

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP ARDITAMA  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : VII/Ganjil  
Judul Bab : What it is?  
Materi Pokok : Ask about things  
Alokasi Waktu : 2x40 Menit

### A. Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular)
- 4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait sifat orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

### B. Indikator Pembelajaran

- 3.5.1 Menghafalkan vocabularies disekitar siswa  
3.5.2 Menggunakan dalam kalimat ask about things, quantity, someone's belonging  
4.5.1 Menerapkan dalam kalimat dalam bentuk dialog rumpang  
4.5.2 Menyusun dialog pendek lisan dan tulisan menanyakan orang, binatang, dan benda.

### C. Tujuan pembelajaran

Melalui bahan ajar berbasis aktivitas ini, Siswa bisa menangkap makna dari teks deskriptif tentang binatang. Semoga kalian selalu dapat memperlakukan mereka dengan baik dan penuh rasa sayang.

Media: Daring, Group WA, Google classroom

Alat/Bahan: HP android

Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa (Pembelajaran Berbasis Aktivitas), Youtube, Google, Wordwall, quizlet, LKPD dll

### D. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### KegiatanPendahuluan

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin dengan cara mengirimkan link absensi menggunakan google form dan mengaktifkan video di goole zoom (jika menggunakan)
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi

**Kegiatan Inti**

Peserta didik bermain games untuk menghafalkan vocabularies (quizlet)

Peserta didik melengkapi kalimat rumpang dengan kata-kata yang disediakan pada kolom.

Peserta didik melengkapi dialog rumpang terkait dengan meminta dan memberi informasi tentang sifat dan perilaku binatang.

**Penutup**

1. Siswa menyimpulkan sifat sifat benda manusia dan hewan
2. Guru menyimpulkan kegiatan dengan menekankan kembali poin poin penting

**E. Penilaian hasil pembelajaran****A. Penilaian Pengetahuan**

1. Tes online, Matching, Pilihan ganda, uraian, melalui Google form, Wardwall, Quizlet dll.
2. Tes lisan melalui dialogue dengan poin penilaian (Fluency, pronunciation, Confidence, Correctness)
3. Analisis grammar(Article)

**B. Penilaian Keterampilan**

1. Portofolio
2. produk

**Kepala Sekolah  
SMP ARDITAMA**

**Sidoarjo, Juli 2021  
Guru Pengajar  
SMP ARDITAMA**

**Riska Reny, S.Pd**

**Priyo Handoko, S.Pd**