

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA NEGERI 17 Surabaya	Kelas/Semester : X/ 2	KD : 3.8 dan 4.8
Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 1
Materi : Teks Naratif; Informasi terkait tentang legenda, dongeng dan cerita binatang		

A. TUJUAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian narrative seperti legenda, dongeng dan cerita binatang yang ditanyakan Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks naratif Memahami struktur teks naratif dalam memberi dan meminta informasi terkait narrative text Menyampaikan informasi tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dengan intonasi, ucapan dan tekanan kata yang benar, dengan saling mengoreksi
--

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Media : ➤ LCD PROJECTOR, INTERNET	Alat/Bahan : ➤ Penggaris, spidol, papan tulis ➤ Laptop & infocus/ HP
---	---

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru Mengulang materi sebelum nya Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran 										
KEGIATAN INTI	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px;">Kegiatan Literasi</td> <td style="padding: 5px;">Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati gambar yang di tayangkan tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Critical Thinking</td> <td style="padding: 5px;">Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Collaboration</td> <td style="padding: 5px;">Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk membuat drama sesuai beberapa gambar yang sesuai topic tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Communication</td> <td style="padding: 5px;">Peserta didik mempraktekan hasil membuat dialog yang di buat dalam bentuk drama di depan kelas.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Creativity</td> <td style="padding: 5px;">Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang isi drama yang di tampilkan di depan kelas oleh tiap kelompok siswa tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.</td> </tr> </table>	Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati gambar yang di tayangkan tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk membuat drama sesuai beberapa gambar yang sesuai topic tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.	Communication	Peserta didik mempraktekan hasil membuat dialog yang di buat dalam bentuk drama di depan kelas.	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang isi drama yang di tampilkan di depan kelas oleh tiap kelompok siswa tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati gambar yang di tayangkan tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.										
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.										
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk membuat drama sesuai beberapa gambar yang sesuai topic tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.										
Communication	Peserta didik mempraktekan hasil membuat dialog yang di buat dalam bentuk drama di depan kelas.										
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang isi drama yang di tampilkan di depan kelas oleh tiap kelompok siswa tentang legenda, dongeng dan cerita binatang dari narrative text.										
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru memberi tugas latihan soal dengan menggunakan aplikasi OFFICE 365. 										

C. METODE PENGAJARAN

- LURING DAN ONLINE EVALUATION

D. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : evaluasi melalui online	- Keterampilan: praktek bicarai
------------------------------	---	---------------------------------

E. SUMBER PEMBEALAJARAN : Modul/lks dan internet

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Surabaya, 09 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

Dra. MARLINA KUSMAWATI.M.M
Nip. 196211221991032005

NUR FITRIAH, S.Pd
Nip. 197310182014122002

Penilaian Hasil Pembelajaran

1.

Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen 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	

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

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50

2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$

3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$

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 juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB

2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100			
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100		
4	Marah saat diberi kritik.	100			
5	...		50		

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 500) x 100 = 90,00
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)

- **Penilaian Jurnal** (Lihat lampiran)

2.

Penilaian Pengetahuan

Tabel Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria		Skor 1-5	Skor 1-4
1	Tujuan Komunikatif	Sangat memahami		5	4
		Memahami		4	3
		Cukup memahami		3	2
		Kurang memahami	Hampir tidak memahami	2	1
		Tidak memahami		1	
2	Keruntutan Teks	Struktur teks yang digunakan sangat runtut		5	4
		Struktur teks yang digunakan runtut		4	3
		Struktur teks yang digunakan cukup runtut		3	2
		Struktur teks yang digunakan kurang runtut	Struktur teks yang digunakan hampir tidak runtut	2	1
		Struktur teks yang digunakan tidak runtut		1	
3	Pilihan Kosakata	Sangat variatif dan tepat		5	4
		Variatif dan tepat		4	3
		Cukup variatif dan tepat		3	2
		Kurang variatif dan tepat	Hampir tidak variatif dan tepat	2	1
		Tidak variatif dan tepat		1	
4	Pilihan Tata Bahasa	Pilihan tata bahasa sangat tepat		5	4
		Pilihan tata bahasa tepat		4	3
		Pilihan tata bahasa cukup tepat		3	2
		Pilihan tata bahasa kurang tepat	Pilihan tata bahasa hampir tidak tepat	2	1
		Pilihan tata bahasa tidak tepat		1	

3.

Penilaian Keterampilan

a. Penilaian Presentasi/Monolog

Nama peserta didik: _____

Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Baik	Kurang baik
1.	Organisasi presentasi (pengantar, isi, kesimpulan)		
2.	Isi presentasi (kedalaman, logika)		
3.	Koherensi dan kelancaran berbahasa		
4.	Bahasa:		
	Ucapan		
	Tata bahasa		
	Perbendaharaan kata		
5.	Penyajian (tatapan, ekspresi wajah, bahasa tubuh)		
Skor yang dicapai			
Skor maksimum		10	

Keterangan:

Baik mendapat skor 2

Kurang baik mendapat skor 1

b. Rubrik untuk Penilaian Unjuk Kerja

AKTIVITAS	KRITERIA		
	TERBATAS	MEMUASKAN	MAHIR
Melakukan Observasi	Tidak jelas pelaksanaannya	Beberapa kegiatan jelas dan terperinci	Semua kegiatan jelas dan terperinci
Role Play	Membaca script, kosakata terbatas, dan tidak lancar	Lancar dan kosakata dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai
Simulasi	Fungsi social tidak tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan tidak tepat	Fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan kurang tepat	Fungsi social tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan tepat
Presentasi	Tidak lancar, topik kurang jelas, dan tidak menggunakan slide presentasi	Lancar, topik jelas, dan menggunakan slide presentasi tetapi kurang menarik	Sangat lancar, topic jelas, menggunakan slide presentasi yang menarik
Melakukan Monolog	Membaca teks, fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan kurang tepat, serta tidak lancar	Kurang lancar, fungsi social tercapai, struktur dan unsure kebahasaan tepat dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai, kalimat berkembang, serta ada transisi

Keterangan:

MAHIR mendapat skor 3

MEMUASKAN mendapat skor 2

TERBATAS mendapat skor 1