

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SMP NEGERI 1 LEMAHABANG  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : VII/ Dua  
**Materi Pokok** : Teks Cerita Fabel  
**Alokasi Waktu** : 2 x Pertemuan (4 jam pelajaran)

---

**A. 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 pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</b>
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	3.15.1 Menemukan informasi cerita fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar. 3.15.2 Mengidentifikasi isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar
4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar	4.15.1 Mendata isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca 4.15.2 Mengurutkan isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca 4.15.3 Menyimpulkan isi cerita fabel 4.15.4 Menceritakan kembali isi fabel daerah setempat secara lisan

<b>Nilai Karakter</b>	Mengembangkan sikap religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri
-----------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

<b>Kompetensi Dasar</b> Melalui langkah-langkah dalam pendekatan saintifik, peserta didik dapat, 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	
<b>Pertemuan pertama</b>	3.15.1 Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menemukan informasi cerita fabel yang didengar dengan tepat. 3.15.2 Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat mengidentifikasi informasi cerita fabel dengan tepat.
<b>Pertemuan kedua</b>	4.15.1 Peserta didik dapat mendata isi cerita fabel yang dibaca dengan lengkap
<b>Kompetensi Dasar</b> Melalui langkah-langkah dalam pembelajaran <i>Inquiry/ Discovery Learning</i> , peserta didik dapat 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.	
<b>Pertemuan kedua</b>	4.15.2 Peserta didik dapat mengurutkan isi cerita fabel daerah setempat yang yang dibaca dengan lengkap. 4.15.3 Peserta didik dapat menyimpulkan isi cerita fabel yang dibaca dengan tepat.
	4.15.3 Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca dengan tepat dan penuh percaya diri
<b>Fokus nilai-nilai sikap</b>	Melalui pembelajaran cerita fabel, peserta didik dapat mengembangkan sikap religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Materi Pembelajaran Reguler
  - a. Pengertian Cerita Fabel
  - b. Tujuan Cerita Fabel
  - c. Model Cerita Fabel (Cerita Fabel Seri Kera)
  - d. Ciri Umum dan Unsur- unsur Cerita Fabel
  - e. Prosedur/ Langkah Menemukan/Mengidentifikasi Cerita Fabel
  - f. Prosedur/ Langkah Mengurutkan Cerita Fabel
  - g. Prosedur/ Langkah Menyimpulkan Cerita Fabel
  - h. Prosedur/ Langkah Menceritakan Kembali Cerita Fabel
2. Materi Pembelajaran Pengayaan (terlampir dalam Program Remedian dan Pengayaan)
3. Materi Pembelajaran Remedial (terlampir dalam Program Remedian dan Pengayaan)

#### **E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran**

1. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab dan demonstrasi
2. Pendekatan : Saintifik
3. Model : Inquiry
4. Membangun Konteks (Penjelasan dan Pemodelan Teks)

#### **F. Media dan Bahan**

1. Media
  - a. LKPD Pemandu Kegiatan
  - b. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia
  - c. Kumpulan Cerita Fabel Seri Kera
  - d. Ishikawabone/ Fishbone
  - e. Multimedia, berupa tayangan cerita fabel.
  - f. quizziz
2. Bahan
  - a. LKPD
  - b. Bahan ajar cerita fabel (terlampir)
  - c. Teks cerita fabel *Raja Kera yang Budiman dan Dendam si Kerambu*
3. Alat
  - a. Pelantang suara
  - b. Laptop

- c. LCD
- d. Ishikawabone/ fishbone

**G. Sumber Belajar**

Isnanun, Siti & Umi, Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Yudhistira

Mulyadi, Yadi. 2013. *Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*.

Kusmayadi, Ismail. 2018. *Brilian Bahasa Indonesia 1*. Bandung: Grafindo

Tim Bahasa Indonesia.2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Yudistira

Tim Edukatif. 2016. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Video terkait cerita fabel (*Sang Kancil dan Kerbau*)  
<https://www.youtube.com/watch?v=5qS3HfysOtA>

Permendikbud No 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.  
 30 November 2015.

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar</b>		
<b>Pertemuan Pertama ( 2 x 40 menit )</b>		
<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam khas daerah</li> <li>2. Guru mengondisikan peserta didik.</li> <li>3. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa.</li> <li>4. Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir.</li> <li>5. Guru mengingatkan kembali terkait materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari.</li> </ol> <p><b>Mengamati</b></p> <p>Peserta didik menyimak informasi guru mengenai kompetensi yang akan dicapai, garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup penilaian dan teknik penilaian yang akan digunakan, serta bertanya jawab tentang manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan</p>	10 menit

	santun.	
<b>Inti</b>	<p>1. Guru membagi peserta didik menjadi enam kelompok sesuai dengan barisan bangkunya dari depan ke belakang, peserta didik melaksanakannya dengan mengembangkan sikap peduli terhadap sesama.</p> <p><b>Mengumpulkan Informasi</b></p> <p>2. Peserta didik menonton video cerita fabel <i>Sang Kerbau</i>, setelah itu peserta didik diminta untuk mengamati tokoh binatang yang terdapat dalam cerita kemudian menjodohkan dengan karakter yang sesuai pada lembar kegiatan membangun konteks.</p> <p>3. Dengan dipandu oleh guru, peserta didik menyimpulkan karakter yang sesuai dengan gambar binatang</p> <p>4. Dengan dipandu oleh guru, peserta didik mencatat pengertian dan ciri- ciri cerita fabel</p> <p>5. Peserta didik mengamati pemodelan cerita fabel</p> <p>6. Setelah itu peserta didik mendapatkan satu penjelasan berisi langkah- langkah menemukan informasi cerita fabel diberikan oleh guru yang harus dipelajari dan dipahami dengan bekerja sama dalam kelompok.</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>7. Guru membagikan LK yang harus diamati dan dikerjakan oleh peserta didik dengan berdiskusi kelompok dengan gotong royong dan penuh tanggung jawab.</p> <p>8. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk dapat menentukan informasi cerita fabel dengan tepat dan percaya diri.</p> <p>9. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang berisi informasi cerita fabel dengan penuh santun dan percaya diri.</p>	60 menit
<b>Penutup</b>	<p>1. Peserta didik dan guru bersama- sama menyimpulkan informasi yang terdapat dalam cerita fabel.</p> <p>2. Peserta didik bersama-sama guru melakukan refleksi kegiatan dan materi pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas tindak lanjut berupa memberikan arahan kegiatan berikutnya</p>	10 menit

	<p>dan tugas pengayaan.</p> <p>3. Peserta didik bersama guru berdoa mengakhiri pelajaran.</p> <p>4. Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah serta mengucapkan terima kasih.</p>	
--	---	--

**KD 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar**

**Pertemuan Kedua ( 2 x 40 menit )**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengucapkan salam khas sekolah.</li> <li>2. Peserta didik berdoa dipimpin oleh guru untuk memulai pelajaran pada jam pertama.</li> <li>3. Peserta didik menyiapkan kondisi psikis dan fisik untuk siap belajar dengan berkelompok dan membaca hasil diskusi tentang perbedaan beberapa teks yang telah diselesaikan pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>4. Dengan difasilitasi guru, peserta didik bertanya jawab untuk mengecek penguasaan kompetensi yang dipelajari sebelumnya dan menyebutkan butir-butir pokok kompetensi yang dipelajari sebelumnya.</li> <li>5. Peserta didik menyimak informasi guru mengenai kompetensi yang akan dicapai, garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup penilaian dan teknik penilaian yang akan digunakan, serta bertanya jawab tentang manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan santun.</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik kembali berkelompok seperti pertemuan sebelumnya dengan mengembangkan sikap peduli kepada sesama.</li> <li>2. Guru membagikan LK yang harus diamati dan dikerjakan oleh peserta didik dengan percaya diri dan penuh tanggung jawab melalui diskusi kelompok.</li> <li>3. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk dapat menentukan unsur- unsur yang terdapat dalam cerita fabel</li> </ol>	60 menit

	<p>dengan gotong royong dan bertanggung jawab.</p> <p>4. Melalui diskusi peserta didik menyimpulkan unsur- unsur yang terdapat dalam cerita fabel yang dibaca dengan tepat.</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang berisi unsur- unsur cerita fabel dengan santun dan percaya diri.</p> <p>6. Peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai unsur- unsur cerita fabel dan dengan difasilitasi guru</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Peserta didik mengurutkan prosedur/ langkah mengurutkan cerita fabel dengan difasilitasi guru . .</p> <p>2. Peserta didik bersama-sama guru melakukan refleksi kegiatan dan materi pembelajaran.</p> <p>3. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas tindak lanjut berupa memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.</p> <p>4. Peserta didik bersama guru berdoa mengakhiri pelajaran.</p> <p>5. Peserta didik melakukan salam sesuai budaya sekolah serta mengucapkan terima kasih.</p>	10 menit

## I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### 1. Teknik dan Bentuk Instrumen

No. Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Pedoman Penskoran
KI 1 dan 2 Mengembangkan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri	Observasi	Jurnal	Lembar Observasi
3.15.1 Menentukan pengertian cerita fabel	Tes tulis	Uraian	Kriteria jawaban dan rubrik
3.15.2 Menyebutkan ciri-ciri cerita fabel.	Tes tulis	Uraian	Kriteria jawaban dan rubrik
3.15.3 Menyimpulkan informasi cerita fabel	Tes tulis	Uraian	Kunci

No. Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Pedoman Penskoran
			jawaban
3.15.4 Menyimpulkan unsur- unsur cerita fabel	Tes tulis	Uraian	Kriteria jawaban dan rubrik
4.15.1 Mendata isi cerita fabel	Praktik	Menyimpulkan	Penilaian proses dan rubrik
4.15.2 Mengurutkan isi cerita fabel	Praktik	Menyimpulkan	Penilaian proses dan rubrik
4.15.2 Menyimpulkan isi cerita fabel	Praktik	Menyimpulkan	Kriteria jawaban dan rubrik
4.15.3 Menceritakan kembali isi cerita fabel	Praktik	Demonstrasi	Kriteria jawaban dan rubrik

## 2. Jenis Tagihan

Terlampir dalam lampiran penilaian dan LKPD

## 3. Rubrik Penilaian

Terlampir dalam lampiran penilaian dan LKPD

## 4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Terlampir dalam Program Remedial dan Pengayaan

Mengetahui,  
Kepala SMP Negeri 1 Lemahabang

Guru Mata Pelajaran

**Drs. DIDIN JAENUDIN, M.M.**  
Pembina Tk.I  
NIP. 19650925 199403 1 005

**Dian Supriatin**



## LAMPIRAN

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1.	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2.		...	...	...	...	...	...	...
3.								
4.								

#### Keterangan :

- ✓ BS : Bekerja Sama
- ✓ JJ : Jujur
- ✓ TJ : Tanggun Jawab
- ✓ DS : Disiplin

#### Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria =  $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai =  $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai.

## 2. Penilaian Pengetahuan

### a. Uraian Tertulis

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Level Kognitif	Instrumen
Memahami teks cerita fabel yang dibaca dan didengar	Tes tertulis	Uraian	C3	1. Identifikasilah informasi yang terdapat pada cerita fabel <i>Dendam si Kerambu!</i>

### b. Instrumen Penilaian

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Peserta didik mengidentifikasi informasi cerita fabel dengan <b>sangat tepat.</b>	4
	Peserta didik mengidentifikasi informasi cerita fabel dengan <b>tepat.</b>	3
	Peserta didik mengidentifikasi informasi cerita fabel dengan <b>kurang tepat.</b>	2
	Peserta didik mengidentifikasi informasi cerita fabel dengan <b>tidak tepat.</b>	1
	Jumlah Skor Maksimum	4

#### Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

70 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100).

### 3. Penilaian Keterampilan

#### - Penilaian Unjuk Kerja

Unjuk kerja dapat dilihat pada ujian keterampilan menulis dan instrumen penilaian sebagai berikut:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Level Kognitif	Instrumen
Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar	Tes tertulis	Praktik tulis dan berbicara	C6	1. Susunlah cerita fabel yang telah kamu baca, kemudian ceritakan kembali sesuai dengan urutan ceritanya!

#### Instrumen Penilaian

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Peserta didik menyusun cerita fabel <b>sangat tepat</b>	4
	Peserta didik menyusun cerita fabel dengan <b>tepat</b>	3
	Peserta didik menyusun cerita fabel dengan <b>kurang tepat</b>	2
	Peserta didik menyusun cerita dengan <b>tidak tepat</b>	1
	Jumlah Skor Maksimum	8

#### Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

### Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan Menyusun cerita fabel				
3	Kemampuan Menceritakan kembali cerita fabel				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

### Rencana Tindak Lanjut Hasil Belajar (Remedial dan Pengayaan)

#### 1. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 2 kali ters remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

#### 2. Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- Siwa yang mencapai nilai  $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$  diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- Siwa yang mencapai nilai  $n > n(\text{maksimum})$  diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

**MANDIRI**  
**(Mengasah Kemampuan Diri)**

**(Lembar Kerja Peserta Didik)**

**Kurikulum  
2013**

**BAHASA INDONESIA**



**SMP/MTs  
Kelas  
VIII**

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### A. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR

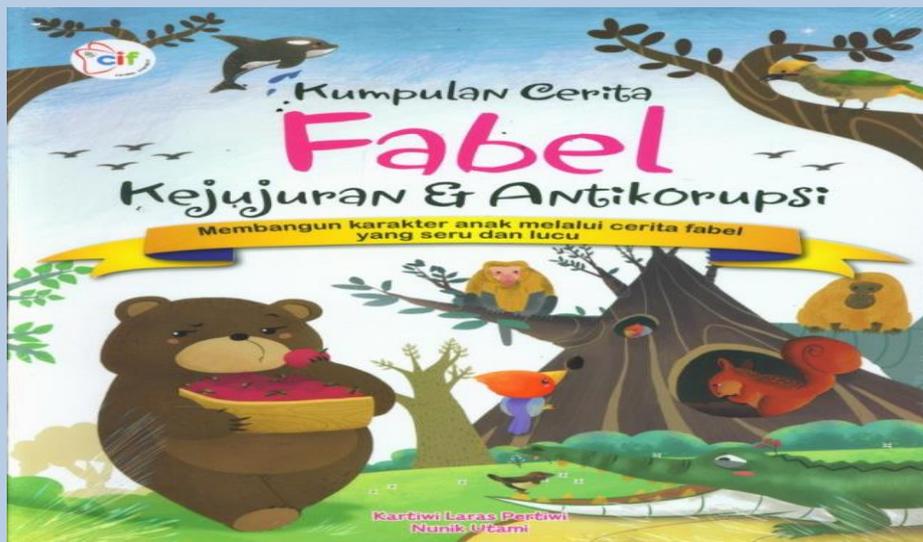
#### Kompetensi Dasar

- 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar
- 4.15 Menceritakan kembali isi fabel / legenda daerah setempat

#### Indikator

- 3.15.1 Menemukan isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar.
- 3.15.2 Mengidentifikasi isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar
- 4.15.1 Mendata isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca
- 4.15.2 Mengurutkan isi cerita fabel daerah setempat yang dibaca
- 4.15.3 Menyimpulkan isi cerita fabel
- 4.15.4 Menceritakan kembali isi fabel daerah setempat secara lisan

### CERITA FABEL



## Memahami Cerita fabel

(Aktivitas Individu)



### Topik: Mengapresiasi dan Mengkreasikan Cerita Fabel

Tujuan:

1. Peserta didik mengamati tokoh dalam cerita fabel
2. Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian cerita fabel

#### a. Membangun Konteks

Cerita fabel biasanya menggunakan berbagai jenis binatang sebagai tokoh utamanya. Binatang- binatang berikut biasa digunakan untuk mewakili berbagai karakter. Jodohkanlah gambar binatang dengan karakter yang mewakilinya!



A



B

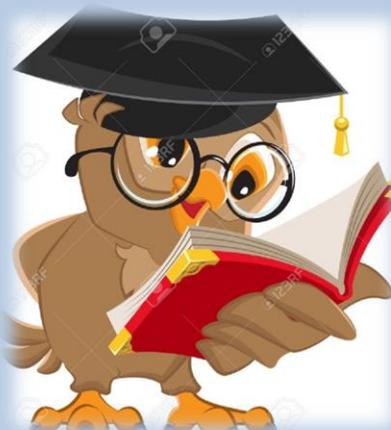


C

#### Karakter yang diwakili:

1. Lugu dan Penolong ( ..... )
2. Rakus dan licik ( ..... )
3. Lincah dan cerdik ( ..... )

#### b. Menyimpulkan Pengertian dan Ciri Cerita Fabel



Pengertian Cerita Fabel

.....  
.....

Ciri- ciri Cerita Fabel

.....  
.....



## Mengidentifikasi Informasi Cerita Fabel (Aktivitas Kelompok)

### Topik: Menemukan Informasi Cerita Fabel

Tujuan: Siswa dapat menemukan informasi cerita fabel

Fabel atau legenda seringkali menggunakan kata atau kalimat yang khas. Penggunaan tersebut dapat diidentifikasi pada saat kamu membaca cerita fabel. Sekarang bacalah kembali cerita fabel "*Dendam Si Kerambu*". Kemudian identifikasilah informasi yang terdapat pada teks tersebut. Untuk mempermudah pekerjaanmu gunakanlah diagram fishbone di bawah ini.

#### "Dendam Si Kerambu"



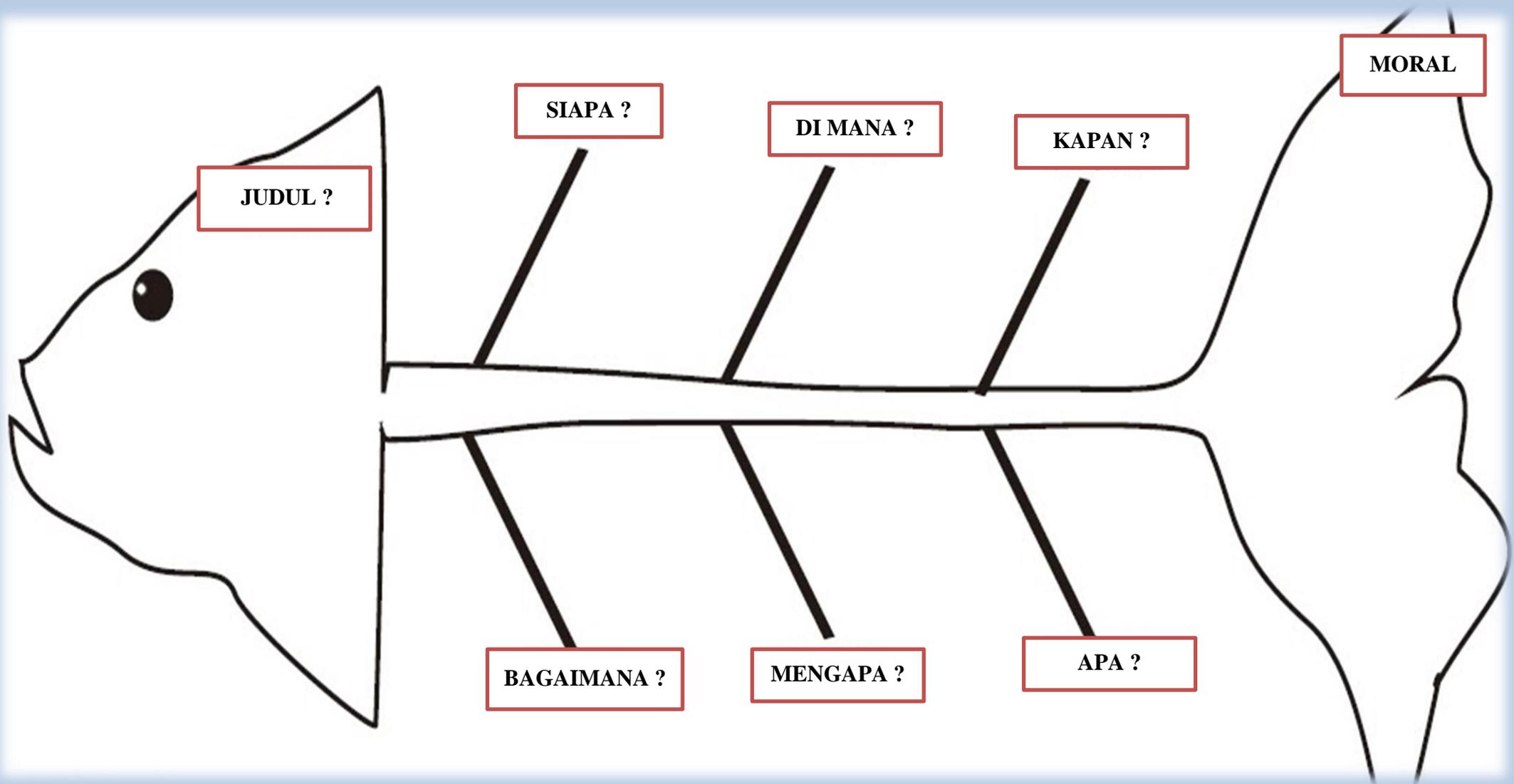
Suatu hari, Kerambu dan Mantis sedang asyik bermain di atas pohon. Tetapi, tiba-tiba Mantis mendorong Kerambu hingga Kerambu jatuh terguling-guling ke bawah.

Neneknya menemukan Kerambu pingsan tertindih batu, sedangkan Mantis entah di mana. Karena al itu, Kerambu menyimpan dendam pada Mantis. Kerambu ingin selalu membalaskan dendamnya pada Mantis. Tetapi karena rumah mereka dipisahkan oleh sebuah sungai yang besar, Mantis hanya bisa menyimpan dendam itu.

Hingga suatu hari sebuah pohon nyiur tua jatuh ke seberang sungai dan bisa dijadikan jembatan. Hari itu juga Kerambu pergi ke rumah Mantis untuk balas dendam. Sesampainya di rumah Mantis, yang ada hanya neneknya. Dari cerita neneknya akhirnya Kerambu sadar bahwa Mantis justru menyelamatkannya saat

itu. Kerambu semakin bersedih karena ternyata Mantis meninggal karena menyelamatkannya.

# MENGIDENTIFIKASI CERITA FABEL DENDAM SI KERAMBU



# CERITA FABEL



Oleh: Dian Supriatin



## 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, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI. 4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori



**KD 3.15**

Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

**KD 4.15**

Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat



# IPK

**3.15.1 Memahami cerita fabel**

**3.15.2 Menemukan informasi  
cerita fabel**

**3.15.3 Mengidentifikasi cerita  
fabel**

**4.15.1 Menceritakan kembali  
isi cerita fabel**

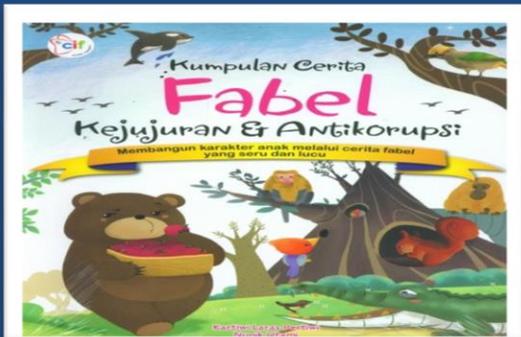
# Tujuan Pembelajaran

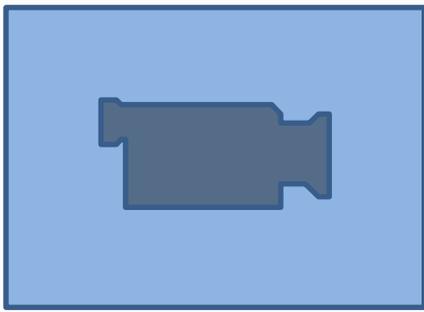
Peserta didik dapat menemukan informasi cerita fabel dengan benar

Peserta didik dapat mengidentifikasi cerita fabel dengan tepat



# Cerita Fabel





SANG

# KANCIL & KERBAU

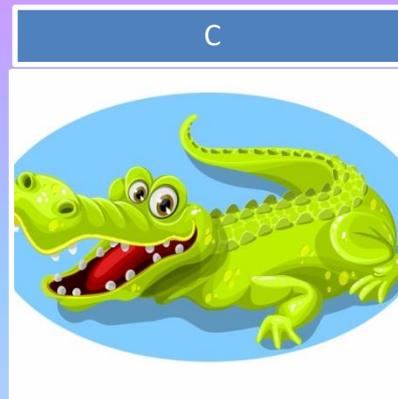
BAHAGIAN 3



Tayangan video fabel " Sang Kancil dan Kerbau".  
<https://www.youtube.com/watch?v=CwLrDYMomUs>

## Membangun Konteks ” Sang Kancil dan Kerbau”

Cerita fabel biasanya menggunakan berbagai jenis binatang sebagai tokoh utamanya. Binatang- binatang berikut biasa digunakan untuk mewakili berbagai karakter. Jodohkanlah gambar binatang dengan karakter yang mewakilinya



Karakter yang diwakili:

Lamban dan baik ( ..... )

Rakus dan licik ( ..... )

Lincah dan cerdas ( ..... )



# Mari Menyimpulkan..

- ❖ Dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang.
- ❖ Karakter- karakter yang terdapat pada binatang tersebut dianggap mewakili karakter- karakter manusia dan diceritakan mampu berbicara dan bertindak seperti halnya manusia.
- ❖ Fabel diciptakan bukan dengan tujuan menghibur semata, tetapi juga sebagai media pendidikan

moral yang di dalamnya terselip nilai luhur, yaitu pengenalan tentang budi pekerti.



## Perhatikan Cerita Fabel Berikut.



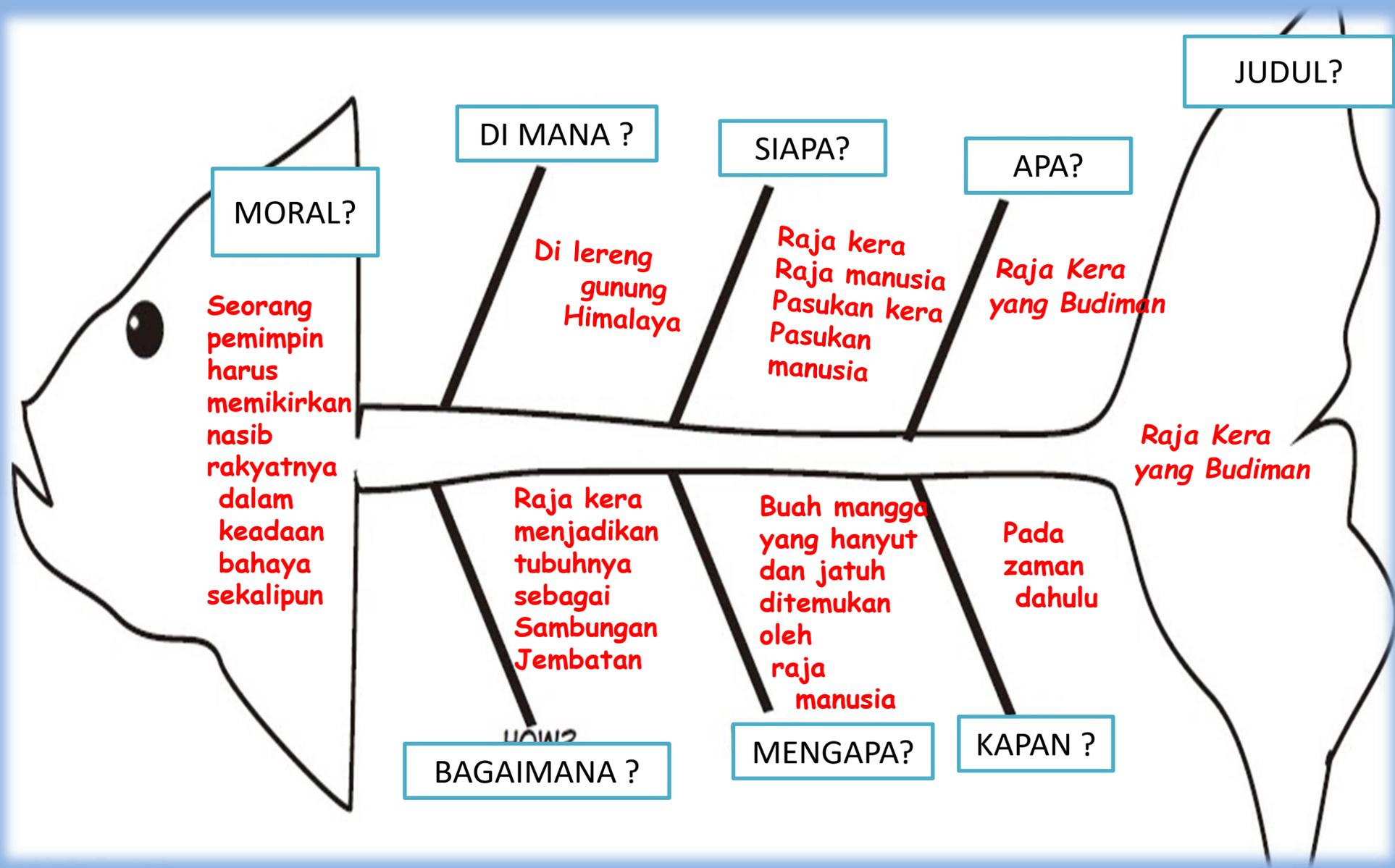
### **RAJA KERA YANG BUDIMAN**

Berkisah tentang **raja Kera** dan **rakyatnya** yang tinggal **di Lereng gunung Himalaya**. Kera- kera di sana sangat patuh akan perintah rajanya. Salah satu perintah yang diberikan oleh Sang Raja adalah menjaga semua buah yang ada agar tidak jatuh ke sungai dan hanyut ke hilir. Perintah itu dilaksanakan dengan baik oleh para kera itu.

Akan tetapi, karena dipalut sarang serangga, sebuah mangga jatuh dan hanyut tanpa sepengetahuan mereka. **Buah mangga itu kemudian ditemukan oleh seorang raja manusia yang kemudian memerintahkan pasukannya untuk mencari pohon di mana buah itu berasal**. Sang Raja dan pasukannya akhirnya menemukan pohon itu. Melihat banyak sekali kera yang bergelantungan di pohon itu, Raja memerintahkan pasukannya untuk menembaki kera-kera itu.

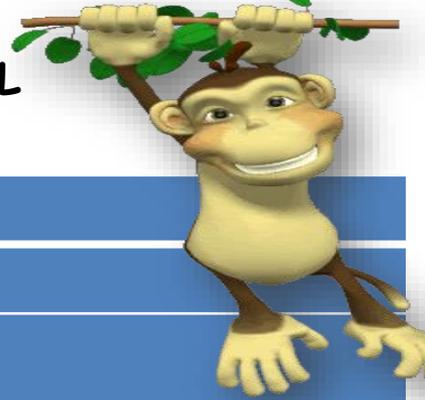
Mengetahui rakyatnya dalam bahaya, Raja Kera menyeberangi sungai dengan maksud membangun jembatan agar rakyatnya bisa menyeberang lari dari bahaya. Raja Kera kembali dengan membawa seutas akar yang hendak dijadikan jembatan, tetapi sayang akar itu tidak cukup panjang. **Akhirnya Sang Raja menjadikan tubuhnya sebagai sambungan akar itu hingga para rakyat bisa menyeberang Dan karena itu, Raja Kera meninggal dunia karena tulang punggungnya patah.**

# MENEMUKAN INFORMASI CERITA FABEL





## MENGIDENTIFIKASI INFORMASI CERITA FABEL



### “Dendam si Kerambu”

Suatu hari, Kerambu dan Mantis sedang asyik bermain di atas pohon. Tetapi, tiba-tiba Mantis mendorong Kerambu hingga Kerambu jatuh terguling-guling ke bawah.

Neneknya menemukan Kerambu pingsan tertindih batu, sedangkan Mantis entah di mana. Karena al itu, Kerambu menyimpan dendam pada Mantis. Kerambu ingin selalu membalaskan dendamnya pada Mantis. Tetapi karena rumah mereka dipisahkan oleh sebuah sungai yang besar, Mantis hanya bisa menyimpan dendam itu.

Hingga suatu hari sebuah pohon nyiur tua jatuh ke seberang sungai dan bisa dijadikan jembatan. Hari itu juga Kerambu pergi ke rumah Mantis untuk balas dendam. Sesampainya di rumah Mantis, yang ada hanya neneknya. Dari cerita neneknya akhirnya Kerambu sadar bahwa Mantis justru menyelamatkannya saat itu. Kerambu semakin bersedih karena ternyata Mantis meninggal karena menyelamatkannya.

- a. Apakah informasi yang terdapat pada cerita tersebut?
- b. Siapakah tokoh yang terlibat?
- c. Di mana peristiwa itu terjadi?
- d. Kapan peristiwa itu terjadi?
- e. Mengapa peristiwa itu terjadi?
- f. Bagaimana peristiwa itu terjadi?



# Mengidentifikasi Ciri Cerita Fabel

**Ciri- ciri**

**Jawaban**

Ya

Tidak

**Bukti  
kutipan  
cerita**

a. Menggunakan hewan sebagai perumpamaan manusia

b. Tokoh hewan bertingkah seperti manusia  
(berbicara dan berpikir)

c. Sudut pandang yang digunakan adalah orang ketiga

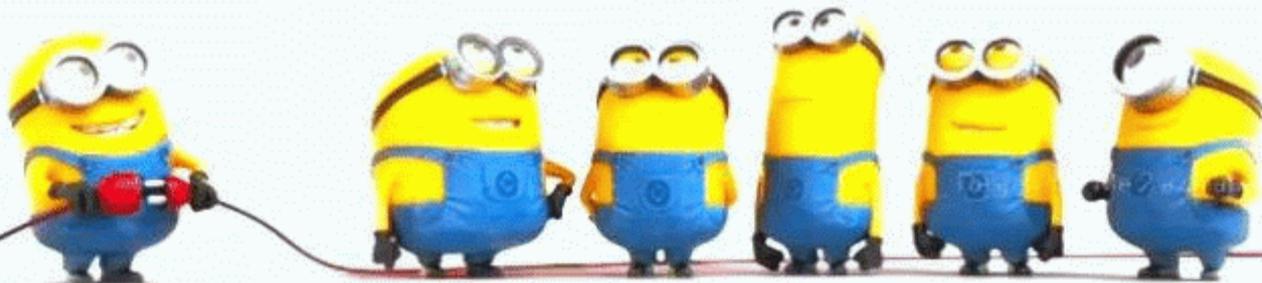
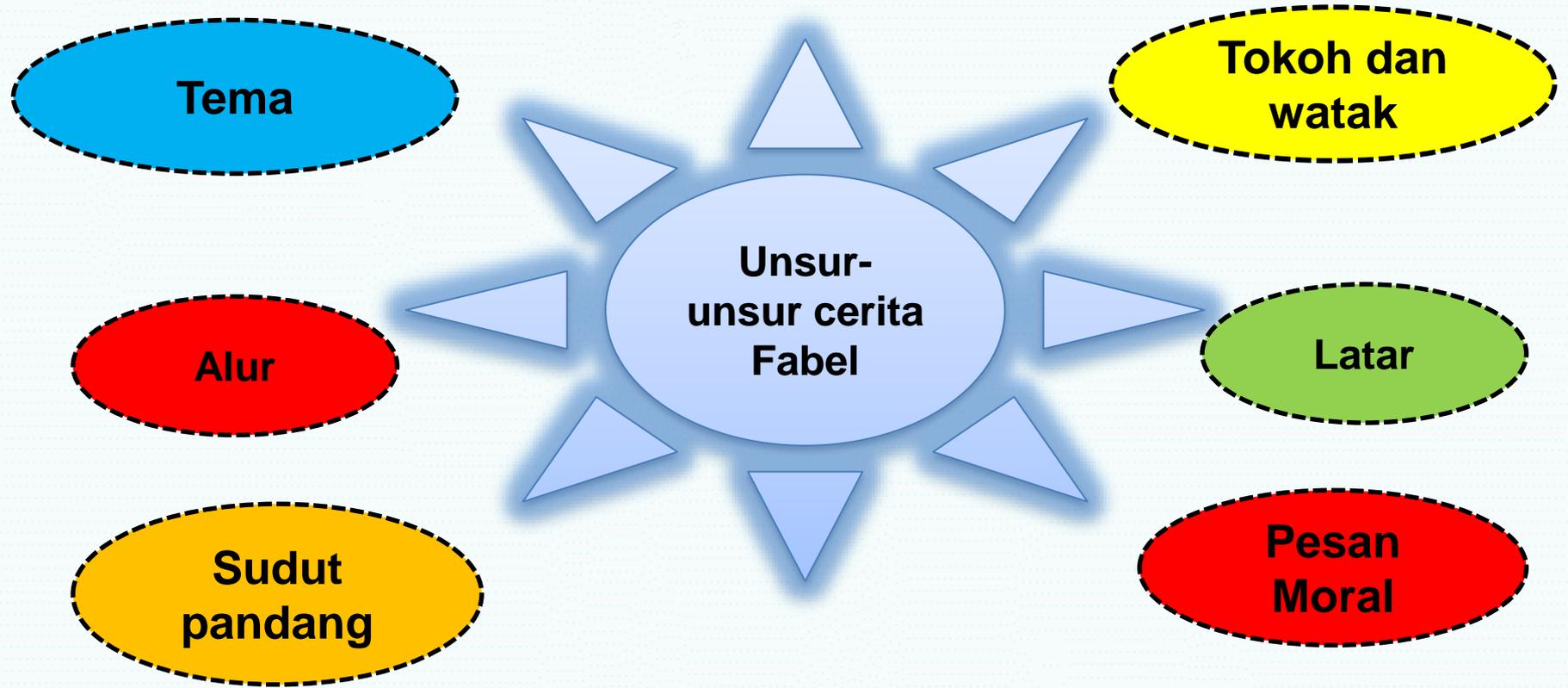
d. Peristiwa tersebut menggunakan alur maju

e. Berlatar belakang alam

f. Cerita berisi pesan moral

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan unsur- unsur cerita fabel sebagai berikut.

No	Unsur	Fabel
1.	Tema	Keuntungan dan kerugian yang dialami tokoh akibat perbuatan dan sifat yang dimilikinya.
2.	Latar	Latar umumnya berupa lingkungan tempat hidup binatang, seperti hutan dan danau.
3.	Tokoh	Tokoh terbatas pada binatang- binatang yang berperilaku seperti manusia.
4.	Penokohan	Penggambaran tokoh binatang seperti manusia. Sifat baik dan buruk yang dimiliki manusia menjadi inspirasi utama pembentukan karakter tokoh.
5.	Alur	Lebih cenderung pada alur maju yang dimulai dari pengenalan tokoh sampai tahapan alur penyelesaian.
6.	Sudut Pandang	Pada umumnya menggunakan sudut pandang orang ketiga.
7.	Amanat	Amanat bersifat mutlak, yang baik selalu beruntung dan yang jahat selalu merugi.



# Ciri- ciri teks cerita fabel

- ✓ Bersifat fiktif
- ✓ Tokoh utamanya binatang
- ✓ Berlatar belakang alam
- ✓ Awal cerita dibuka dengan kalimat pada zaman dahulu, alkisah, suatu hari, dll
- ✓ Terdapat pesan moral



Kaidah  
kebahasaan cerita  
fabel ?

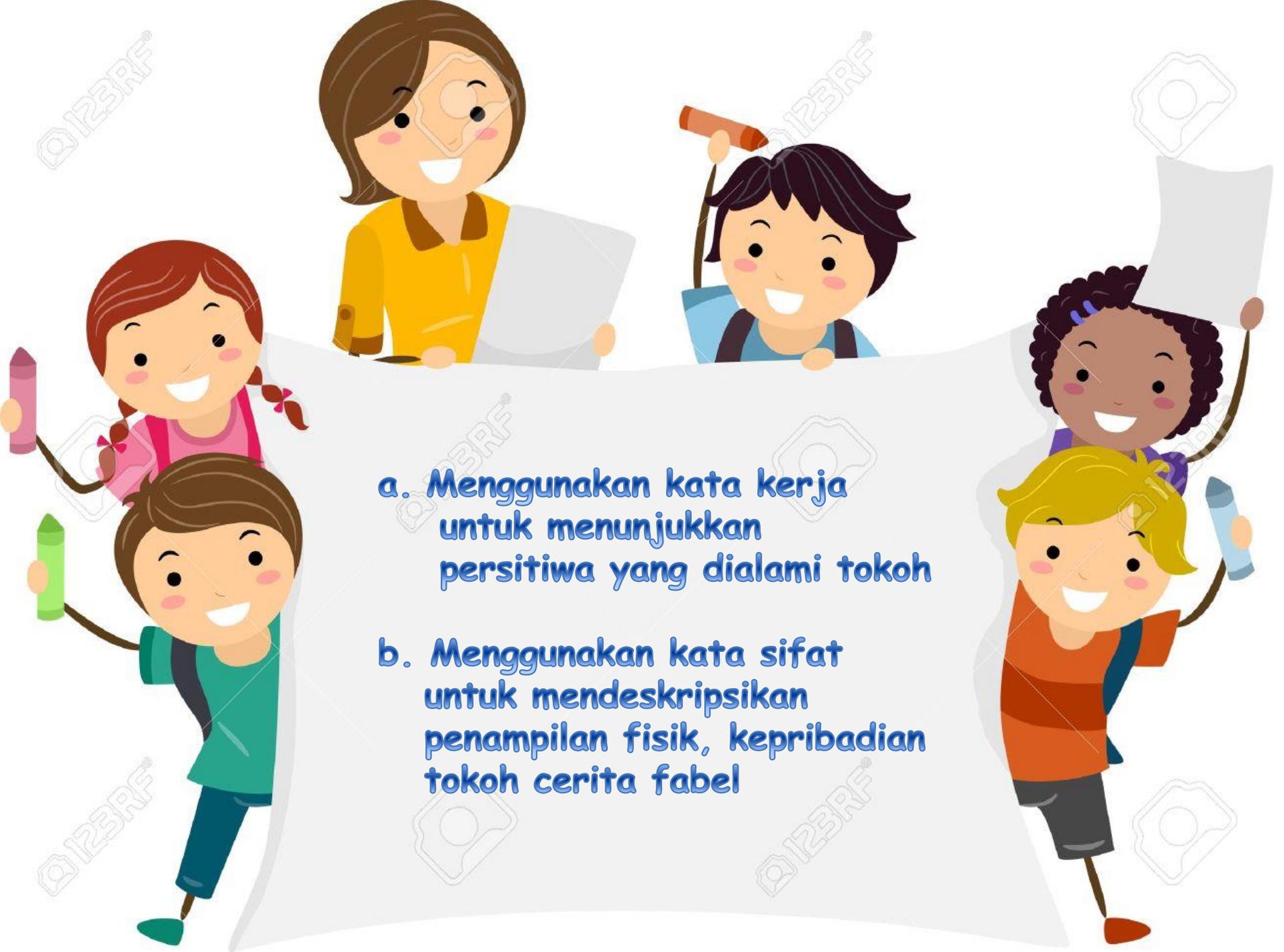
Apa saja  
ya.....





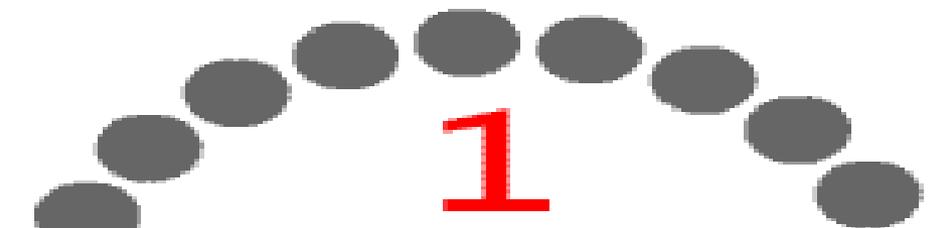
a. Menggunakan keterangan  
untuk menggambarkan latar  
(waktu, tempat, suasana)

b. Menggunakan kata sandang  
untuk penulisan nama tokoh



a. Menggunakan kata kerja untuk menunjukkan peristiwa yang dialami tokoh

b. Menggunakan kata sifat untuk mendeskripsikan penampilan fisik, kepribadian tokoh cerita fabel



1  
SEKIAN  
TERIMA KASIH

animasi oleh @HumorSingkat