

RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

IDENTITAS	
Mata pelajaran	: Bahasa Inggris
Materi Pokok	: Thing around us (Things in the classroom)
Kelas/Semester	: VII/SMPLB Tungrahita
Sekolah	: SLB Negeri 1 Yogyakarta
Alokasi Waktu	: 2 jpl
KI/KD	: 3.1 Peserta didik dapat mengenal macam-macam benda yang ada di sekelingnya 4.1 Peserta didik dapat mengungkapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk menanyakan dan menjawab tentang benda yg ada disekelingnya

I. Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik dapat mengenal things in the classroom
- Peserta didik dapat membedakan macam-macam things in the classroom
- Peserta didik dapat mempraktikkan menanyakan dan menjawab pertanyaan tentang things in the classroom

II. Langkah-langkah Pembelajaran:

- Media Pembelajaran: things in the classroom,
- Alat dan bahan: laptop, cards, things in the classroom, Buku Bahasa Inggris "Dare to Learn English" Kelas VII Tunagrahita Kemendikbud
- Project based learning

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- | | | |
|------------------|---|---|
| SENANGKAN | : | <ul style="list-style-type: none">• Sapaan hangat dan bersahabat dengan meneriakkan yel-yel sekolah• Salam pembuka dan berdoa, bernyanyi bersama |
|------------------|---|---|

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- | | | |
|-----------------|---|--|
| HUBUNGAN | : | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengetahui KI dan KD yang dipelajari• Peserta didik bercerita tentang pengalaman mengenal benda-benda yang ada di kelas |
| ALAMI | : | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengikuti pembelajaran melalui game flip picture• Peserta didik bertanya jawab tentang things in the classroom |
| TERAPKAN | : | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dapat mengenal things in the classroom• Peserta didik dapat membedakan things in the classroom• Peserta didik dapat menanyakan ataupun menjawab pertanyaan tentang things in the classroom |

KEGIATAN AKHIR (10 MENIT)

- | | | |
|---------------------|---|---|
| INSPIRASIKAN | : | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik terinspirasi guru memberi salam• Peserta didik terinspirasi benda-benda di lingkungan kelas mereka |
|---------------------|---|---|

- | | | |
|-------------------------------|---|--|
| III. Asesmen/Penilaian | : | <ul style="list-style-type: none">• Lisan• Pengamatan |
|-------------------------------|---|--|

Yogyakarta, 6 Januari 2020

Guru Mata Pelajaran



Aris Widayanti, S. Pd.
NIP. 197712152011012006

Mengetahui
Kepala SLBN 1 Yogyakarta



Sri Muji Rahayu, M. Pd.
NIP. 197007211992032007

SYNTAX PjBL DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH "THINGS IN THE CLASSROOM"

Tahapan dalam PBL	Pengalaman Belajar	Kompetensi Abad 21 (4C+1Q)	Pendekatan saintifik K13
Langkah 1 . Pengenalan masalah (Penentuan Pertanyaan Mendasar)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggugah ketertarikan peserta didik terhadap benda-benda yang sering dijumpai di sekolah (kelas)(apersepsi) • Mendorong peserta didik untuk berfikir kritis • Membangun kemampuan peserta didik dalam menghubungkan kejadian yang terjadi di sekitarnya dengan topik yang kaitannya dengan benda-benda di kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking (mendorong berfikir kritis mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan) • EQ • IQ • SQ 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati fenomena sekitar (dunia nyata) yang dihubungkan dengan benda-benda di kelas • Mengasosiasi (mengubungkan keterkaitan kebutuhan hidup menggunakan benda-benda di kelas)
Langkah 2 Penyusunan Rancangan Project	<ul style="list-style-type: none"> • Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok • Membangun kerjasama antar peserta didik. • Membangun komunikasi antar Peserta didik melibatkan peserta didik dalam proses perencanaan • Menentukan dan menemukan rancangan project bersama-sama antar guru dan peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking (mengembangkan kemampuan berfikir (menggali pengetahuan sendiri) untuk menyusun rancangan project) • Creative (mengembangkan kreatifitas dalam membuat rancangan) • Collaboration (bekerjasama dengan peserta didik lain dalam membuat rancangan) • Communication (mengkomunikasikan rancangan peserta didik lain dan gurunya) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan rancangan project • Mencoba • Mengkomunikasikan
Langkah 3 Penyusunan Rencana Kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kemampuan penyelidikan otentik saat rencana kerja mengenal benda-benda di kelas dengan media game flip cards • Mengidentifikasi masalah nyata yang terjadi selama proses mengenal benda-benda di kelas • Mencari sumber informasi yang terkait dengan things in the classroom 	<ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking • Creative • Collaboration • Communication 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi • Mendiskusikan • Mengkomunikasikan
Langkah 4 Pelaksanaan dan Monitoring Project	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pengalaman untuk melakukan mengenal things in the classroom bersama peserta didik lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking • Creative • Collaboration • Communication 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati • Mengasosiasi • Mencoba • Mendiskusikan • Mengkomunikasikan

	<ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan kemampuan menganalisis (menemukan sendiri hubungan antara benda-benda yang dicontohkan guru dg kondisi nyata di kelas) • Membangun sikap berbagi dan kekerjasama • Mengembangkan kemampuan berkomunikasi • Memumbuhan kemampuan membuat keputusan • Memanfaatkan media dan sumber (TIK) misalkan handphone 		
Langkah 5 Pengujian Hasil (Presentasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan saat bermain game flip cards • Mengembangkan kemampuan menyampaikan kata dalam Bahasa Inggris • Mendokumentasikan tahapan projek permainan flip cards • Menampilkan produk hasil permainan flip cards 	<ul style="list-style-type: none"> • Creative • Communication • Collaboration 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan • Mengkomunikasikan
Langkah 6 Evaluasi dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan kemampuan menganalisis hasil project mengenal things in the classroom dengan media game flip cards • Kemampuan mengambil keputusan 	<ul style="list-style-type: none"> • Critical thinking • EQ • IQ • SQ 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi