

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 3 PAKEM
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia/ Teks Fabel
 Kelas/ Semester : VII/2
 Materi Pokok : Teks Fabel
 Alokasi Waktu : 6x 40 menit (3 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 dan 2	
Sikap Spiritual, yaitu “ Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”.	
KI 3	KI 4
Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	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 (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	Kompetensi Pengetahuan	
2	Kompetensi Keterampilan 4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	4.16.1 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Nilai karakter: religius, cermat, proaktif, kritis, jujur, kerja sama, dan tanggung jawab

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

Peserta didik mampu memerankan isi fabel yang dibaca dan didengar serta **menjunjung nilai kecermatan, proaktif, kritis, kerja sama, dan tanggung jawab.**

D. Materi Pembelajaran

Langkah-langkah memerankan isi fabel:

- a. Merancang tokoh, watak, dialog, latar, sesuai isi fabel yang dibaca
- b. Menentukan urutan cerita
- c. Merancang pemeranan dari fabel yang dibaca, meliputi kalimat narrator, dialog tokoh, dan music pengiring/ property.
- d. Melakukan adu kreatif pemeranan fabel

E. Metode Pembelajaran

Problem Base Learning

F. Media Pembelajaran

1. Alat:
 - a. LCD Proyektor
 - b. Laptop
 - c. naskah
2. Media
 - a. Video fabel berjudul *Kura-kura dan Kelinci*
 - b. *Power point* berisi kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, instruksi tugas, dan materi pembelajaran
 - c. Lembar Kerja Peserta Didik

G. Sumber belajar

Harsiati, Titik, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

<http://www.materikelas.com/contoh-teks-cerita-fabel-singkat-dan-strukturnya/>

<https://www.youtube.com/watch?v=CyDJSQgsEUI>

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Keenam

Kegiatan	Sintak Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Level Kognisi
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjawab salam pembuka, berdoa untuk memulai pembelajaran, dicek kehadirannya oleh guru, dan mengondisikan diri untuk siap belajar. (religius)2. Peserta didik bersama guru mengaitkan materi yang dahulu dengan yang akan dipelajari3. Peserta didik memerhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.4. Peserta didik memerhatikan cakupan materi dan penilaian mengenai memerankan isi teks fabel.	10	

Inti	Mengamati	1. Peserta didik secara individu menyimak video fabel yang berjudul <i>Kura-Kura dan Kelinci. (cermat)</i>	60	LOTS
	Menanya	2. Peserta didik secara individu bertanya tentang memerankan isi teks fabel.. <i>(berpikir kritis)</i>		LOTS
	Mengeksplorasi	3. Peserta didik secara berkelompok mengumpulkan informasi dan menyimpulkan terkait memerankan isi teks fabel. dari berbagai sumber. (kerja sama)(cermat) (kolaboratif)		HOTS
	Mengasosiasikan	4. Peserta didik secara berkelompok memerankan isi teks fable berjudul “Kisah Persahabatan Seekor Sapi, Domba, Katak dan Tikus” (kerja sama) (berpikir kritis)		HOTS
Penutup		1. Peserta didik merefleksi hasil pembelajaran terkait merancang naskah fabel. 2. Peserta didik menyimpulkan terkait merancang naskah fabel. 3. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 4. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam. (religius)	10	

I. Penilaian

A. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

a. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes praktik	Produk	Lihat lampiran 2	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran

No	Aspek	Bobot	Skor	Kriteria Penilaian
1	Lafal	1	1-5	5 Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan lafal yang sangat tepat.

				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan lafal yang tepat.
				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan lafal yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan lafal yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan lafal yang tidak tepat.
2	Jeda	1	1-5	5	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan jeda yang sangat tepat.
				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan jeda yang tepat.
				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan jeda yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan jeda yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan jeda yang tidak tepat.
3	Tekanan	2	1-5	5	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan tekanan yang sangat tepat.
				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan tekanan yang tepat.
				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan tekanan yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan tekanan yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan tekanan yang tidak tepat.
4	Intonasi	2	1-5	5	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan intonasi yang sangat tepat.
				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan intonasi yang tepat.

				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan intonasi yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan intonasi yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan intonasi yang tidak tepat.
5	Ekspresi	2	1-5	5	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan ekspresi yang sangat tepat.
				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan ekspresi yang tepat.
				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan ekspresi yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan ekspresi yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan ekspresi yang tidak tepat.
6	Gestur	2	1-5	5	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan gestur yang sangat tepat.
				4	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan gestur yang tepat.
				3	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan gestur yang cukup tepat.
				2	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan gestur yang kurang tepat.
				1	Jika peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan gestur yang tidak tepat.
Skor maksimal			50		

- a. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 Pembelajaran Pengayaan pada Kompetensi Dasar 4.16
 Memerankan teks fabel dalam bentuk video.

J. Bahan Ajar

A. Struktur teks fabel/legenda

Orientasi	: bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, dan waktu.
Komplikasi	: konflik atau permasalahan antara satu dengan tokoh lainnya. Komplikasi menuju klimaks.
Resolusi	: bagian berisi pemecahan masalah.
Koda (boleh ada boleh tidak)	: bagian terakhir fabel yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tsb.

B. Kaidah kebahasaan teks fabel/legenda:

1. Kalimat Langsung dan Tidak Langsung

- Kalimat langsung** adalah kalimat yang diucapkan secara langsung kepada orang yang dituju. Kalimat langsung ditandai dengan pemakaian tanda petik. (“.....”)
- Kalimat tidak langsung** adalah kalimat yang melaporkan atau memberitahukan perkataan orang lain dalam bentuk kalimat berita.

2. Kata Sandang *Si* dan *Sang*

Pada teks cerita moral/ fabel sering menggunakan kata sandang *si* dan *sang*. Berikut ini merupakan contoh penggunaan kata sandang *si* dan *sang* yang ada pada teks cerita moral/ fabel.

- Sang raja hutan berkeliling taman sambil menyapa binatang-binatang yang berada di taman itu.
- Si kancil mengejek kura-kura yang jelek yang tidak bisa pergi ke mana-mana.
- Sang semut selalu membanggakan dirinya yang bisa pergi ke tempat ia suka.
- Si kepompong hanya diam saja mendengar alunan lagu tersebut.
- “Aku adalah kepompong yang pernah kau ejek,” kata si kupu-kupu.

Kaidah penulisan *si* dan *sang* terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata *si* dan *sang* ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital. Perhatikan contoh penggunaan dalam kalimat-kalimat tersebut, lalu bedakan dengan contoh berikut ini.

- “Bagaimana caranya agar si kecil rajin belajar?” tanya ibu.
- Kedua orang itu, si Kecil dan si Kurus, adalah pedagang di pasar.
- Kata *kecil* pada kalimat 1) ditulis dengan huruf kecil karena bukan merupakan nama. Pada kalimat 2) *kecil* dan *kurus* ditulis dengan huruf /K/ kapital karena dimaksudkan sebagai panggilan atau nama julukan.

3. Kata Depan yang Menyatakan Makna Tempat dan Kata Depan yang Menyatakan Makna Waktu

Dalam teks cerita moral/ fabel biasanya menggunakan kata depan yang menyatakan makna tempat dan kata depan yang menyatakan makna waktu untuk menghidupkan suasana.

- Kata depan yang menyatakan makna tempat, biasanya menggunakan kata depan *di*.
- Kata depan yang menyatakan makna waktu, biasanya menggunakan kata depan *pada* atau kata yang menunjukkan informasi waktu.

Berikut ini adalah contoh penggunaan kata depan tersebut.

- a. Dikisahkan **pada** *suatu pagi* yang cerah ada seekor kancil berjalan-jalan **di** *pinggir sungai*.
- b. **Pada** *suatu sore* sang kancil kembali berjalan ke pinggir sungai itu. Karena hujan lebat, **di** *sungai* itu terjadi banjir besar.
- c. Si kupu-kupu mengangkat ranting itu dan menurunkannya **di** *tempat yang aman*.
- d. Kamu hanya bisa menggantung **di** *ranting* itu.

4. Cara Menyusun Teks Cerita Moral/ Fabel

Langkah-langkah menyusun teks cerita moral/ fabel dijelaskan sebagai berikut.

- a. Amatilah perilaku binatang di sekitar (dapat berupa binatang dalam bentuk nyata atau dapat berupa gambar atau tayangan video), kemudian tentukan hal menarik yang diamati sehingga menjadi tema tulisan.
- b. Tema yang disarankan berkaitan dengan kebaikan yang dapat diambil dari perilaku binatang. Menurut KBBI, tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang dipercakapkan dan dipakai sebagai dasar mengarang, menggubah sajak, dan sebagainya. Jadi, tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran yang melatarbelakangi penulis dalam membuat suatu tulisan.
- c. Setelah menentukan tema, selanjutnya topik dapat ditentukan. Menurut KBBI, topik adalah pokok pembicaraan dalam diskusi, ceramah, karangan, dan sebagainya. Jadi, topik merupakan gagasan yang lebih spesifik dan lebih terarah daripada tema dalam membahas suatu permasalahan.
- d. Kemudian, judul dalam ditentukan dari topik yang telah dipilih sebelumnya. Menurut KBBI, judul adalah nama yang dipakai untuk buku atau bab dalam buku yang dapat menyiratkan secara pendek isi atau maksud buku atau bab itu. Judul juga bisa diartikan sebagai kepala karangan (cerita, drama, dan sebagainya). Jadi, judul merupakan perincian atau penjabaran dari topik yang menyiratkan isi bahasan dan dibuat dengan ringkas, padat, dan menarik.
- e. Setelah menentukan tema, topik, dan judul, buatlah kerangka teks cerita fabel yang berupa struktur teksnya, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Lalu, tulislah ide pokok yang ingin ditulis di dalam keempat bagian teks tersebut sesuai dengan judul yang telah dibuat sebelumnya.
- f. Hubungkan antara ide pokok pada setiap bagian itu dengan menggunakan kata sambung. Jika perlu, penulis dapat membuat dan menambahkan kalimat lain sehingga teks yang dibuat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ketika menyusun teks berdasarkan hasil pengamatan itu, harus menerapkan ciri kebahasaan, seperti ejaan, pilihan kata, tanda baca, dan kalimat. Setelah berhasil menyusun teks cerita fabel, baca dan cermati lagi teks tersebut. Lengkapi kekurangan dan kesalahan yang ada.

5. Langkah-langkah memerankan isi fabel:

- a. Merancang tokoh, watak, dialog, latar, sesuai isi fabel yang dibaca
- b. Menentukan urutan cerita
- c. Merancang pemeranan dari fabel yang dibaca, meliputi kalimat narrator, dialog tokoh, dan music pengiring/ property.
- d. Melakukan adu kreatif pemeranan fabel

