

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Islam Al-Hasbi
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : VII / 2
Materi Pokok : Teks Fabel
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, 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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	3.15.1 Menandai informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca 3.15.2 Mengidentifikasi kata kunci dari informasi tentang

	fabel/legenda daerah setempat yang dibaca
4. 15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat	<p>4.15.1 Menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan dalam fabel</p> <p>4.15.2 Menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa cerita fabel</p> <p>4.15.3 Menceritakan kembali isi cerita fabel berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* dan model *problem based learning*, guru berkolaborasi dengan peserta didik untuk dapat:

1. menandai informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dengan tepat;
2. mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dengan tepat.

Pertemuan Kedua

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* dan model *problem based learning*, guru berkolaborasi dengan peserta didik untuk dapat:

1. menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan dalam fabel dengan tepat;
2. menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa cerita fabel dengan tepat;
3. menceritakan kembali isi cerita fabel berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat dengan tepat.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Religius
2. Tanggung jawab
3. Jujur
4. Kerja sama

D. MATERI PEMBELAJARAN

Fakta: teks fabel.

Kontekstual: tokoh protagonis dan antagonis, rangkaian cerita, menyusun kerangka, menceritakan kembali.

Prosedural: langkah-langkah menceritakan kembali fabel.

Metakognitif: dapat meneladani sifat-sifat baik fabel dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *STEAM*
2. Model : *problem based learning*
3. Metode : diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi.

F. Media/ Alat/ Bahan Pembelajaran

Media:

1. Salindia
2. Contoh fabel

Alat/ Bahan:

1. Laptop
2. Hp/ kamera
3. Proyektor

G. Sumber Belajar

1. Harsiati, Titik. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Harsiati, Titik. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KEDUA

Tahap	Kegiatan	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTs	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru saling memberi dan menjawab salam.2. Guru bersama peserta didik berdo'a terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.3. Guru mengabsen peserta didik.4. Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan materi pada pembelajaran sebelumnya.5. Guru bersama peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.6. Guru dan peserta didik melakukan permainan "Tebak Gambar".7. Peserta didik melakukan tes awal.	Religius Rasa ingin tahu <i>Neurosains</i>	10 menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Fase 1, orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati contoh fabel dalam bentuk gambar. 2. Peserta didik bersama guru bertanya jawab tentang fabel. 3. Peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai teks fabel lewat salindia. <p>Fase 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga orang dengan mempertimbangkan kemampuan dan keaktifan peserta didik. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melihat kembali contoh fabel yang telah dibagikan. 2. Peserta didik berdiskusi menentukan tokoh, penokohan, dan rangkaian peristiwa dalam fabel yang telah dilihat. <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa cerita fabel. 2. Peserta didik dengan bimbingan guru berlatih menceritakan kembali isi cerita fabel berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat. 	<p>Literasi Rasa ingin tahu</p> <p><i>TPACK</i></p> <p>Kerja sama <i>(collaborative)</i></p> <p>Literasi Berpikir kritis <i>(critical thinking)</i></p> <p>Kerja sama <i>(collaborative)</i> Kreativitas <i>(creativity)</i> <i>HOTs</i></p>	<p>40 menit</p>
----------------------	--	--	---------------------

	<p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok menceritakan kembali isi cerita fabel berdasarkan kerangka karangan. 2. Guru bersama peserta didik lain memberikan penilaian. 3. Guru memberikan <i>reward</i> berupa nilai/ bintang dan berterima kasih kepada kelompok yang sudah tampil. 	<p><i>HOTs</i></p> <p>Komunikatif (<i>communicative</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dipandu guru merefleksi hasil pembelajaran dengan penuh tanggung jawab. 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 3. Peserta didik mengerjakan tes akhir. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait rencana tindak lanjut untuk pembelajaran selanjutnya. 5. Peserta didik dan guru berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	<p>Kreativitas (<i>creativity</i>)</p> <p><i>HOTs</i></p> <p>Religius</p>	10 menit

I. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL, DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

a. Sikap Religius

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Nontes	Observasi	Lembar pengamatan	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran

2.	Nontes	Jurnal	Lembar catatan	Saat pembelajaran berlangsung	<i>(assesmen as learning)</i> Penilaian dan pencapaian pembelajaran <i>(assessment for and of learning)</i>
----	--------	--------	----------------	-------------------------------	--

b. Sikap Sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Nontes	Observasi	Lembar pengamatan	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran <i>(assesmen as learning)</i>
2.	Nontes	Jurnal	Lembar catatan Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian dan pencapaian pembelajaran <i>(assessment for and of learning)</i>

c. Penilaian Keterampilan

No	Teknik	Bentuk	Contoh Butir	Waktu	Keterangan
		Instrumen	Instrumen	Pelaksanaan	
1.	Tes	Produk	Membuat cerita dengan bahasa sendiri dari isi fabel berdasarkan kerangka karangan	Saat Pembelajaran usai	Penilaian dan pencapaian pembelajaran <i>(assessment of learning)</i>

d. Kisi-kisi Keterampilan

No	IPK	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	Menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan dalam fabel dengan tepat.	Unsur tokoh dan penokohan fabel	Peserta didik membaca teks fabel kemudian menentukan tokoh dan penokohnya.	C3	Uraian	1
2.	Menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa cerita fabel dengan tepat.	Rangkaian peristiwa	Peserta didik menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian cerita dan di dalamnya termasuk menempatkan para tokoh	C6	Uraian	2
3.	Menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat dengan tepat.	Cerita fabel yang dibaca, kerangka cerita	Peserta didik menceritakan kembali isi cerita fabel berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat	C6	Uraian	3

e. Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
----	--------------------	----------	------

1	Menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan dalam fabel dengan tepat.	<p>a. Peserta didik dapat menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan fabel dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik dapat menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan fabel namun kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik tidak dapat menentukan tokoh (protagonis dan antagonis) dan penokohan fabel dengan tepat.</p>	<p>5</p> <p>3</p> <p>1</p>
2	Menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa cerita fabel dengan tepat.	<p>a. Peserta didik dapat menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa fabel dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik dapat menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa fabel namun kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik tidak dapat menyusun kerangka cerita berdasarkan rangkaian peristiwa fabel dengan tepat.</p>	<p>5</p> <p>3</p> <p>1</p>
3	Menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat dengan tepat.	<p>a. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat namun kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik tidak dapat menceritakan kembali isi cerita fabel yang dibaca berdasarkan kerangka karangan yang telah dibuat dengan tepat.</p>	<p>10</p> <p>6</p> <p>3</p>
Skor Maksimun			20

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$$

f. Remedial

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

g. Pengayaan

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

- 1) Siswa yang mencapai nilai diberikan materi yang masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- 2) Siswa yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

**Mengetahui
Kepala Sekolah,**

**Jalaludin Sayuti, S.Sy.
NUPTK 4856769670130022**

**Cianjur, Juni 2021
Guru Mapel Bahasa Indonesia**

**Neni Sumartini, S.Pd.
NUPTK 0239769670130033**

