

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Pemb. Lab. UNP
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IX/1
Materi Pokok : Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Karya sastra (Cerita Pendek)
Alokasi Waktu : 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *Cooperative Learning*, peserta didik mampu Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Karya sastra(Cerita Pendek) dengan bukti yang tepat

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa
2. Guru mengecek kehadiran siswa(Absensi)
3. Guru menyampaikan materi pokok dan tujuan Pembelajaran
4. Guru menyampaikan teknik penilaian

Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan langkah-langkah kerja Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Karya sastra(Cerita Pendek)
2. Peserta didik mendengarkan informasi terkait langkah-langkah kerja Menyimpulkan unsur-unsur yang membangun karya sastra (Cerpen) melalui infocus/chart yang disediakan guru.
3. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait langkah-langkah kerja Menyimpulkan unsur-unsur yang membangun karya sastra (Cerpen).
4. Bersama anggota kelompok, peserta didik menyimpulkan unsur-unsur yang membangun karya sastra (Cerpen)
5. Perwakilan kelompok menampilkan hasil kerja ke depan kelas.
6. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi/memberikan masukan terkait hasil kerja yang ditampilkan oleh perwakilan kelompok

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang unsur-unsur yang membangun karya sastra (Cerpen)
2. Peserta didik menerima tugas dari guru melalui email: marlini@pembangunan.org terkait penguatan kompetensi memahami unsur-unsur yang membangun karya sastra (Cerpen)
3. Peserta didik mendengarkan informasi terkait materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian sikap. Teknik Penilaian: observasi
2. Penilaian Keterampilan. Teknik Penilaian :Praktik

Mengetahui
Kepala Pemb. Lab. UNP

Marlini T., M.Pd
NIP. 196803191998022001

Padang, 8 April 2021
Guru Mata Pelajaran

Marlini T., M.Pd
NIP. 196803191998022001

Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap

▪ Penilaian Observasi Proses Pembelajaran

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik terkait dalam proses pembelajaran. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut instrumen penilaian sikap

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

Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

86-100 = Sangat Baik(SB)

81-90 = Baik (B)

71-80 = Cukup (C)

≤70 = Kurang (K)

1. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah Kriteria sikap yang dinilai = ... /4 =
2. Kode nilai / predikat :

2. Penilaian Keterampilan

Lembar Kerja Siswa

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Membaca cerpen
Subpokok Bahasan : Menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra (cerpen)
Kelas/Semester : IX/1

A. Petunjuk :

1. Baca dengan teliti LKPD ini
2. Kerjakan setiap perintah dalam LKPD secara berkelompok
3. Urutkan potongan cerpen terlebih dahulu, sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh.
4. Masing-masing anggota kelompok mendapat tugas yang sama, yakni menyimpulkan dan mencatat unsur-unsur penting dalam bagian cerpen yang dibaca dengan bukti yang menyakinkan.
5. Ketua kelompok bersama juru tulis, bertugas mengelompokkan dan menggabungkan tugas yang dikerjakan oleh masing-masing anggota ke dalam tabel yang telah disediakan.

N o	Simpulan unsur pembangun karya sastra (cerpen)	Deskripsi unsur-unsur pembangun karya sastra (cerpen)
1	tokoh	1.
		2.
2	Watak tokoh	
3	Konflik	1. Konflik :
		2. Konflik :
		Bukti :
		Bukti :
4	Latar/tempat/waktu/suasana	1.
		2.
		3.
5	Alur	Jenis alur :
		bukti
6	tema	
7	amanat	

Kisi-kisi Penilaian Aspek Keterampilan

No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	Nomor
1	2	4	5	6	7	8
	4.5 Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Karya sastra dengan bukti yang mendukung dari Cerita Pendek yang dibaca atau didengar	unsur-unsur pembangun Karya sastra(Cerita Pendek)	Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu menentukan tokoh antagonis dan Protagonis dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	Menganalisis(C4)	Essay	1
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu Menentukan Konflik dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	Menganalisis(C4)	Essay	2
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu Menentukan Latar dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	Menganalisis(C4)	Essay	3
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu menentukan tema Cerita Pendek dengan tepat	Menganalisis(C4)	Essay	4
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu menentukan sudut Pandang Pengarang dalam Cerita Pendek dengan tepat	Menganalisis(C4)	Essay	5
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu menentukan pesan/amanat Cerita Pendek dengan tepat	Menganalisis(C4)	Essay	6
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu menentukan alur Cerita Pendek dengan tepat	Menganalisis(C4)	Essay	7
			Disajikan kutipan teks Cerpen, peserta didik mampu Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Karya sastra(Cerita Pendek) dengan tepat	Mengavaluasi(C5)	Essay	8

Tabel Penilaian Aspek Keterampilan

Aspek Penilaian Hasil Belajar, bobot, dan skor nilai

No	Indikator Penilaian menyimpulkan unsur pembangun karya sastra(cerpen)	Bobot	Skor				Keterangan
			S.Baik	Baik	Cukup	Kurang	
			1	2	3	4	
1	Kemampuan menentukan tokoh antagonis dan Protagonis dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	100	92-100	81-91	80	<80	1. Tuntas dan perlu pengayaan 3. Tuntas dan Perlu remedial indikator tertentu 4. Remedial semua materi uji
2	Kemampuan Menentukan Konflik dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	100	92-100	81-91	80	<80	
3	Kemampuan Menentukan Latar dalam teks Cerita Pendek dengan bukti yang meyakinkan	100	92-100	81-91	80	<80	
4	Kemampuan menentukan tema Cerita Pendek	100	92-100	81-91	80	<80	
5	Kemampuan menentukan sudut Pandang Pengarang dalam Cerita Pendek	100	92-100	81-91	80	<80	
6	Kemampuan menentukan pesan/amanat Cerita Pendek	100	92-100	81-91	80	<80	
7	Kemampuan menentukan alur Cerita Pendek	100	92-100	81-91	80	<80	
8	Kemampuan Menyimpulkan unsur-unsur pembangun Cerita Pendek	100	92-100	81-91	80	<80	

Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan.

Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial

Padang, April 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Marlini T., M.Pd
NIP196803191998022001

Guru Mata Pelajaran

Marlini T., M.Pd
NIP196803191998022001

Pendekar dan Ayam Jago

Adalah satu desa kecil, Banto Barayun namanya. Di barat Sikilang Air Bangis, di Timur Air Berdebut, di Selatan Lurah Berangin-angin, di utara Sialang Pemantak besi. Kalau dicari di peta, letaknya persis di khatulistiwa di pulau yang dulu dinamakan Pulau Mas.

Pada masa dulu di sana tinggal seorang bernama Pendekar Sungsang. Perilakunya serba tidak lazim. Apapun yang dilakukannya serba berlawanan dengan kebiasaan orang lain. Kalau orang ke mudik, dia ke hilir. Kalau orang pergi berburu ke hutan, dia pergi menjala ikan ke sungai. Kalau ramai-ramai orang ke sawah, dia datang waktu orang akan pulang. Kalau orang menyuap dengan kanan, dia dengan kiri. Tapi dia bukan orang jahat. Cuma berperangai ganjil. Sungsang, kata orang. Tapi dia betul-betul seorang pendekar

Salah satu kegemaran Pendekar Sungsang yang sama dengan orang lain adalah pergi ke gelanggang adu ayam jago. Ayam jagonya bernama Sanggonani. Senama dengan lawan aduan ayam Kinantan milik Raja Pagaruyung. Sama pula nasibnya dengan Sanggonani setiap berlaga, ayam jago Pendekar Sungsang lebih banyak kalahnya. Ganjilnya, apabila taruhan berlipat ganda di pasang, pada pihak lawan, Sanggonani selalu menang. Itu bukan nasib, melainkan sebab perangai.

Di berbagai negeri, ayam jago diberi bertaji di salah satu kakinya, taji, semacam pisau kecil bermata dua yang setajam pisau cukur. Ketika ayam jago itu saling *melajang* lawan, dada, atau leher salah satu atau keduanya akan terluka. Kemudian mati kehabisan darah, yang mati duluan itulah yang kalah.

Adu ayam jago di negeri Pendekar Sungsang tanpa taji. Jago yang kalah akan lari atau keok. Maka ayam jago itu berlaga lama sekali. Ranggahnya, gombak daging di kepala, dan kulit kepalanya sampai luka berdarah, ranggah jadi pegangan paruh lawan untuk *melajang*. Yang mulai merasa kalah akan menyembunyikan kepala ke sela paha lawan agar terhindar dari patukan paruh lawan, bila tak tahan lagi jago itu lari.

Lain halnya dengan Sanggonani. Bila tidak kuat lagi, dia menyeruduk ke bawah kedua paha lawan. Jika lawan lengah, dia *melajang* lagi. Lalu menyeruduk kembali. Pantang baginya lari. Seperti taktik bokser kepayahan. Setelah memukul lalu merangkul. Maka lagunya lama sekali. Pemimpin yang menjadi juri akan menentukan pemenang. Biasanya yang selalu dinilai kalah adalah ayam jago Pendekar Sungsang. Akan tetapi bila semua petaruh menjagokan lawan, Sanggonani berlaga luar biasa. Tidak sampai sepuluh kali saling *melajang*, lawannya sudah terbirit-birit lari. Ayam jago di negeri itu sangat dirawat, sama seperti percutut. Menu makanannya terpilih seperti petinju profesional.

Sehabis musim menuai padi, negeri sekitar Banto Barayun mulai membuka gelanggang adu ayam jago. Secara bergiliran pada setiap pekan. Ketika tiba giliran Negeri Suranti, pangeran anak raja Indrapura akan ikut membawa ayam jagonya. Konon ayam jago itu hadiah pangeran dari Siam. Tubuhnya tinggi, pahanya besar. Dia sengaja datang untuk berlaga dengan Sanggonani, ayam jago Pendekar Sungsang dengan taruhan tinggi sebagai balas dendam karena dulu ayam pangeran itu pernah dikalahkan.

Sepekan sebelum waktunya tiba, Sanggonani seperti terkena sampar. Dia merumuk. Kepalanya tertekur. Bila paruhnya tersentuh lantai, dia bangun lagi. Suara dari kerongkongannya seperti guruh seperti hari akan hujan. Melihat Sanggonani sakit, buru-buru Pendekar Sungsang mencari ramuan obat ke hutan. Air rebusan ramuan itu diminumkan ke ayam itu. Seluruh tubuh di bawah bulunya dibarut dengan minyak gosok peramuan khusus. Obat itu memang **manjur**. Dua hari kemudian Sanggonani terlihat mulai tegar kembali. "Berkokoklah." Kata Pendekar Sungsang. Dan ayam itu pun berkokok.

"Besok kita akan ke gelanggang. Pangeran Indrapura membawa ayam jago dari Siam. Kau pasti menang," kata Pangeran Sungsang.

"Tidak. Aku tidak mau. Aku belum kuat. Luka-luka kulit kepalaku dari berlaga dulu belum sembuh," kata Sanggonani.

"Ooo, jangan begitu Sanggo. Pangeran itu sombong. Mesti kau kalahkan jagonya agar dia berhenti sombong." "Sungguh aku belum kuat."

"Ayam keparat kau rupanya. Mau bikin malu kau rupanya. Tak ada gunanya kau kupelihara lagi. Baik aku jual kau ke orang warung untuk digulainya," kata Pendekar Sungsang sambil merentakkan kaki. Sanggonani tidak menyahut. Besoknya kerongkongan Sanggonani masih menyuarkan gemuruh. Demi melihat ayam itu, berkata Pendekar Sungsang, "Kalau aku jadi kau, sakit-sakit sedikit aku akan berlaga. Menantang ayam pangeran alangkah hebatnya."

“Mengapa kita tidak bertukar tempat saja? Kau jadi aku. Aku jadi kau,” kata Sanggonani. Sebagai golongan elit, Pendekar Sungsang bertabiat pantang disanggah. Dia menerima tantangan itu. “Demi Setan, aku jadi jago. Sebagai orang, masa aku bisa kalah dari jago yang benar-benar ayam?” katanya.

Lalu terjadilah pertukaran peran antara Pendekar Sungsang dengan Sanggonani.

“Bagus. Bagus benar kokokmu,” kata Sanggonani yang berperan sebagai Pendekar Sungsang. “Tapi aku mau lihat apa laga kau sama bagusnya?”

“Kenapa kau berkata begitu?”

“Biasanya manusia yang bagus omongannya, takut berlaga. Paling-paling dia bisa jadi propokator menghasut pendemo. Yang mau dihasut pun pandir. Tambah beringas pendemo, pertanda kerdil otaknya.”

Betapa sakit hati Pendekar Sungsang yang sedang berperan jadi Sanggonani itu. Lalu katanya dalam hati: “Ah, kau sok tahu. Kau lihatlah nanti.” Selanjutnya dia berkata, “Hai, Sanggonani, sebagai manusia baik nasibku, apalagi sebagai ayam.”

“Itu namanya bukan nasibmu Pendekar. Itu perangaimu,” kata si ayam jago yang telah berubah jadi pendekar itu.

Ketika di lepas ke gelanggang, Pendekar Sungsang sebagai Sanggonani berkokok. Kokoknya tidak seperti ayam biasa. Melainkan bertingkat-tingkat seperti bersahutan. Maka terpesonalah orang yang penuh sesak di sekita gelanggang. Pangeran dari Indra Pura itu pun terpesona. Timbul hasratnya untuk membeli Sanggonani. Berapa pun harganya. Lalu dia berseru keras-keras agar didengar oleh semua yang hadir. “Hai, Pendekar Sungsang, bagus betul kokok ayammu. Daripada ayam itu kalah diadu, baik kau jual saja padaku. Berapa pun harganya akan kubeli.”

“Hai Pangeran, di gelanggang orang bukan berjual beli,” kata Sanggonani yang berperan jadi Pendekar Sungsang.

Pendekar Sungsang asli terkagum-kagum mendengar silat lidah itu. Lalu dia berkokok lebih seronok lagi, yang sampai ke telinga Sanggonani yang berperan sebagai Pendekar Sungsang ialah: Hebat kamu, Sanggonani.”

“Apa laganya se bagus kokoknya?” tanya pangeran.

“Lihat saja nanti kata Sanggonani tanpa kehilangan kredibilitasnya. Kemudian dia berbisik kepada Pendekar Sungsang yang tengah jadi Sanggonani, “Kalahkan dia.”

Ketika ayam jago dari Siam dilepas ke gelanggang, dia langsung mengembangkan bulu tengkuknya seolah menantang, “Ayo, Sanggonani. Ini dadaku. Mana dadamu.”

Pendekar Sungsang menaksir lawannya. Badan lawannya itu memang besar. Kakinya kuat. Pahanya yang kekar hampir tidak berbulu. “mana bisa aku kalah sama ayam ini. Aku kan orang,” katanya dalam hati.

Maka *lajang melajang* keduanya pun berlangsung. Tinggi di atas tanah. Setiap *melajang*, Pendekar Sungsang yang terpelanting, karena badannya jauh lebih kecil. Begitu lama berlaga itu. Akhirnya dia mulai payah. Perlawanan menjadi berat sebelah. Tanda-tanda Sanggonani akan kalah telah kelihatan. Namun dia tidak mau lari. Dia mnyerunduk terus ke antara kedua paha lawannya untuk mengatur nafas. Ketika lawannya lengah, dia *melajang* lagi.

“Aku Pendekar Sungsang. Bukan Sanggonani. Mana bisa aku dikalahkan ayam.,” katanya pada dirinya sambil menyeruduk di sela paha lawannya. Namun kepalanya telah banyak mengucurkan darah. Ranggahnya telah compang camping kena paruh. Lama kemudian ketika dia tidak bisa berdiri lagi, juara gelanggang datang meleraikan. Sanggonani dinyatakan kalah. Lalu dia diambil dan dibawa pulang oleh Sanggonani yang berperan sebagai Pendekar Sungsang. “Bagaimana rasanya berlaga? Begitu yang aku derita setiap kau adu. Apa kau kini sudah peduli pada penderitaan ayam aduan? Selama ini kau seperti bukan manusia yang berperikemanusiaan. Sekarang baru kau rasa, bahwa hobimu menyakitkan kami. Kau kasih kami makan sedikit, lalu kau adu kami. Supaya kalian golongan elit dapat kehormatan dan uang banyak.” Kata Sanggonani kepada Pendekar Sungsang yang lagi jadi ayam jago.

Pendekar Sungsang tidak menyahut. Rasa sakit seluruh tubuhnya menghilangkan semangatnya untuk berbicara. “Pekan depan di Salido dibuka gelanggang besar. Kau akan aku bawa ke sana kata Sanggonani. “Ooo, nasibku sebagai ayam jago,” keluh Pendekar Sungsang Lalu katanya, “Tapi aku bukan ayam jago. Aku manusia.” “Hah. Jangan lupa, Sungsang. Kini aku yang manusia. Kau yang ayam jago. Mengadu ayam jago tugasku. Tugasmu berlaga. Patuh sajalah padaku. Kalau tidak, aku jual kau pada orang warung untuk digulainya.” kata Sanggonani mengulangi ancaman dan umpatan Pendekar Sungsang kepadanya dulu seraya tertawa dan berlalu dari situ. Pendekar Sungsang berteriak dari dalam kandang Sanggonani, “Akan kau biarkan nasibku begini?”

“Itu bukan nasib, pendekar. Tapi perangaimu yang jadi nasib yang sebenarnya,” kata Sanggonani sambil berlalu. Konon betahun-tahun kemudian Sang Pangeran telah jadi raja. Hobinya memiliki sesuatu yang nomor satu kian berlipat ganda. Dia masih penasaran untuk memiliki ayam jago Sanggonani yang kokoknya bertingkat-tingkat. Jika dulu sebagai pangeran dia tidak bisa membeli dengan tawaran setinggi apa pun, maka sebagai raja ia membawa pasukan untuk merampas ayam jago itu. Tapi ketika dia sampai di Banto Barayun, didapatinya Sanggonani dan Pendekar Sungsang telah kehilangan keunggulan karena dimakan usia dan zaman. Sejak kalah dari ayam Pangeran. Pendekar Sungsang tidak pernah muncul di gelanggang aduan ayam. Mungkin Sanggonani yang lagi jadi Pendekar Sungsang tidak tahu bagaimana menjadi pendekar, karena dasarnya memang ayam.

Dikutip dari Kumpulan Cerpen A.A. Navis: Bertanya Kerbau pada Pedati