

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Basarang
Kelas / Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Teks Anekdote
Alokasi waktu : 2 JP (Simulasi 10 menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran	
KEGIATAN INTI (Discovery Learning)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi Ilustrasi (gambar) dan lembar analisis struktur teks anekdot yang sesuai dengan kaidah kebahasaannya.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan kejadian yang mungkin terjadi sesuai dengan ilustrasi (gambar). Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan struktur teks anekdot yang sesuai dengan kaidah kebahasaannya.
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mengisi, menciptakan, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai kejadian yang mungkin terjadi sesuai dengan ilustrasi (gambar) pada lembar analisis struktur teks anekdot yang sesuai dengan kaidah kebahasaannya.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok yang mempresentasikan
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis
PENUTUP	
<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar• Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Sikap : Lembar pengamatan,
- Pengetahuan : LK peserta didik,
- Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi

Basarang, 6 April 2020

Guru Mata Pelajaran

Fuyi Yanti Pimae, M.Pd
NIP 197009121995032004



LAMPIRAN

1. Penilaian Sikap

- Lembar Pengamatan

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
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)

2. Penilaian Pengetahuan

Lembar Analisis

No	Aspek	Isi	Nilai
1	Tema		5
2	Kritik		5
3	Humor/Kelucuan		5
4	Tokoh		5
5	Struktur		
	Orientasi		10
	Krisis		10
		Reaksi	5
		Koda	5
6	Alur		10
Total			60

Nilai Akhir = Nilai yang diperoleh / 60 dikali 100 %

3. Penilaian Keterampilan

- **Penilaian Kinerja**
Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik