

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri Sanam
Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
Kelas/Semester : IX / Genap
Tema : Report Text
Sub Tema : Report Text tentang hewan
Alokasi Waktu : 10 menit
Pertemuan ke : 2

A. TUJUAN

1. Menentukan fungsi sosial text report tentang hewan dengan benar.
2. Membuat "Estafet Speaking" tentang teks report yang dibaca dengan penuh tanggung jawab.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

I. PENDAHULUAN (2 menit)

- Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)
- Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yell-yell/ice breaking)
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

II. KEGIATAN INTI

1. Pendidik menuliskan nama dan ciri-ciri binatang di papan tulis, peserta didik menyalinnya di buku tulis.
2. Kemudian pendidik meminta peserta didik untuk membentuk kelompok.
3. Peserta didik akan melakukan permainan " Estafet Speaking" dengan bimbingan dan petunjuk dari pendidik
4. Pendidik menulis kalimat acak di papan tulis sebagai acuan dalam game
5. Pendidik menyediakan satu kalimat (kalimat tentang hewan yang dibahas hari ini) yang berbeda di setiap kelompok dan diberi waktu untuk memahami arti kalimat tersebut
6. Setelah mendapat dan memahami instruksi pengerjaan, peserta didik harus mampu membuat sebuah kalimat dengan panduan pendidik. Guru bisa menerima pertanyaan sehubungan dengan teknik pengerjaan.
7. Game di mulai dengan kalimat pembuka diucapkan oleh pendidik dan harus di sambung oleh kalimat yang tepat yang ada di setiap kelompok, jadi tugas kelompok memahami betul kalimat sambungan yang tepat itu yang mana dan akhirnya akan menjadi sebuah percakapan sederhana dan tentu saja berdasarkan materi
8. Diakhir aktivitas, setiap kelompok harus menyerahkan hasil karya mereka kepada guru untuk dinilai.
9. Bagi siswa yang tidak bisa membuat kalimat, maka ia wajib diberi hukuman yang positif misalnya diminta menirukan suara binatang tersebut.. Dan bagi siswa yang menang, diberikan semacam reward, misalnya diberi snack.
10. Pendidik menyimpulkan hasil game dan meminta salah satu peserta didik menyebutkan kalimat yang lengkap tentang game ini.

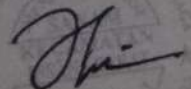
III. PENUTUP

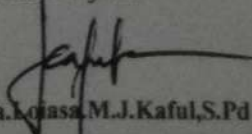
1. Dengan dibantu guru, peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari dan melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini
2. Guru menyampaikan informasi terkait dengan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya, yaitu meminta peserta didik untuk membawa satu teks report tentang satu jenis bunga yang dapat dicari di internet
3. Guru menyampaikan salam penutup dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin salah satu peserta didik

C. PENILAIAN

Sikap : Observasi
Pengetahuan : Tes tertulis melalui quizziz
Ketrampilan : Produk (membuat Estafet Speaking)

Sanam, 06 Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Syprianus Hasiman, S.Pd
NIP. 196804261999031009

Guru Mata Pelajaran

Nurfina Lofasa M. J. Kaful, S.Pd
NIP. 197711252014062006

Penilaian Sikap Lembar Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Tanggung jawab	Disiplin	Kerjasama	Kreatif	Teliti	Keterangan

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Catatan :

1. Skor maksimal = 20
2. Nilai = $\frac{\text{jumlah skor} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$
3. Kriteria
 - 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)