

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	:	Denia Nugraha Asri Wahyuni, S.Hum, Gr.
Nama Satuan Pendidikan	:	SMP Negeri 1 Rancabali
Email	:	081313663300@yahoo.com
Mata pelajaran	:	Bahasa Inggris
Kelas/Semester	:	VII / Genap
Materi Pokok	:	<i>Song</i>
Alokasi Waktu	:	2 x 40 Menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti
KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 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.
KI 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pengetahuan 3.8. Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan dalam lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP /MTs	3.8.1 Menentukan fungsi sosial dan unsur kebahasaan dari lirik lagu <i>Count on Me</i> terkait kehidupan remaja SMP/MTs
Keterampilan 4.8 Menangkap makna secara kontekstual terkait dengan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja	4.8.1 Menyimpulkan makna lirik lagu <i>Count on Me</i> secara tulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui serangkaian pembelajaran *Discovery Learning* yang di kombinasikan dengan *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* (C), peserta didik (A) mampu menentukan fungsi sosial dan mengidentifikasi kosakata serta unsur kebahasaan dalam lirik lagu, juga terampil menyimpulkan makna lirik lagu terkait kehidupan remaja secara tulis (B) dengan benar dan sesuai konteks (D) diiringi dengan menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab dan kerjasama.

D. Materi Pembelajaran

1. Factual

- a. Teks lagu *Count on Me* – Bruno Mars
- b. Video Klip *Count on Me* – Bruno Mars

2. Konseptual

Fungsi Sosial: mengembangkan nilai-nilai kehidupan dan karakter yang positif seperti persahabatan, peduli dan tanggung jawab.

3. Prosedural

- a. Unsur kebahasaan

Simple Present Tense : *We find out what we're made of.*

- b. Kosa kata dan tata bahasa dalam lirik lagu

Verb 1 : *find, stuck, know, need, count, help, do, sing, forget, remind and fall.*

Modal : *I can count on you like 4,3,2, I'll be there*

4. Metakognitif: Berupa tulisan mengenai makna yang terdapat pada lirik lagu *Count on Me*.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan:

Scientific Approach (Pendekatan Ilmiah)

Model Pembelajaran:

Discovery Learning

Cooperative Learning: Teams Games Tournament

Metode:

1. Tanya jawab
2. Diskusi kelompok
3. Presentasi

F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

1. **Media dan Alat** : Laptop, projector, speaker, whiteboard dan boardmarker.
2. **Bahan Ajar** : Power point, video dan LKPD

G. Sumber Belajar

1. Buku Peserta didik: Siti Wakhidah, 2016. *When English Rings a Bell*. Jakarta: Puskur Balitbang Kemendikbud. Edisi revisi tahun 2017, kelas 7 hal 177 – 183.
2. Video Lagu Count on Me, Bruno Mars yang telah diunduh dari laman <https://www.youtube.com/watch?v=4JNtAtGGNRU> dan <https://www.youtube.com/watch?v=A-OxRox4Wvk> pada tanggal 27 April 2019.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran.3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.4. Guru mendiskusikan kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, melalui pertanyaan-pertanyaan:<ol style="list-style-type: none">a. <i>Who likes singing?</i>b. <i>Who likes listening to the music?</i>c. <i>What kind of music do you like most?</i>d. <i>Who is your favorite singer?</i>e. <i>What is your favorite song?</i>f. <i>What is the benefit of listening to the music?</i>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan;7. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.	5 Menit
Inti Pemberian stimulus Identifikasi masalah	Mengamati <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati tayangan video lagu <i>Count on Me</i> yang tidak diperdengarkan suaranya. Menanya <ol style="list-style-type: none">2. Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait video.	70 Menit

<p>Pengumpulan data</p>	<p>Mengumpulkan Informasi <i>Cooperative Learning: Teams Games Tournament</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik membentuk kelompok menjadi 8 kelompok dengan jumlah peserta didik 4 orang dalam satu kelompok. <i>(Pembagian kelompok ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, data diperoleh dari rangking pada semester sebelumnya)</i> 4. Peserta didik mendapatkan lembar kerja secara berkelompok. 5. Peserta didik menyimak penjelasan mengenai tugas yang harus mereka laksanakan. 6. Peserta didik bersiap-siap dengan kelompoknya untuk mengikuti turnamen. 7. Peserta didik mendengarkan lagu <i>Count on Me</i>. 8. <u>Peserta didik melengkapi LKPD 1 dengan kosa kata yang mereka dengarkan dari lagu.</u> Setiap kelompok mendapatkan satu paket kertas stiker yang telah berisikan berbagai kata. 9. Peserta didik berkompetisi menempelkan stiker yang berisi kata rumpang dari lagu sesuai urutan di papan tulis yang telah disediakan. 10. Peserta didik yang menempelkan semua kata rumpang paling cepat mendapatkan reward. Kompetisi terus berlanjut sampai satu text dilengkapi secara utuh. 11. Peserta didik mengkoreksi lembar kerja bersama-sama dengan menyaksikan video berisi lirik lagu <i>Count on Me</i>. 12. Peserta didik yang kelompoknya mendapatkan score tertinggi mendapatkan reward. 13. Peserta didik mendiskusikan tentang makna kata yang hilang pada lirik. 14. <u>Peserta didik melengkapi LKPD 2 dengan menjodohkan dua kalimat yang terdapat pada lagu.</u> Setiap kelompok mendapatkan satu paket kertas stiker yang telah berisikan berbagai kalimat dari lagu. 15. Peserta didik berkompetisi menempelkan stiker yang berisi kalimat dari lagu sesuai urutan di papan tulis yang telah disediakan. 16. Peserta didik yang menempelkan semua kata rumpang paling cepat mendapatkan reward. 17. Peserta didik mengkoreksi lembar kerja bersama-sama. 18. Peserta didik yang kelompoknya mendapatkan score tertinggi mendapatkan reward. 	
<p>Pengolahan Data</p>	<p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Peserta didik mendiskusikan tugas yang terdapat pada LKPD 3 bersama kelompoknya berdasarkan 	

<p>Pembuktian</p> <p>Menarik simpulan</p>	<p>data yang telah mereka peroleh pada kegiatan sebelumnya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>20. Secara bergantian, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan ditanggapi oleh kelompok lainnya.</p> <p>21. Peserta didik bersama dengan guru menarik kesimpulan mengenai makna lirik lagu <i>Count on Me</i>.</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum mengakhiri pelajaran. 5. Guru mengucapkan salam 	<p>5 Menit</p>

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Penilaian : Penilaian sikap oleh guru
- c. Format Penilaian : Lembar observasi (terlampir)

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Jenis tes : Tes tulis
- b. Bentuk tes : Pilihan ganda
- c. Instrumen : Lembar test (terlampir)

3. Penilaian Keterampilan

- a. Teknik tes : Tes tulis
- b. Bentuk tes : Uraian
- c. Instrumen : Tes (terlampir)

J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Bagi peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM diberikan kegiatan remedial, berupa penugasan tentang unsur kebahasaan lagu seperti *verb, simple present tense* dan *modal can and will*.

2. Pengayaan

Bagi peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM diberikan kegiatan pengayaan, berupa penugasan untuk mencari lagu lain yang bernuansa remaja dan persahabatan.

Lampiran 1

LEMBAR OBSERVASI

Petunjuk Pengisian :

1. Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap spiritual dan social peserta didik.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai dengan sikap spiritual 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 :

a. Sikap Spiritual

Aspek Pengamatan/Indikator	Skor			
	4	3	2	1
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat				
Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan				
Mengungkapkan kekaguman kepada Tuhan saat melihat kekaguman Tuhan				
Skor Total				

b. Sikap Sosial

Aspek Pengamatan/Indikator	Skor			
	4	3	2	1
Disiplin				
Masuk kelas tepat waktu				
Memakai seragam sesuai tata tertib				
Mengerjakan tugas yang diberikan				
Tertib dalam mengikuti pembelajaran				
Kerja Sama				
Aktif dalam kerja kelompok				
Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat antara diri sendiri dengan teman sekelompok				

Bersedia melaksanakan tugas sesuai dengan kesepakatan bersama				
Tanggung Jawab				
Melaksanakan setiap pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya				
Melaksanakan tugas individu dengan baik				
Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan				
Skor Total				

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4.

Penghitungan skor akhir menggunakan rumus :

Skor diperoleh x 4 = skor akhir

Skor maksimal

Contoh :

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

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

20

Sesuai Permendikbud No 81A Tahun 2013 , predikat nilai sikap adalah :

Sangat Baik : apabila memperoleh skor $3,33 < \text{skor} \leq 4$

Baik : apabila memperoleh skor $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor $\leq 1,33$