

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP Al Muslim
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/I
Materi Pokok	: Teks Fabel/Legenda
Alokasi Waktu	: 3 JP (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti/KI

- KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2: 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: 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/KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi/IPK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	4.12.1 Siswa dapat mengidentifikasi unsur fabel/legenda 4.12.2 Siswa dapat mengubah teks fabel/legenda menjadi mini naskah drama 4.12.3 Siswa dapat memerankan isi fabel/legenda daerah yang telah dibaca dan didengar

- **Integrasi GE** : Pilar 6 (Keterampilan Hidup: Menyusun rencana kegiatan, melakukan kegiatan, mengevaluasi hasil kegiatan, hasil karya, dan mengomunikasikan)
- **Integrasi Leadership (Karakter)** :
 - ✚ **Proses belajar** : Siswa dapat menunjukkan kecermatan dalam mengidentifikasi dan menyimpulkan isi teks prosedural.
 - ✚ **Komunikasi** : Siswa dapat menjadi pembicara yang santun menyampaikan prosedural yang baik.
 - ✚ **Kolaboratif** : Siswa dapat bekerjasama dengan baik bersama tim/kelompok
- **Integrasi IMTAQ** :

Ada 12 cerita binatang yang disajikan dalam Al Quran, salah satunya yaitu mengenai: *Sedang anjing mereka mengunjurkan kedua lengannya di muka pintu gua. Dan jika kamu menyaksikan mereka tentulah kamu akan berpaling dari mereka dengan melarikan diri dan tentulah (kalbu) kamu akan dipenuhi oleh ketakutan terhadap mereka.*” (QS Al-Kahfi [18]: 18)

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui *Project Based Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur fabel/legenda, mengubah teks fabel/legenda menjadi mini naskah drama, dan memerankan isi fabel/legenda daerah yang telah dibaca dan didengar dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Teks Fabel/Legenda, cara mengubah teks narasi menjadi naskah drama, dan cara bermain peran

E. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
Metode Pembelajaran : Diskusi dan Bermain Peran

F. Media Pembelajaran/Alat dan Bahan Pembelajaran

Media/Alat : boneka tangan, LCD, *speaker*, kertas, lem, gunting (ATK)
Bahan : teks fabel/legenda

G. Sumber Belajar :

1. Buku Pegangan Siswa:

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013a. *Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahono, dkk. *Mahir Berbahasa Indonesia, Jilid 1 Kelas VII SMP/MTs*. 2016. Jakarta: Erlangga.

2. Buku pegangan guru:

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013b. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alwi, Hasan. dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta; Balai Pustaka; Jakarta
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

3. Sumber lain dari internet:

Naskah fabel:

- a. Cerita Kambing, Beruang, dan Harimau

<https://dongengceritakyat.com/cerita-fabel-kambing-beruang-dan-harimau/>

- b. Kisah Buaya yang Serakah

<https://woazy.com/2018/06/03/17-cerita-fabel-hewan-pendek-cerita-dongeng-anak-sebelum-tidur/>

- c. Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit

<https://labbineka.kemdikbud.go.id/bahasa/ceritakyat/3416a75f4cea9109507cacd8e2f2aefc>

- d. Legenda Banyuwangi

<https://dongengceritakyat.com/dongeng-cerita-rakyat-banyuwangi/>

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan
1	Pendahuluan (15 menit)
	<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran: Salam, bersyukur, berdoa, mengecek kerapian berpakaian, dan mengecek kehadiran,2. Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari. Ragam cerita bisa berasal dari ragam agama yang ada (toleransi beragama)3. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
2	Kegiatan Inti (95 menit)
	<ul style="list-style-type: none">✚ Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 siswa.✚ Setiap kelompok diberi sebuah naskah fabel/legenda✚ Tiap kelompok mengidentifikasi naskah yang diterima dan mengubahnya menjadi naskah mini drama (kolaboratif, proses belajar)✚ Tiap kelompok memainkan isi fabel/legenda yang telah dibaca (komunikatif)
3	Kegiatan Akhir (10 menit)
	<ol style="list-style-type: none">1. Mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung2. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas,3. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya

I. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian
 - a. Sikap Spiritual : Penilaian diri
 - b. Sikap Sosial : Observasi
 - c. Keterampilan : Kinerja/Unjuk Kerja
2. Instrumen Penilaian (terlampir)

Sidoarjo, 7 April 2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran



Ika Sriyaningsih, S. Pd.

Ika Sriyaningsih, S. Pd.

Lampiran

Instrumen Penilaian

a. Sikap Spiritual : Penilaian diri sikap **Toleransi Beragama**

No	Nama	Menyebutkan ragam ibadah Islam dengan benar		Menyebutkan cara ibadah agama lain tanpa memandang agama sendiri	
		Ya	Tdk	Ya	Tdk

b. Sikap Sosial : Lembar observasi sikap **proses belajar** dan **kolaborasi/kerjasama**

Lembar Observasi:

No	Nama Peserta Didik	Proses Belajar				Kerjasama			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Pedoman Pengamatan:

No	Indikator	Kriteria	Keterangan
1	Proses belajar	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki rasa ingin tahu terhadap objek yang dideskripsikan. Melakukan investigasi terhadap teks yang dibaca Cermat dalam membaca Menunjukkan konsentrasi saat mengamati objek yang dibahas 	<ol style="list-style-type: none"> Jika 4 kriteria muncul maka diberi sebutan selalu Jika 3 kriteria muncul maka diberi sebutan sering Jika 2 kriteria muncul maka diberi sebutan kadang-kadang Jika 1 kriteria muncul maka diberi sebutan jarang
2	Kolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> Dapat menyampaikan pendapat dengan baik Dapat menerima tanggapan teman dengan baik Dapat memberikan saran dengan baik Dapat memberikan kritik dengan santun 	<ol style="list-style-type: none"> Jika 4 kriteria muncul maka diberi sebutan selalu Jika 3 kriteria muncul maka diberi sebutan sering Jika 2 kriteria muncul maka diberi sebutan kadang-kadang Jika 1 kriteria muncul maka diberi sebutan jarang

c. Keterampilan: Unjuk Kerja

No	Aspek	Rubrik/Deskriptor	Skor
1	<i>Perencanaan</i>	✓ Merencanakan naskah cerita, pemain, suara, properti, kostum, tata rias yang tepat sesuai dengan isi cerita	4
		✓ Merencanakan naskah cerita, pemain, suara, properti, kostum, tata rias yang kurang tepat tetapi sesuai dengan isi cerita	3
		✓ Merencanakan naskah cerita, pemain, suara, properti, kostum, tata rias yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan isi cerita	2
		✓ Merencanakan naskah cerita, pemain, suara, properti, kostum, tata rias yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan isi cerita	1
2	<i>Kesesuaian Isi/Amanat</i>	✓ Alur cerita dan amanat yang disampaikan lewat pemeranan tokoh dalam drama baik melalui ucapan maupun perbuatan tokoh yang tepat sesuai dengan isi cerita	4
		✓ Alur cerita dan amanat yang disampaikan lewat pemeranan tokoh dalam drama baik melalui ucapan maupun perbuatan tokoh yang kurang tepat tetapi sesuai dengan isi cerita	3
		✓ Alur cerita dan amanat yang disampaikan lewat pemeranan tokoh dalam drama baik melalui ucapan maupun perbuatan tokoh yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan isi cerita	2
		✓ Alur cerita dan amanat yang disampaikan lewat pemeranan tokoh dalam drama baik melalui ucapan maupun perbuatan tokoh yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan isi cerita	1
3	<i>Penguasaan Karakter</i>	✓ Ekspresi wajah mendukung, pandangan mata dan gerak anggota tubuh serta pendalaman karakter tokoh yang tepat sesuai dengan isi cerita	4
		✓ Ekspresi wajah mendukung, pandangan mata dan gerak anggota tubuh serta pendalaman karakter tokoh kurang tepat tetapi sesuai dengan isi cerita	3
		✓ Ekspresi wajah mendukung, pandangan mata dan gerak anggota tubuh serta pendalaman karakter tokoh yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan isi cerita	2
		✓ Ekspresi wajah mendukung, pandangan mata dan gerak anggota tubuh serta pendalaman karakter tokoh yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan isi cerita	1
4	<i>Penguasaan Panggung</i>	✓ Blocking, penempatan diri, moving, gesture yang tepat	4
		✓ Blocking, penempatan diri, moving, gesture yang tepat tetapi kurang jelas	3
		✓ Blocking, penempatan diri, moving, gesture yang kurang tepat dan kurang jelas	2
		✓ Blocking, penempatan diri, moving, gesture yang tidak tepat dan kurang jelas	1

5	<i>Vokal/Intonasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, cara untuk memenggal kata dan memberi tekanan pada kata atau kalimat pada sebuah dialog yang tepat sesuai dengan isi cerita 4 ✓ Pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, cara untuk memenggal kata dan memberi tekanan pada kata atau kalimat pada sebuah dialog yang kurang tepat tetapi sesuai dengan isi cerita 3 ✓ Pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, cara untuk memenggal kata dan memberi tekanan pada kata atau kalimat pada sebuah dialog yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan isi cerita 2 ✓ Pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan benar serta jelas, cara untuk memenggal kata dan memberi tekanan pada kata atau kalimat pada sebuah dialog yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan isi cerita 1 	
6	<i>Properti/Kostum</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pemandangan latar belakang yang terhias di atas panggung, sound system, microphone, efek bunyi, dan alat music, pakaian yang dikenakan pemain dalam pementasan, tata rias wajah aktor yang diinginkan sesuai dengan tuntunan naskah yang tepat sesuai dengan isi cerita 4 ✓ Pemandangan latar belakang yang terhias di atas panggung, sound system, microphone, efek bunyi, dan alat music, pakaian yang dikenakan pemain dalam pementasan, tata rias wajah aktor yang diinginkan sesuai dengan tuntunan naskah yang kurang tepat tetapi sesuai dengan isi cerita 3 ✓ Pemandangan latar belakang yang terhias di atas panggung, sound system, microphone, efek bunyi, dan alat music, pakaian yang dikenakan pemain dalam pementasan, tata rias wajah aktor yang diinginkan sesuai dengan tuntunan naskah yang kurang tepat dan kurang sesuai dengan isi cerita 2 ✓ Pemandangan latar belakang yang terhias di atas panggung, sound system, microphone, efek bunyi, dan alat music, pakaian yang dikenakan pemain dalam pementasan, tata rias wajah aktor yang diinginkan sesuai dengan tuntunan naskah yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan isi cerita 1 	

Nilai akhir = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$