

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : Madrasah Tsanawiyah N1 Haltim	Kelas/Semester : VII/ 1	KD : 3.1 dan 4.1
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris	Alokasi Waktu : 2 x 40 menit	Pertemuan ke : 1
Materi : Introduction		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan menggunakan model pembelajaran Community Language Learning (CLL), siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah kontekstual dalam berbicara, selama dan sesudah mengikuti proses pembelajaran dapat memahami:

1. Siswa mampu mengidentifikasi struktur teks dalam ungkapan perkenalan diri sesuai dengan konteks.
2. Siswa mampu menyebutkan fungsi sosial perkenalan diri sesuai dengan konteks.
3. Siswa mampu mengidentifikasi kosa kata dalam ungkapan perkenalan diri.
4. Siswa mampu berkomunikasi menggunakan ungkapan perkenalan diri sesuai dengan konteks.
5. Siswa mampu merespon ungkapan perkenalan diri sesuai dengan konteks.
6. Siswa mampu menulis ungkapan perkenalan diri sesuai dengan konteks.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, menyapa peserta didik dan do'a "hello, good morning everybody" "how are you" • Memperkenalkan diri kepada siswa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. "my name is..." • Memberikan yel-yel dan atau ice breaking berupa game yang berhubungan dengan materi ajar. • Guru memandu siswa untuk bermain game yang disiapkan. • Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. • Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan syllabus. • Menjawab salam guru "good morning Sir, I am fine" 	3
Kegiatan Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi ungkapan perkenalan diri kepada siswa. • Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan. "what do you think about this introduction?" • Guru menanyakan kepada siswa tentang situasi yang mengharuskan untuk memperkenalkan dirinya. "What is the situation that we should introduce our self?" 	6

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa tentang hal apa yang sering di informasikan tentang dirinya kepada seseorang “what do usually people inform about themselves to other people?” • Guru meminta siswa menuliskan ungkapan perkenalan diri dan mempraktekannya secara lisan “Can you give the example about the introduction yourself!” “and then write down on white board!” • Memberikan cerita sederhana tentang perkenalan pribadi. • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/meminta informasi dan menjawab/memberi informasi. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari ungkapan perkenalan yang telah dicontohkan. “Have you understood about the material that we have learnt together?” <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk berpasangan membuat teks dialog tentang ungkapan perkenalan diri. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar “thank you very much for your participation today. you did a good job. I’m very happy with your activity in this class. How about you? Did you enjoy learning in our class?” • Membahas manfaat pembelajaran yang telah diselesaikan • Menyimpulkan hasil pembelajaran. • Membahas kesulitan yang ditemukan • Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 	<p>1</p>

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Teknik Penilaian : Otentik

Sikap : Observasi

Pengetahuan : Rubrik pengukur ketercapaian fungsi sosial, kelengkapan dan keruntutan struktur teks, dan ketepatan unsur kebahasaan

Bentuk tes : Tertulis

Keterampilan : Unjuk kerja dalam bentuk tindakan komunikatif lisan dan tulis. Tugas tertulis membuat teks perkenalan diri sendiri dan keluarga sederhana.

Mengetahui,
Kepala Madrasah Tsanawiah Negeri1 Haltim

Ternate, 26 Juni 2021
Guru mata Pelajara

Jena Muhammad, S.Pd
NIP. 198102052009042007

Dr. Agus Supriyadi, M. Pd
NIP. 197808032001121001

Lampiran 1:

The First Fun Game!

Divide class into 2 or 4 groups and play a game together.

First student will hear a sentence from teacher. Then, whisper the sentence to the second student, third until the last student. The last student write the sentence on the board. Try to be a good listener.



Discuss with your partner:

1. Why is there a winner in the task 1-game?
2. What characters do you need to be the winner?

Lampiran 2

Fun Game

1. There is a winner because the team works in a great one. They work well together and support each other.
2. To be a winner, we need characters such as: team work, confidence, communicative, smart, responsible, discipline.

Lampiran 3

1. Fungsi Sosial

Introduction is a way to build interpersonal relationship with the teacher and friends.

2. Struktur teks

Introduction:

Opening

Hello...

Hi class..

Hello everybody...

Good morning...

Good afternoon...

How do you do...

Introducing:

my name is....

I'm Years old

I live in

my hobby is...

my favorite song is...

asking :

what is your name?

how old are you?

where do you live?

what is your hobby?

what is your favorite song? Response:

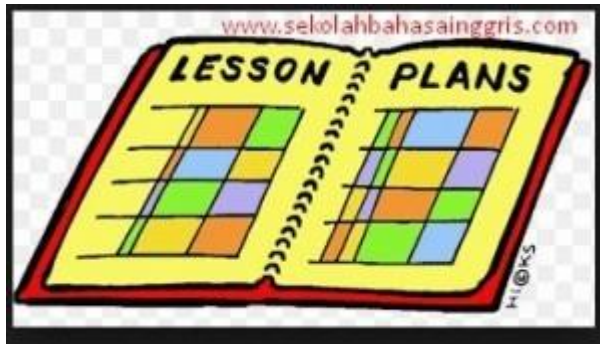
hi...

hello...

nice to meet you...

nice to meet you too..

how do you do...



Opening

3. Linguistic Element (Unsur Kebahasaan)

- Vocabulary : name, live, and etc

- Sentence Structure

Menggunakan Simple present Tense (S+V1+O)

Example : My name is

I live in....

My hobby is...

My favorite song is...

- Pronunciation

- Stress

- Intonation

Lampiran 4

Instrument Penilaian

A. Attitude Competence (Kompetensi Sikap)

NO	ATTITUDE ASPECT	DESCRIPTION	SCORE
1.	Discipline	Always Often Sometimes Never	4 3 2 1
2.	Cooperate	Always Sering Kadang-kadang Never	4 3 2 1
3.	Tolerance	Always Sering Kadang-kadang Never	4 3 2 1
4.	Confidence	Always Sering Kadang-kadang Never	4 3 2 1

Nilai Sikap	Skor perolehan	X 100
	Skor maksimal	

91 - 100	A
81-90	B
71-80	C
61-70	D

B. Knowledge Competence (Kompetensi Pengetahuan) (Penilaian Otentik)

NO	KNOWLEDGE ASPECT	SCORE
1.	Correct answer, correct structure	5
2.	Correct answer, less than perfect structure	4
3.	The answer is not correct, the structure is not perfect	3
4.	Wrong answer, imperfect structure	2
5.	Not answered	0

Nilai Pengetahuan =	Skor perolehan	X 100
	Skor maksimal	

91- 100	A
81- 90	B
71- 80	C
61- 70	D

C. Skill Competence (Kompetensi Keterampilan)

NO	SKILL ASPECTS	DESCRIPTION	SCORE
1.	Fluency	Very Good	5
		Good	4
		Poor	3
		Very Poor	2
2.	Grammar	Very Good	5
		Tepat	4
		Kurang Tepat	3
		Very Poor	2
3.	Vocabulary	Very Good	5
		Good	4
		Poor	3
		Very Poor	2
4.	Intonation	Very Good	5
		Good	4
		Poor	3
		Very Poor	2

Nilai Pengetahuan =	$\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}}$	X 100
----------------------------	--	--------------

91 - 100	A
81-90	B
71-80	C
61-70	D

