



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJAN (RPP)

Untuk Simulasi dan Wawancara
Calon Kepala Sekolah Penggerak
SMPN 2 Cimahi Kabupaen Kuningan

Disusun oleh:
MOMON SURAHMAN, S.Pd.
NIP 196709171998021001

PEMERINAH KABUPAEN KUNINGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEERI 2 CIMAH
2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 2 Cimahi
Kelas	: VII (Tujuh)
Tema	: Teks Cerita Imajinasi
Sub Tema	: Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi
Pembelajaran Ke-	: 5 (Lima)
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Merencanakan pengembangan cerita fantasi (cerita imajinasi) dengan sistematis;
2. Menulis teks fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan dengan benar;
3. Menceritakan dan memublikasikan hasil karyanya sendiri dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (2 menit)

- ✓ Mungucap salam dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran.
- ✓ Memeriksa kerapian peserta didik dan kebersihan kelas.
- ✓ Memeriksa kehadiran peserta didik.
- ✓ Melakukan literasi membaca
- ✓ Menyampaikan tujuan pembelajaran
- ✓ Apersepsi: Mengaitkan materi hari ini dengan materi pelajaran sebelumnya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- ✓ Mengingatkan untuk selalu menerapkan protocol kesehatan.

Inti (6 menit)

- ✓ Peserta didik menentukan tema cerita fantasi berdasarkan pengamatan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar, atau dari membaca pada buku dengan mengoptimalkan daya imajinasinya sendiri,

- ✓ Membuat rencana pembuatan cerita fantasi yang akan dibuatnya, membuat kerangka cerita fantasi yang akan dibuatnya, mengembangkan kerangka cerita fantasi menjadi karangan yang utuh, dan mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas, serta ditanggapi peserta didik lainnya.
- ✓ Hasil karya peserta didik diberikan motivasi dan penguatan oleh
 - guru. Peserta didik mempublikasikan hasil karyanya di mading.

Penutup (2 menit)

- ✓ Memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
- ✓ Memberikan pengarahan dan informasi untuk pertemuan selanjutnya kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Sikap : Observasi
- Keterampilan : Tes Tulis dan Unjuk Kerja

Cimahi, 23 November 2021
Guru Mata Pelajaran,

MOMON SURAHMAN, S.Pd.
NIP 196709171998021001

1. Teknik Penilaian
 - a. Sikap (Spiritual dan Sosial)
 1. Observasi (Jurnal)
 2. Proyek Literasi
 - b. Pengetahuan
 1. Tes Tertulis
 2. Penugasan
 - c. Keterampilan
 1. Tertulis
 2. Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

Jurnal Catatan Perkembangan Prilaku Sikap Peserta Didik

Sekolah : SMPN 4
 SawangKelas, Semester :
 VII/ Genap Tahun Pelajaran :
 2021/2022

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Prilaku	Butir Sikap	Keterangan	TTD	Tindak lanjut
1			Mempengaruhi teman untuk tidak masuk Sekolah	Kedisiplinan	<i>Sosial</i>		
			Menolong orang lanjut usia untuk menyebrang jalan didepan sekolah	Keperdulian	<i>Sosial</i>		
2			Tidak mengikuti sholat jumat yang diselenggarakan Disekolah	Ketaqwaan	<i>Spiritual</i>		
			Mengingatkan Temannya untuk Melaksanakan sholat Dzuhur	Toleransi Beragama	<i>Spiritual</i>		

Unjuk Kerja dan Tertulis

Kisi-kisi soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	No. Soal
1	KD 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.	Merencanakan pengembangan cerita teks fantasi Menulis cerita teks fantasi dengan memerhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah	Disajikan gambar alam sekitar, siswa dapat : a. Merencanakan pengembangan cerita b. Menulis cerita teks fantasidengan memerhatikan pilihan	1 2

		penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan Mempublikasikan teks fantasi yang dibuatnya dengan sistematis dan menarik.	kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda c. Menceritakan teks fantasi yang telah dibuat di depankelas	3
--	--	--	---	---

Instrumen Penilaian Keterampilan

A. Soal

Buatlah cerita fantasi berdasarkan pengalaman membaca, atau hasil mengamati objek dan hal-hal di sekitar!

Kembangkan ide cerita berikut !

Seorang anak miskin yang baik hati menemukan mesin foto copy ajaib. Mesin itu dapat mewujudkan apapun yang difoto copynya

Orientasi

- Tokon tama Andi, anak miskin yang tinggal bersama ibunya di desa
- Ia sering diejek oleh anak seusianya
- Andi pergi ke gudang tua tempat kakenya dulu bekerja
- Ia menemukan mesin foto copy kakenya
- Andi dihasut temanya untuk memfoto copy banyak hal sesuai keinginannya
- Andi yang ingin memiliki teman pun melakukannya
- Fotokopi pun rusak hingga mengeluarkan benda-benda yang pernah difoto copy sebelumnya
- Benda-benda itu membahiri desa
- Beberapa monster juga keluar dari mesin foto copy
- Andi menemukan petunjuk penggunaan mesin foto copy tersebut
- Monster dapat dihilangkan dengan cermin perak
- Andi mencari cermin dan menemukannya
- Andi mengarahkan cermin itu ke monster dan benda-benda lain hingga akhirnya lenyap

B. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Pedoman penskoran

Hal yang dinilai	4	3	2	1
Rencana pengembangan cerita (kerangka karangan) <ul style="list-style-type: none"> • Disusun secara sistematis • Rencana tahap orientasi • Rencana tahap komplikasi • Rencana tahap resolusi 				
Judul <ul style="list-style-type: none"> • Judul menggambarkan keseluruhan isi teks. • Judul ditulis dengan benar • Judul singkat, padat, dan jelas. • Judul tidak diakhiri tanda titik 				
Orientasi <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan tentang para pelaku, terutama pelaku utama • Menceritakan apa yang dialami pelaku • Menceritakan di mana peristiwa itu terjadi • Menceritakan kapan peristiwa itu terjadi 				

Komplikasi <ul style="list-style-type: none"> • Muncul konflik, para pelaku beraksi terhadap konflik, konflik makin meningkat. • Pengarang membangun konflik dengan cara menarik. • Konflik mencapai puncaknya • Konflik dikemas dengan cara unik, menarik, atau mengesankan. 				
Resolusi <ul style="list-style-type: none"> • Konflik terpecahkan • Terdapat penyelesaian • Penyelesaian bersifat terbuka atau tertutup • Penyelesaian menarik atau mengesankan 				
Amanat atau Moral (tersurat maupun tersirat) <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pesan-pesan moral • Amanat sesuai dengan inti cerita. • Amanat disampaikan baik tersurat maupun tersirat • Amanat disampaikan secara wajar tidak mengguru Penyajian cerita Sistematis Mudah dipahami Tidak terdapat kesalahan struktur kalimat Tidak terdapat kesalahan penggunaan tanda baca/ejaan				
Orisinalitas Ide Sistematis Asli hasil ide penulisnya/kelompok sendiri Asli tapi modifikasi Belum pernah dipublikasikan Peristiwa yang dikembangkan rinci dan unik Sistematis Menggunakan pilihan kata yang menarik. Berisi dialog-dialog yang dikembangkan menarik dan menghidupkan cerita				

Penskoran

4 = jika terdapat 4 unsur

3 = jika terdapat 3 unsur

2 = jika terdapat 2 unsur

1 = jika terdapat satu unsur

Skor akhir = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{dibagi skor maksimal}} \times 100$

B. Rubrik untuk penilaian keterampilan berbicara

ASPEK	KETERANGAN	SKOR
Pelafalan	• Sangat jelas sehingga mudah dipahami.	4
	• Mudah dipahami meskipun pengaruh bahasa ibu dapat dideteksi.	3
	• Ada masalah pengucapan sehingga pendengar perlu konsentrasi penuh.	2
	• Ada masalah pengucapan yang serius sehingga tidak bisa dipahami.	1
Tatabahasa	• Tidak ada atau sedikit kesalahan tatabahasa.	4

	<ul style="list-style-type: none"> • Kadang-kadang ada kesalahan tetapi tidak mempengaruhi makna. • Sering membuat kesalahan sehingga makna sulit dipahami. • Kesalahan tatabahasa sangat parah sehingga tidak bisa dipahami. 	3 2 1
Kosakata	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat. • Kadang-kadang menggunakan kosakata yang kurang tepat sehingga harus menjelaskan lagi. • Sering menggunakan kosakata yang tidak tepat. • Kosakata sangat terbatas sehingga percakapan tidak mungkin terjadi. 	4 3 2 1
Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat lancar. • Kelancaran sedikit terganggu oleh masalah bahasa. • Sering ragu-ragu dan terhenti karena keterbatasan bahasa. • Bicara terputus-putus dan terhenti sehingga percakapan tidak mungkin terjadi. 	4 3 2 1

Rumus penghitungan skor akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{h}{h} \times 100$$

Materi Pembelajaran Reguler

1. Langkah menulis cerita fantasi

- a. Menemukan ide penulisan
Menemukan ide cerita fantasi dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek/ peristiwa di sekitar kita.
- b. Penggalan ide cerita fantasi dari membaca
Ide cerita fantasi juga dapat diperoleh melalui membaca buku pengetahuan/ buku ilmiah tentang ruang angkasa, hewan langka, biografi tokoh, dan seterusnya.
- c. Membuat rangkaian peristiwa
Dari ide yang sudah ditemukan, buatlah rangkaian peristiwa sehingga tercipta cerita fantasi yang unik.
- d. Mengembangkan cerita fantasi
Dari deretan peristiwa yang sudah dirancang kemudian dikembangkan watak tokoh, latar, dialog antartokoh sehingga menjadi cerita secara utuh. Setelah itu beri judul yang menarik untuk cerita yang kamu kembangkan.

2. Tahap praktik menulis cerita fantasi:

- a. Merencanakan
- b. Mengembangkan produk
- c. Memberi judul yang menarik
- d. Menelaah untuk merevisi
- e. Memublikasikan

Materi Pembelajaran Remedial

Ciri-ciri bahasa teks cerita fantasi

- a. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan (aku, mereka, dia, Erza, Doni).
- b. Penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar (tempat, waktu, suasana)

Contoh deskripsi latar tempat

Tiga rumah bergaya kerucut menyambut mataku. Emas dan berlian bertaburan di dinding rumah itu. Laboratorium berantakan. Semua peralatan pecah. Aneh hanya laptopku yang masih menyala.

Contoh deksripsi latar suasana

Setetes air mata pun jatuh dari wajah Sang Ratu. Tak sepele kata pun terdengar dari bibirnya. Kamar yang megah ini *terasa sunyi dan penuh kesedihan*.

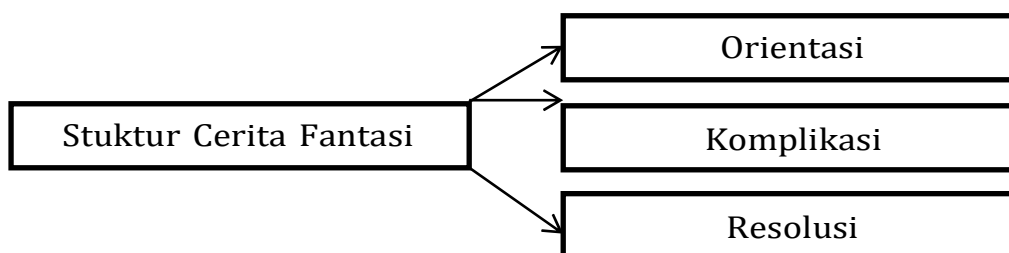
Contoh deksripsi latar waktu

Tengah malam tak ada bintang di langit itu. Mendung hitam nampak mengumpal. Lolongan anjing bersahut-sahutan menyambut **malam** yang semakin larut.

- c. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus.
Contoh: Alien itu berhidung **mancung**. Dengan **hidungnya yang menjulang** ia **mengendus** sekeliling.
- d. Kata sambung penanda urutan waktu Kata sambung urutan waktu setelah itu, kemudian, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya. Penggunaan kata sambung urutan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.
Contoh:
1) Setelah buku terbuka aku terseret pada masa lampau.
2) Dua tahun kemudian, Farta telah sampai di Planet Mars dan bertemu dengan Tatao.
3) Akhirnya, Farta dapat menyelamatkan diri dari terkaman raksasa.
- e. Penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan
Penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah)
Contoh:
1) Tiba-tiba seorang alien yang berukuran lebih besar datang.
2) Tanpa diduga buku terjatuh dan halaman terbuka menyeret Nabila padadunia lain.
3) Di tengah kebahagiaannya datanglah musibah itu.
- f. Penggunaan dialog/ kalimat langsung dalam cerita
"Raksasa itu mengejar kita!" teriak Fona kalang kabut. Aku ternganga mendengar perkataan Fona. Aku segera berlari

Materi Pembelajaran Pengayaan

Struktur teks cerita fantasi



Orientasi

Ciri isi : pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik

Komplikasi

Ciri isi : berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak

Resolusi

Ciri isi : berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi

A. Kompetensi inti

- KI 1 : **Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta
- KI 2 : **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- 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

Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar

- Merinci struktur cerita Imajinasi
- Menyimpulkan karakteristik bagian-bagian dari struktur cerita Imajinasi (orientasi, komplikasi, resolusi)
- Menelaah hasil melengkapi cerita Imajinasi dari segi struktur cerita Imajinasi
- Memperbaiki cerita Imajinasi dari segi diksi dan kalimat dialog, kesalahan tanda baca

Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan

- memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan
- Merencanakan pengembangan cerita imajinasi
- Menulis cerita imajinasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Merencanakan pengembangan cerita fantasi (cerita imajinasi) dengan sistematis;
2. Menulis teks fantasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan dengan benar;
3. Menceritakan dan memublikasikan hasil karyanya sendiri dengan percaya diri.

D. Materi Pembelajaran

Uraian Lengkap dilihat pada lampiran II

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Scientific*
- Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.

E. Teknik Penilaian

- a. Sikap (Spiritual dan Sosial)
 1. Observasi (Jurnal)
 2. Proyek Literasi
- b. Pengetahuan
 3. Tes Tertulis
 4. Penugasan
- c. Keterampilan
 3. Tertulis
 4. Unjuk Kerja