medan magnet yang beresilasi dan merambat melewati ruang dan membawa energi dari satu tempat ke tempat yang lain. Radiasi elektromagnetik menyebabkan gangguan fungsi otak, mata rabun, sulit berkonsentrasi
- ✓ Resiko terkena radiasi
- ✓ Lambat memahami pelajaran
- ✓ Resiko terhadap perkembangan psikologis

Menurut statistik lembaga riset pemasaran digital perkiraan e-marketer pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphome di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphome terbesar keempat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Indonesia tidak jauh berbeda dengan India. Penetrasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik live internet berada pada kisaran 17% dan presentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitar 16%.

Berdasarkan fakta dari narasumber. Gadget merupakan barang yang sangat penting, karena gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja melainkan untuk mencari informasi dan sebagai sarana hiburan yang sangat menunjang aktivitas sehari-hari.

PENEGASAN ULANG

Penegasan :

Simpulan : Gadget bisa berdampak positif bagi anak apabila orangtua bisa mengawasi dengan baik. Gadget juga bisa berdampak negatif bagi anak apabila orangtua kurang mengawasi anaknya dengan baik.

Solusi :

Cara mencegah :

1. Membatasi waktu bermain gadget
2. Diskusikan dengan anak mengenai gadget
3. Sibukkan kegiatan anak tanpa melibatkan gadget