

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Oleh:

**Yulismar, S.Pd.,M.M.**  
SMP Negeri 11 TANJUNGPINANG  
[201510383980@guruku.id](mailto:201510383980@guruku.id)

Nama Pelatihan : Calon Pengajar Praktik Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 5  
Nama Mata Diklat : Bahasa Indonesia  
Tujuan Pelatihan : Simulasi Pengajar Praktik  
Jenjang/Kelas : SMP/7  
Topik/Tema Pembelajaran : Fabel/Legend  
Alokasi Waktu : 10 menit

### A. Kompetensi Inti

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

### B. Kompetensi Dasar

4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memerankan dan memahami isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

### D. Indikator Hasil Pembelajaran

1. Memerankan isi fabel/legenda sesuai dengan tokoh yang terkandung dalam cerita
2. Menjelaskan kembali nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita

### E. Materi Pelajaran

#### Si Kancil



Kancil adalah satwa hutan yang terkenal dengan kecerdikannya. Ia sering membantu memecahkan masalah kawan-kawannya. Suatu hari, ia berjalan di pinggir hutan. Ia ingin mencari udara segar dan matahari yang cerah. Kancil pun berjemur di bawah terik matahari. Ia duduk di bawah pohon, tepatnya di dekat sungai. Setelah minum air sungai, Kancil mendengar suara perutnya. Ia merasa lelah dan sangat lapar. Kancil melihat

pohon buah-buahan di seberang sungai. Ia pun membayangkan betapa nikmatnya buah-buahan, terutama mentimun kesukaannya. Ia ingin menyeberangi sungai itu untuk mengenyangkannya. Namun, ia tidak bisa menyeberangi sungai itu karena arusnya cukup deras. Kancil pun memutar otak untuk bisa menyeberang tanpa bahaya. Tiba-tiba, ia mendapat ide cemerlang. Kancil mendapatkan ide untuk memanggil buaya dan membantunya menyeberangi sungai. Saat melihat seekor buaya keluar ke tepi sungai, Kancil mendatangnya dan berteriak. "Buaya, buaya, keluar! Aku punya makanan untukmu." teriak Kancil. Para buaya pun keluar dan bertanya balik. "Hei, Kancil! Ada apa kamu ke sungai? Apa kamu mau menjadi santapan kami?" tanya seekor buaya. Buaya lain bertanya sambil menguap, "Siapa yang teriak siang-siang begini? Mengganggu tidurku saja!" kata buaya lainnya. Kancil pun menjawab pertanyaan buaya dengan senang hati, "Aku mempunyai berita baik untuk kalian semua. Aku membawa daging segar dari raja dan diperintahkan untuk menghitung jumlah buaya yang ada di sungai. Kalian cukup berjajar di sungai dan nanti akan aku hitung." Para buaya pun senang mendengar kabar dari Kancil. Mereka segera berjajar, seperti membentuk jembatan. Setelah siap, Kancil melompati buaya itu dan sampai ke seberang. Begitu sampai seberang sungai, Kancil mengatakan yang sebenarnya kepada buaya. "Hai, buayabuaya bodoh! Sebetulnya, tidak ada daging segar yang akan aku bagikan. Tidakkah kau lihat bahwa aku tidak membawa sepotong daging pun?" teriaknya. Kancil kemudian berkata lagi, "Sebenarnya aku hanya ingin menyeberangi sungai ini dan aku butuh jembatan untuk lewat. Kalau begitu, kuucapkan terima kasih pada kalian dan mohon maaf kalau aku mengerjai kalian," kata si Kancil. Buaya pun geram karena merasa dibohongi dan memusuhi Kancil. Namun, Kancil sudah lari menuju pohon buah-buahan itu.

Sumber : <https://www.idntimes.com>

## F. Metode/Strategi

Diskusi dan Demonstrasi

Aktifitas Pembelajaran		Waktu
<p style="text-align: center;"><b>Pendahuluan</b></p> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>• Memeriksa kehadiran peserta didik</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan <i>materi</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan <i>materi</i> sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.(memerankan tentang isi fabel/legenda daerah setempat yang ddbaca dan didengar).</li> </ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>• Pembagian kelompok belajar</li> <li>• Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari serta kompetensi yang akan dicapai.</li> </ul>		<b>2 me nit</b>
<b>Inti</b>		<b>6 me nit</b>
Sintak Model Pembelajaran		

Stimulasi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberi motivasi berupa tayangan tentang fabel/legenda dari daerah setempat. Peserta didik diminta untuk melihat dan mengamati cuplikan tayangan tersebut.</li><li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin tokoh yang muncul dalam fabel/legenda yang pernah dibaca/didengar, peserta didik mengidentifikasi karakter-karakter tokoh.</li><li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai naskah fabel/legenda yang dimiliki masing-masing kelompok.</li><li>• Peserta didik membagi tugas memerankan tokoh yang ada dalam cerita.</li><li>• Peserta didik bersama kelompok lainnya bermain peran, disaksikan kelompok lain.</li><li>• Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang dipelajari terkait memerankan isi fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.</li><li>• Peserta didik diberikan kesempatan menanyai hal-hal yang belum dipahami.</li></ul>	
-----------	--	--

<b>Penutup</b>		<b>2 menit</b>
Peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan.</li> </ul> Guru : <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuat rangkuman atau simpulan pelajaran tentang poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran/refleksi serta memberikan reward.</li> </ul>		

### G. Penilaian

Unjuk Kerja/Keterampilan Bermain Peran serta menjelaskan nilai moral yang terkandung dalam cerita

#### Rubrik Penilaian Keterampilan Bermain Peran

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Volume suara	Volume suara keras dan jelas.	Volume suara jelas.	Volume suara kurang jelas.	Sangat pelan atau tidak terdengar.
2.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog, namun kurang konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog.	Monoton, tanpa ekspresi.
3.	Lafal dan intonasi	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat.	Mengucapkan lafal yang tepat, namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat.	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat.	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat

H. Sumber/Media Pembelajaran : Buku Ajar Bahasa Indonesia kelas 7

Tanjungpinang, 24 Desember 2021  
Guru Mata Pelatihan

YULISMAR, S.Pd.,M.M.  
NIP. 196505091987032007