

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**TEKS FABEL**



**NAMA : RISHAWARTI ANGGRAENI, S.Pd.**

**NO. PESERTA PPG : 201503522211**

**BIDANG STUDI : BAHASA INDONESIA**

**PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN**

**MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG**

**TAHUN 2021**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan pendidikan** : SMP AL- QONA'AH  
**Kelas / Semester** : VII / 2  
**Materi Pokok** : Teks Fabel  
**Alokasi Waktu** : 2 x 40 Menit

**A. Kompetensi Inti:**

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta **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.
- **KI3:** 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.
- **KI4:** 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**

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</b>
3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	3.16.1 Mengidentifikasi karakteristik dan bagian-bagian struktur cerita fabel C2  3.16.2 Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa. C2

	3.16.3 Memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca. C4
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	<p>4.16.1 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6</p> <p>4.16.2 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6</p>

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan *STEAM* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi peserta didik dan guru mampu :

1. Mengidentifikasi karakteristik dan bagian-bagian struktur cerita fable dengan cermat
2. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah Bahasa dengan teliti
3. Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca dengan penuh tanggung jawab
4. Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
5. Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

### D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Pada pembelajaran ini, nilai karakter yang akan ditanam, antara lain religius, integritas, dan gotong royong.

### E. Materi Pembelajaran

#### 1. Regular

- a. Faktual : Teks Fabel
- b. Konseptual : Menulis dan memerankan isi teks fabel

- c. Prosedural : langkah-langkah menulis dan menceritakan isi teks fable
- d. Metakognitif : Penerapan nilai-nilai dalam teks fable di kehidupan sehari-hari

## **2. Remedial**

- a. Memperbaiki telaah struktur dan kebahasaan teks fabel
- b. Menyusun dan memerankan ulang teks fable yang telah dibuat

## **3. Pengayaan**

- a. Mengupload hasil tulisan dan video berceritanya ke media sosial, seperti *facebook, Instagram, status watsaap, bahkan vlog.*

## **F. Pendekatan, Model Pembelajaran, Metode,**

- 1. Pendekatan : *STEAM*
- 2. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
- 3. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi

## **G. Media Pembelajaran**

- 1. Kartu Bergambar ( flash card)
- 2. Teks fabel "*semut dan lebah*"
- 3. Video pembelajaran tentang menulis teks fabel
- 4. Video pembelajaran tentang membuat flash card
- 5. Menampilkan Salindia tentang memerankan isi fabel
- 6. Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- 7. Lembar penilaian

## **8. Alat pembelajaran :**

- 1) Laptop
- 2) Infocus

## **H. Sumber Belajar**

- 1. Buku paket kelas VII
- 2. Internet :
  - a. <https://www.youtube.com/watch?v=xX9YNCE1sCc>
  - b. <https://sekolahnesia.com/contoh-teks-fabel/>

- c. <https://www.youtube.com/watch?v=hi3fE7fD-Og>
- d. <https://id.wikihow.com/Menulis-Fabel>
- e. <https://id.wikihow.com/Membuat-Flash-Card>
- f. <https://www.youtube.com/watch?v=SSLp2X78hp8>
- g. <https://www.youtube.com/watch?v=Mt81bfJnfK8>

### I. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Unsur Inovatif	Alokasi waktu
Pendahuluan  Science	<b>Fase 1: Refleksi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru berdoa, saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing dan mengecek kehadiran siswa. <b>(religius-PPK)</b></li> <li>2. Peserta didik bersama guru saling memberi motivasi agar terus semangat dalam mengikuti pembelajaran selama pandemi dan mengingatkan untuk selalu menjaga dan melaksanakan protokol kesehatan . <b>(kemandirian PPK)</b></li> <li>3. Peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai keterkaitan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya. <b>(Berpikir kritis-4C)</b></li> <li>4. Peserta didik memperhatikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh guru.</li> </ol>	<b>(religius-PPK)</b>  <b>(berpikir kritis-4C)</b>  <b>(integritas-PPK)</b>  <b>(kolaborasi-4C)</b>	10 menit

	<p>5. Peserta didik bersama guru membentuk kelompok belajar dengan penggunaan nomor ganjil genap pada nomor absen sehingga terbentuk menjadi empat kelompok. <b>(kolaborasi-4C)</b></p>		
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Science</b></p> <p><b>Tekhnologi</b></p>	<p><b>Fase 2 : Penelitian</b></p> <p><b>Membaca ( sintak flash card)</b></p> <p>1. Peserta didik memperhatikan cakupan materi dan penjelasan mengenai memerankan isi teks fabel, yang disediakan melalui video pembelajaran. <b>(berpikir kritis-4C)</b></p> <p>2. Peserta didik memperhatikan cakupan materi dan penjelasan mengenai penggunaan kartu bergambar yang disediakan melalui video pembelajaran. <b>(berpikir kritis-4C)</b></p>	<p><b>(berpikir kritis-4C)</b></p> <p><b>(kolaborasi-4C)</b></p>	<p>40 menit</p>
<p><b>Science</b></p> <p><b>Art</b></p> <p><b>Engineering</b></p>	<p><b>Fase 3 : Penemuan</b></p> <p><b>Menggambar ( sintak flash card)</b></p> <p>1. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk menyusun dan menulis cerita fabel acak yang telah disediakan berdasarkan kartu bergambar yang telah diberikan oleh guru. <b>(kerja sama)(kolaboratif 4c)</b></p> <p>2. Peserta didik menempelkan kartu bergambar pada karton dan membuat tambahan hiasan sesuai karakter hewan pada teks fabel yang telah disusun pada teks fabel yang dibuatnya. <b>(proaktif) (kolaboratif dan komunikatif 4C)</b></p> <p>3. Peserta didik berdiskusi dengan temannya tentang kesesuaian media kartu gambar dengan isi cerita fabel yang</p>	<p><b>(kerja sama)(kolaboratif 4c)</b></p> <p><b>(proaktif) (kolaboratif dan komunikatif 4C)</b></p> <p><b>(kolaboratif 4C)</b></p>	

	dibuatnya. <b>(kolaboratif dan komunikatif 4C)</b>		
<b>Science</b> <b>Art</b>	<p><b>Fase 4 : Penerapan Bercerita (sintak flash card)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan kelompoknya maju memerankan isi teks fabel menggunakan media kartu bergambar yang telah dibuatnya. <b>(kreatif 4C)</b></li> <li>2. Peserta didik dan guru memberikan apresiasi kepada siswa yang bercerita. <b>(komunikatif 4C)</b></li> </ol>	<b>(proaktif dan kerja sama) (kolaboratif 4C)</b>	
<b>Science</b> <b>Mathematics</b>	<p><b>Fase 5 :Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menanggapi pembacaan teks fabel peserta didik lain dengan memperhatikan aspek lisan. <b>(komunikatif 4C)</b></li> <li>2. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil pembacaan teks fabel dari peserta didik lain dengan memperhatikan aspek lisan <b>(kolaboratif 4C)</b></li> <li>3. Guru memberi hadiah pada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dengan memeberikan makananingan.</li> </ol>	<b>(cermat) (literasi 4C)</b>	
<b>Penutup</b>	1. Peserta didik bersama guru merefleksi hasil pembelajaran mengenai struktur dan kebahasaan teks cerpen. <b>(berpikir kritis-4C)</b>	<b>(berpikir kritis-4C)</b> <b>(religious PPK)</b>	10 Menit

	<p>2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan struktur dan kebahasaan teks cerpen. (<i>berpikir kritis-4C</i>)</p> <p>3. Peserta didik menerima informasi mengenai perbaikan dan/atau pengayaan yang akan dilakukan</p> <p>4. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>5. Peserta didik melakukan <i>posttest</i> yang telah diberikan. (<i>integritas-PPK</i>)</p> <p>6. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam. (<i>religious PPK</i>)</p>		
--	--	--	--

## J. Teknik Penilaian

### a. Sikap spiritual

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	BUTIR INSTRUMEN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1.	Observasi	Jurnal	Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	

### b. Sikap sosial

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INSTRUMEN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN

1.	Observasi	Jurnal	Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	
----	-----------	--------	------------	-------------------------------	--

**c. Pengetahuan**

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INSTRUMEN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1.	Tertulis	Uraian	Lampiran 1	Saat proses pembelajaran berlangsung	

**d. Keterampilan**

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INSTRUMEN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1.	Praktik	Produk	Lampiran 1	Saat proses pembelajaran berlangsung	

**2. Pembelajaran Remedial**

Pembelajaran Remedial pada Kompetensi Dasar 4.16

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, memperbaiki telaah struktur dan kebahasaan teks fabel, menyusun dan memerankan ulang teks fable yang telah dibuat dengan bimbingan tutor sebaya.

### 3. Pembelajaran Pengayaan

Pembelajaran Pengayaan pada Kompetensi Dasar 4.16

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar, Mengupload hasil tulisan dan video berceritanya ke media sosial, seperti *facebook*, *Instagram*, *status watsaap*, bahkan *vlog*.

Mengetahui

Kepala SMP AL-QONA'AH

Ahmad Ropik, S.Pd.,M.Si.

NIP 197604071999031005

Baleendah, Mei 2021

Guru Bahasa Indonesia,

Rishawarti Anggraeni, S.Pd.

NIP -



# BAHAN AJAR TEKS FABEL



# TEKS FABEL



**RISHAWARTI ANGGRAENI, S.Pd**

**20150352211**



## A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6  4.16.2 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6

## B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan *STEAM* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi peserta didik dan guru mampu :

1. Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
2. Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

## C. Materi Pembelajaran

1. Regular
  - a. Faktual : Teks Fabel





- b. Konseptual : Struktur dan kebahasaan teks fabel
- c. Prosedural : langkah-langkah menyusun teks fabel
- d. Metakognitif : Penerapan nilai-nilai dalam teks fable di kehidupan sehari-hari

#### D. Langkah Menyusun Teks Cerita Moral/Fabel

1. Mengamati perilaku dari hewan yang ada di sekitar lingkungan. Misalnya kucing yang tinggal di dekat rumah. Amati perilaku kucing tersebut. Kamu bisa mulai menentukan hal-hal menarik yang bisa dijadikan bahan atau tema cerita fabel.
2. Buatlah tema yang menarik dan berhubungan dengan kebaikan.
3. Buatlah kerangka karangan berdasarkan masing-masing struktur teks cerita fabel yaitu judul, orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan koda.
4. Buatlah ide pokok atau gagasan untuk kerangka karangan pada setiap bagian strukturnya.
5. Kembangkan setiap ide pokok, gagasan, atau kerangka karangan tersebut menjadi kalimat-kalimat yang runtut.
6. Baca kembali cerita fabel yang sudah selesai tersebut dan lengkapi kekurangannya.

#### E. Contoh Menyusun Teks Cerita Moral/Fabel

##### Kerangka teks fabel

1. Judul: Persahabatan Kucing dan Tikus

2. Orientasi:

(a) Di Sebuah rumah besar di desa hiduplah sebuah keluarga dengan seekor kucing.

(b) Kucing itu sangat disayang oleh keluarga tersebut.

3. Komplikasi:

(a) Muncul tikus putih yang lucu dan menggemaskan.

(b) Semua anggota keluarga sangat menyukainya dan menjadikan tikus sebagai hewan peliharaan mereka juga.

(c) Kucing mulai merasa iri dengan perhatian yang didapatkan oleh tikus.

4. Klimaks:

(a) Kucing dan tikus bertengkar hebat dan saling menunjukkan siapa yang paling disayangi di antara mereka.





(b) Mereka mulai membuat keributan dan hal itu diketahui oleh keluarga tersebut.

5. Resolusi:

(a) Salah satu anggota keluarga yaitu Rahmi memisahkan mereka berdua.

(b) Rahmi menjelaskan kalau mereka tidak perlu bertengkar.

(c) Seluruh keluarga menyayangi mereka berdua.

(d) Mereka berdua akhirnya berbaikan.

6. Koda:

(a) Kucing dan tikus mulai berteman baik.

(b) Seluruh keluarga merasa bahagia dengan persahabatan mereka.

## F. Poin Penting

1. Menyusun cerita fabel harus berurutan.
2. Amati terlebih dahulu perilaku hewan yang ada di sekitar rumah kemudian cari tema yang tepat.
3. Susun berdasarkan struktur pembangun dari teks cerita fabel.

## G. Cara Memerankan isi fabel

1.berusaha meniru suara binatang tersebut

2.ekspresi,dimana ketika bingung,marah,dll

3.Penghayatan

Sumber <https://www.kosongin.com/langkah-menulis-teks-cerita/>

Sumber <https://brainly.co.id/tugas/27441500>

Sumber <https://www.mikirbae.com/2017/03/memerankan-isi-fabel.html>





**MEDIA  
PEMBELAJARAN**

### A. Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **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.
- **KI3:** 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.
- **KI4:** 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

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6 4.16.2 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan *STEAM* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi peserta didik dan guru mampu :

1. Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
2. Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

### D. Materi Pembelajaran

1. Regular
  - a. Faktual : Teks Fabel
  - b. Konseptual : Struktur dan kebahasaan teks fabel
  - c. Prosedural : langkah-langkah menulis teks fabel
  - d. Metakognitif : Penerapan nilai-nilai dalam teks fable di kehidupan sehari-hari

# Memerankan Isi Fabel



00:00:02



10



30

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

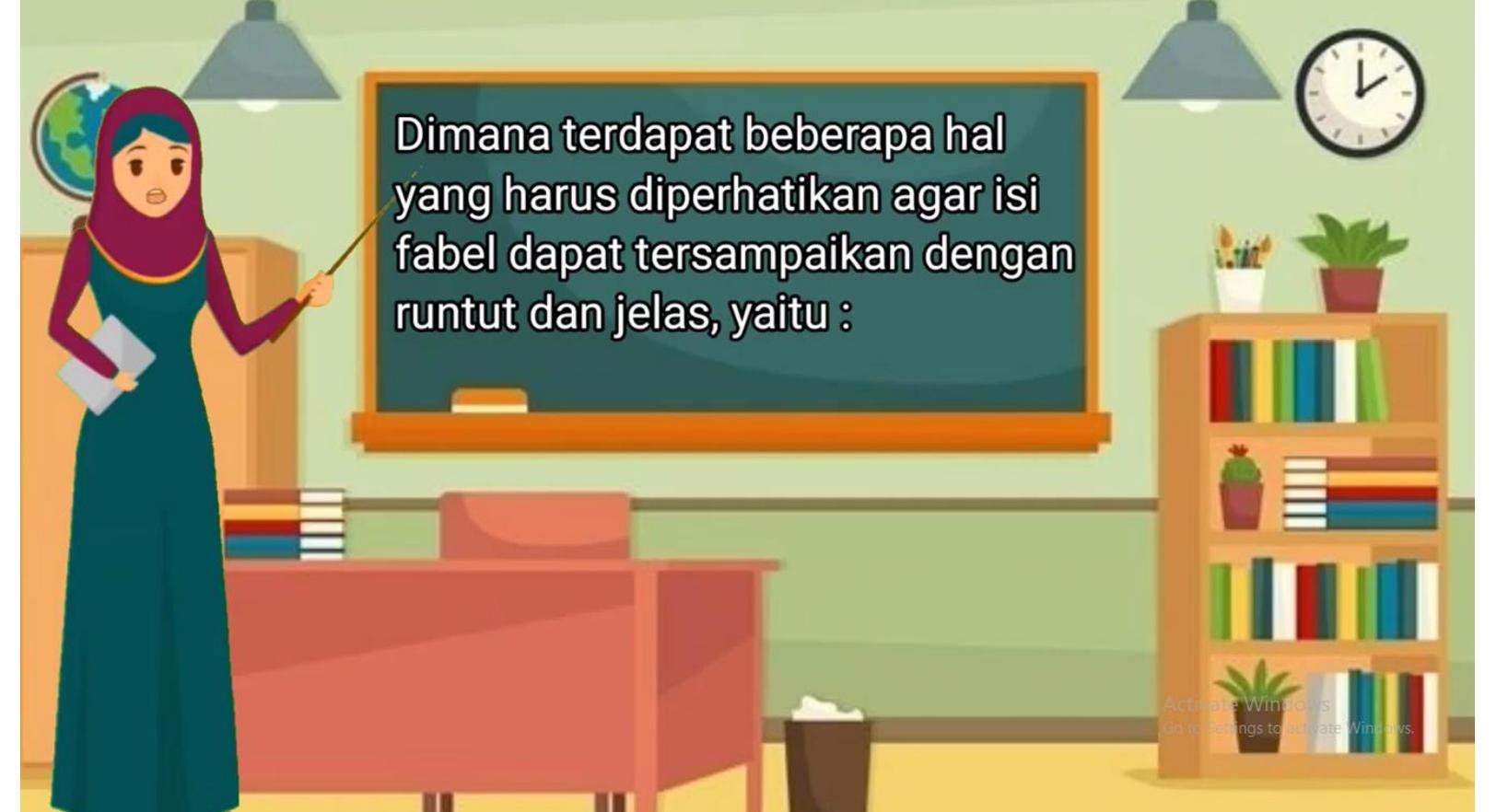
00:09:08



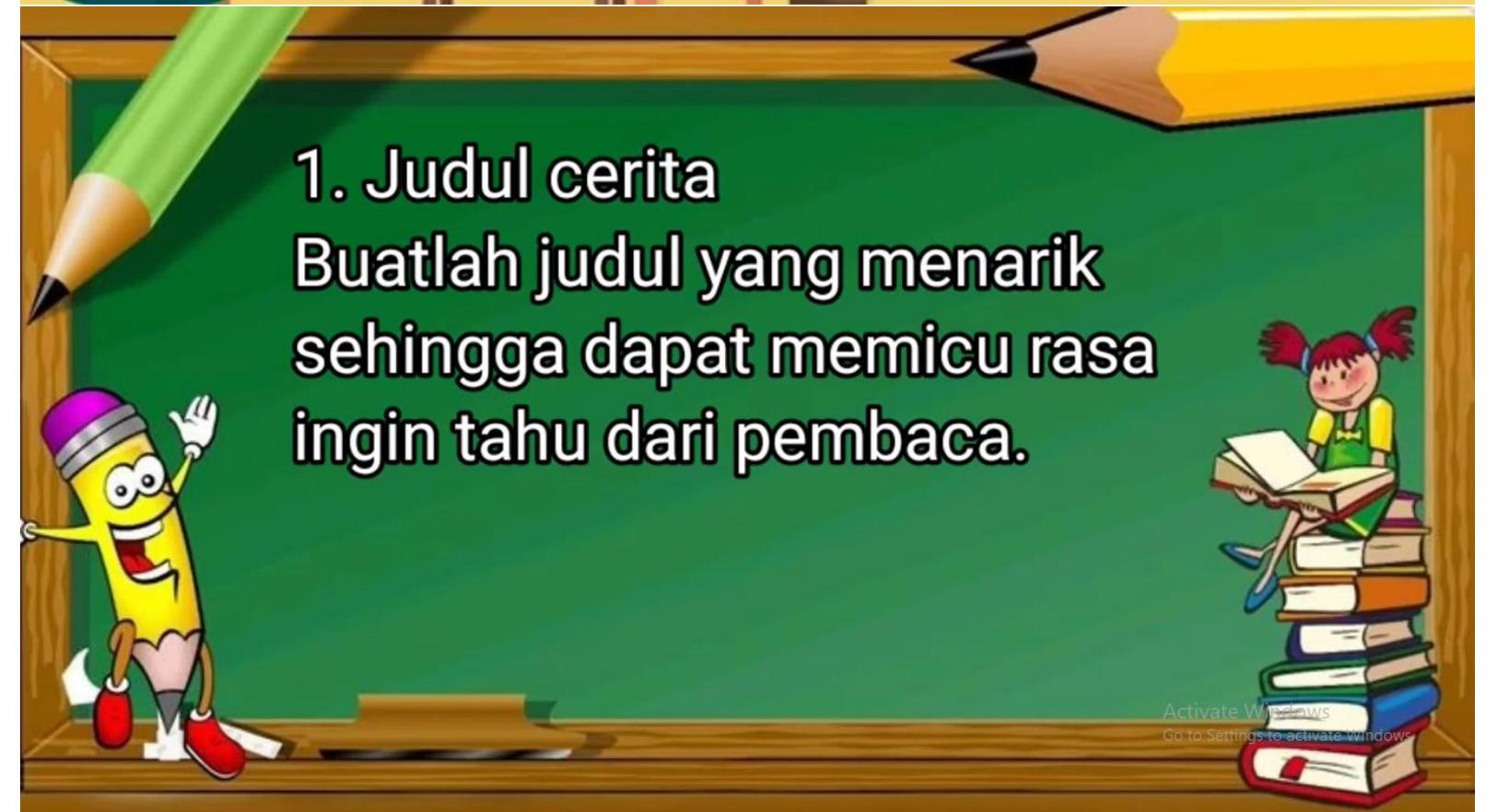
## ***Hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum memerankan isi fabel:***

1. Menentukan naskah cerita
2. Pembagian peran
3. Penguasaan cerita
4. Melatih dialog
5. Menghayati penokohan
6. Menjalinkan kontak mata
7. Menggunakan alat peraga

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.



Dimana terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan agar isi fabel dapat tersampaikan dengan runtut dan jelas, yaitu :



**1. Judul cerita**  
Buatlah judul yang menarik sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dari pembaca.



### 3. Komplikasi

Ciptakan masalah yang memicu konflik serius antar tokoh.



Activate Windows  
Go to Settings to activate windows

### 4. Resolusi

Akhir memenangkan tokoh baik, sehingga menanamkan kebijakan hidup.



Activate Windows  
Go to Settings to activate windows

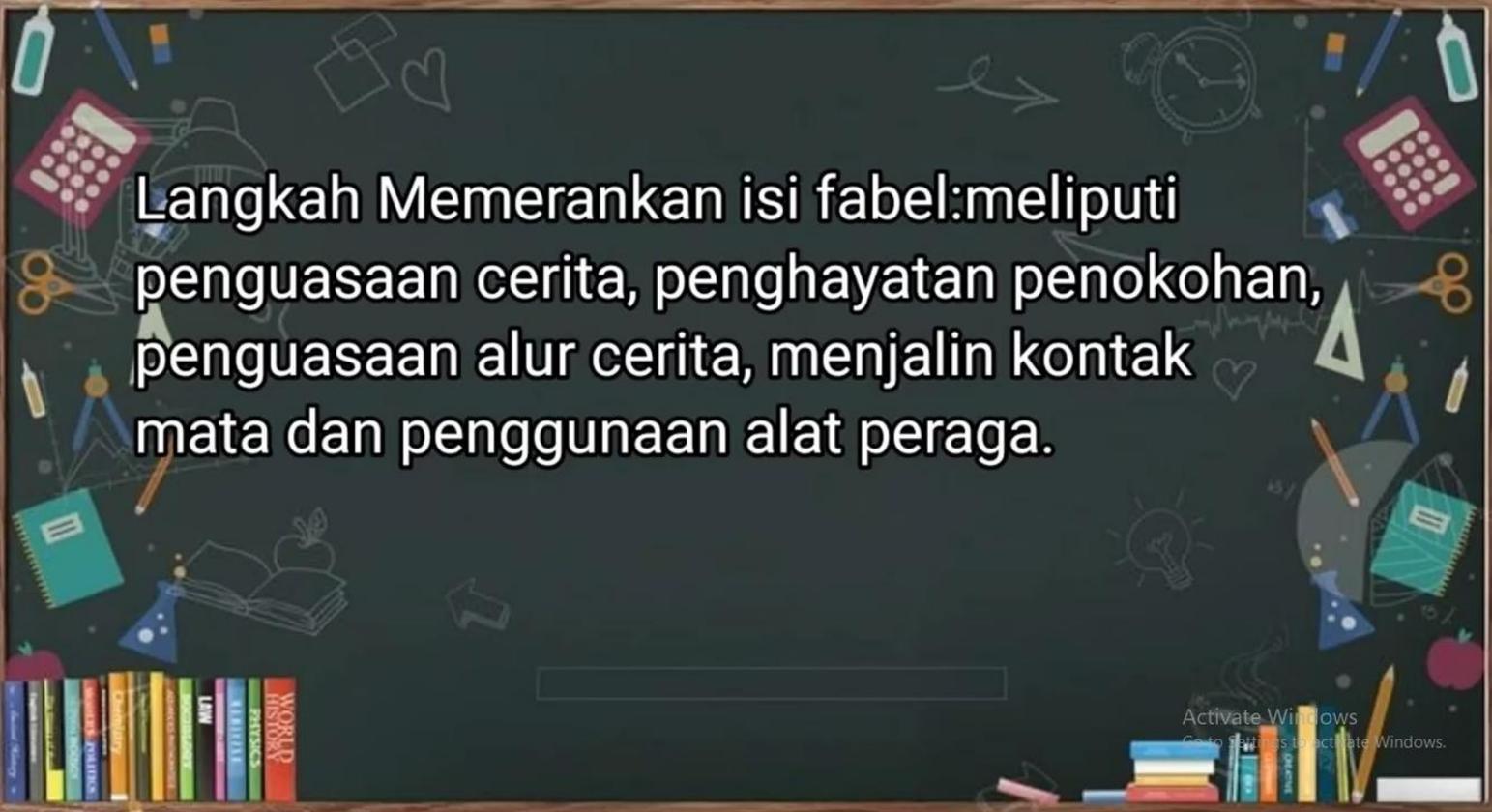
## 5. Koda

Jangan terlalu menggurui dalam menyampaikan pesan moral.



Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Langkah Memerankan isi fabel: meliputi penguasaan cerita, penghayatan penokohan, penguasaan alur cerita, menjalin kontak mata dan penggunaan alat peraga.



Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

**LEMBAR  
KERJA  
PESERTA  
DIDIK**

### A. Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta **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.
- **KI3:** 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.
- **KI4:** 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

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6 4.16.2 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan *STEAM* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi peserta didik dan guru mampu :

1. Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
2. Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Regular

- a. Faktual : Teks Fabel
- b. Konseptual : Menulis teks fabel
- c. Prosedural : langkah-langkah menulis teks fable
- d. Metakognitif : Penerapan nilai-nilai dalam teks fable di kehidupan sehari-hari

#### Petunjuk belajar

1. Kerjakan soal di bawah ini secara mandiri!
2. Jawablah pertanyaan dengan cermat dan teliti secara mandiri!
3. Diskusikan jawaban yang telah kalian isi bersama teman kelompok!
4. Komentari pekerjaan teman kelompok kalian dengan bahasa yang santun!
5. Kumpulkan hasil pengerjaanmu dengan tertib!

## 1. Menentukan Urutan Cerita

susunlah urutan cerita dibawah ini sesuai struktur teks fabel !

1. Akhirnya singa berpikir bahwa tikus kecil itu dapat menolong dirinya yang sedah mengalami kesusahan. Singa dan tikus menjadi sahabat terbaik mulai hari itu
2. Kemudian pada suatu hari tikus kecil sangat penasaran ingin melihat bagaimana sarang Singa si Raja hutan. Tikus kecil masuk menyelinap kedalam gua.
3. Tiba-tiba terdengar suara singa mengaum, dia meraung dalam kemarahan dan ketidakberdayaan karena terjat jaring pemburu. Si tikus pun mendengarnya. dan segera membebaskan singa dari jerat pemburu dengan memotong tali menggunakan gigi-giginya yang tajam. Segera singa itu terbebas.
4. Tak disangka saat tikus akan keluar gua ia tertangkap singa. Tikus memohon agar dibebaskan dan berjanji akan membantu singa.
5. Awalnya diceritakan bahwa di sebuah hutan yang lebat hiduplah seekor singa perkasa yang ditakuti semua hewan. Binatang perkasa itu sangatlah marah jika tidurnya terganggu dengan cara apapun.

## 2. Bahan pemeranan 2

Amati keenam gambar berikut kemudian diskusikan dan susunlah gambar tersebut menjadi sebuah cerita teks fabel hasil karya kelompok masing-masing !



### 3. Merancang Tokoh, Watak, Dialog, Latar Sesuai Isi fabel yang Dibaca

Tentukanlah tokoh, watak, dialog, dan latarnya!

Tokoh	Nama	Watak
Singa	Simon	Tidak mengenal rasa takut, perkasa, dan tidak mau diganggu.
Tikus	.....	.....
Latar tempat : .....		
Latar waktu : .....		
Latar suasana : .....		



**INSTRUMEN  
PENILAIAN**

#### A. Kompetensi Inti:

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **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.
- **KI3:** 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.
- **KI4:** 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

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.1 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6 4.16.2 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6

#### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan *STEAM* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi peserta didik dan guru mampu :

1. Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan
2. Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai

#### D. Materi Pembelajaran

1. Regular
  - a. Faktual : Teks Fabel

- b. Konseptual : Struktur dan kebahasaan teks fabel
- c. Prosedural : langkah-langkah menulis teks fable
- d. Metakognitif : Penerapan nilai-nilai dalam teks fable di kehidupan sehari-hari

#### E. Instrumen Penilaian Sikap

Penilaian observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut contoh instrumen dan lembar pengamatan penilaian sikap.

No	Nama	Aspek yang Dinilai					Jumlah Skor
		Religiusitas	Nasionalisme	Integritas (jujur)	Kemandirian	Gotong royong	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

#### F. Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik	Skor
Menunjukkan perilaku yang selalu sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	4
Menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	3
Mulai menunjukkan kadang-kadang ada usaha sungguh-sungguh perilaku dalam kegiatan pembelajaran.	2
Sama sekali tidak menunjukkan perilaku yang diamati dalam kegiatan pembelajaran.	1

<p> <math display="block">\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik} \times 4}{\text{Jumlah skor maksimal}}</math> </p>
--

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Jenis Soal	Soal
4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	4.16.3 Menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan C6	Memerankan isi fabel	Disajikan teks fabel acak dan gambar tokoh fabel, peserta didik dapat menyusun cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah kebahasaan fabel.	C6/HOTS	Praktik	Diskusikan bersama kelompokmu Berdasarkan gambar dan teks fabel acak menjadi sebuah cerita fabel dan tempelkan pada karton dengan tambahan hiasan !
	4.16.4 Mendemonstrasikan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai C6	Memerankan isi fabel	Disajikan sebuah teks fabel yang telah dibuat , peserta didik mampu memerankan isi fabel .	C6/HOTS	Praktik	Demonstrasikanlah hasil tulisanmu di depan kelas dengan memerankan tokoh yang ada pada cerita fabel tersebut.

## G. PEDOMAN PENSKORAN PENILAIAN KETERAMPILAN

### MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL

#### KELAS VII SEMESTER II

Aspek	Kriteria dan Skor			
	25	20	15	10
Teknik Bercerita	<p>Memperhatikan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mimik yang sesuai dengan cerita.</li><li>2. Intonasi yang sesuai dengan doalog dan suasana cerita.</li><li>3. Gerak yang sesuai dengan suasana cerita.</li><li>4. Kejelasan pelafalan.</li></ol>	Memenuhi hanya tiga subaspek	Memenuhi hanya dua subaspek	Memenuhi hanya satu subaspek
Kesesuaian struktur fabel	<p>Memperhatikan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Orientasi</li><li>2. Komplikasi</li><li>3. Resolusi</li><li>4. Koda</li></ol>	Memenuhi hanya tiga subaspek	Memenuhi hanya dua subaspek	Memenuhi hanya satu subaspek
Penggunaan Bahasa	<p>Memperhatikan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kaidah EYD.</li><li>2. Keterkaitan antarkalimat</li><li>3. Ragam bahasa yang disesuaikan dengan tokoh.</li><li>4. Dialog yang komunikatif antartokoh.</li></ol>	Memenuhi hanya tiga subaspek	Memenuhi hanya dua subaspek	Memenuhi hanya satu subaspek

Kreativitas Pembuatan Flash Card	Memperhatikan 1. Kesesuaian flash card dengan isi cerita. 2. Kerapihan dalam penyusunan. 3. Pemanfaatan bahan daur ulang. 4. Inovasi bentuk flash card.	Memenuhi hanya tiga subaspek	Memenuhi hanya dua subaspek	Memenuhi hanya satu subaspek
----------------------------------	---	------------------------------	-----------------------------	------------------------------

#### Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

#### H. Remedial dan Pengayaan

Remedial
Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, memperbaiki telaah struktur dan kebahasaan teks fabel, menyusun dan memerankan ulang teks fable yang telah dibuat dengan bimbingan tutor sebaya.
Pengayaan
Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar, Mengupload hasil tulisan dan video berceritanya ke media sosial, seperti <i>facebook</i> , <i>Instagram</i> , status <i>watsaap</i> , bahkan <i>vlog</i> .

Mengetahui

Kepala SMP AL-QONA'AH

Ahmad Ropik, S.Pd.,M.Si.

NIP 197604071999031005

Baleendah, Mei 2021

Guru Bahasa Indonesia,

Rishawarti Anggraeni, S.Pd.

NIP -

