

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Simulasi Mengajar calon guru penggerak)

MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA



Oleh

NAMA ; Dr. Anis Marlina, S.Pd, M.Pd
NIP. 197205051998022007

Satuan Pendidikan : **UPT SPF SMPN 21 Makassar**
Kelas / Semester : **VII/ Genap**
Tema : **Teks Fabel / Legenda (KD 4.16)**
Sub Tema : **Memerankan isi fabel/ legenda**
Alokasi waktu : **1 x Pertemuan**

DINAS PENDIDIKAN KOTA MAKASSAR
UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR
TAHUN 2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) **(Simulasi Mengajar calon guru penggerak)**

Satuan Pendidikan : UPT SPF SMPN 21 Makassar
Kelas / Semester : VII/ Genap
Tema : Teks Fabel / Legenda (KD 4.16)
Sub Tema : Memerankan isi fabel/ legenda
Alokasi waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah dan menyajikan secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

B. KOMPETENSI DASAR

- Memerangkan isi fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

C. INDIKATOR

- Memerangkan isi fabel memerankan isi cerita fabel dengan intonasi, gesture, dan aspek pemeranan lain yang sesuai.
- Mengidentifikasi karakter tokoh. isi cerita fabel

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengikuti proses pembelajaran bermain peran / *Role Playing* peserta didik diharapkan dapat memerankan isi cerita fabel dengan intonasi, gesture, dan aspek pemeranan lain yang sesuai
- Setelah memerankan isi cerita fabel siswa dapat mengidentifikasi karakter tokoh.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Langkah- langkah Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam2. Berdoa bersama untuk memulai pembelajaran3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik4. Guru melakukan apersepsi (mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya)5. Guru menyampaikan motivasi tentang apa tujuan yang dapat diperoleh dengan mempelajari materi memerankan isi fabel dengan intonasi, gesture, dan	2 menit


	<p>aspek pemeranan lain yang sesuai</p> <p>6. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, indikator pembelajaran yang akan dicapai serta metode belajar yang akan diterapkan.</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan tentang memerankan teks fabel 2. Guru membagikan bahan bacaan berupa cerpen yang berjudul “Kancil dan harimau” 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi materi yang telah dibaca 4. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi mengenai pemeranan teks fabel dengan intonasi, gesture, dan aspek pemeranan lain yang sesuai 5. Peserta didik berlatih memerankan tokoh fabel “Kancil dan Harimau” sesuai peran yang telah dipilih 6. Peserta didik menata tempat yang akan digunakan untuk memerankan fabel “Kancil dan Harimau” 7. Setiap kelompok memerankan teks fabel dengan intonasi, gesture, dan aspek pemeranan lain yang sesuai dan kelompok lain memberikan tanggapan atau penilaian (resiprokal) berdasarkan hasil pengamatan. 8. Setiap kelompok mendiskusikan hasil pengamatannya terhadap kelompok yang tampil sesuai kriteria 9. Setelah berdiskusi peserta didik bersama guru mengevaluasi hasil penampilan setiap kelompok. 10. Peserta didik berbagi pengalaman setelah memerankan tokoh dalam cerita fabel “Kancil dan Harimau”. 	6 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru dan siswa melakukan refleksi 3. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan serta motivasi untuk tetap semangat belajar dan diakhiri berdoa dan salam 	2 menit

F. PENILAIAN PEMBELAJARAN


Sikap	Keterampilan	Pengetahuan
Kepercayaan diri peserta didik dan kerja sama (Pengamatan)	Kemampuan peserta didik dalam memerankan tokoh fabel/legenda dengan intonasi, gesture,dan aspek pemeranan yang sesuai	Tes Tertulis (LKPD)

Mengetahui
Kepala UPT SPF SMPN 21
Makassar

Marwis Bire, S.Pd.,M.Si.
NIP. 1967100819911031014



Makassar, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran


Dr. Anis Marliana, S.Pd., M.Pd
NIP 197205051998022007

Lampiran 1 : penilaian keterampilan dan sikap

Penilaian keterampilan dan sikap

A. Kisi-kisi soal keterampilan

No	KD	Materi	Indikator	Jenis Penilaian	Bentuk soal	Jumlah soal
1	4.16.	Pemeranan isi fabel/ legenda daerah setempat	Peserta didik mampu memerankan isi cerita fable	Performance	Praktik memerankan isi fabel (rubrik)	1

B. Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Instrumen	Aspek yang dinilai	Keterangan
	Perankan isi cerita fabel sesuai dengan karakter tokohnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mimik 2. Intonasi 3. Kepercayaan Diri 4. Gestur 5. Ketepatan pemeranan dengan isi fabel 6. Penghayatan 	Teks fabel berjudul “ Kancil dan Harimau”

C. Format Pengamatan Memerankan Isi Fabel

Rubrik Penilaian

No	Aspek	Deskripsi
1	Mimik atau gerak –gerak raut muka	<ol style="list-style-type: none"> 1. = tidak sesuai perannya 2. = kurang sesuai perannya 3. = cukup sesuai perannya 4. = sesuai perannya
2	Intonasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. = tidak sesuai perannya 2. = kurang sesuai perannya 3. = cukup sesuai perannya 4. = sesuai perannya
3	Kepercayaan diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. = tidak percaya diri 2. = kurang percaya diri 3. = cukup percaya diri

		4. = sangat percaya diri
4	Kinestetik (gesture)	1. = tidak sesuai isi cerita 2. = kurang sesuai isi cerita 3. = cukup sesuai isi cerita 4. = seseuai isi cerita
5	Ketepatan pemeranan dengan isi	1. = tidak sesuai isi cerita 2. = kurang sesuai isi cerita 3. = cukup sesuai isi cerita 4. = seseuai isi cerita
6	Penghayatan	1. = tidak menghayati 2. = kurang menghayati 3. = cukup menghayati 4. = menghayati dengan baik

D. Penskoran penilaian keterampilan

Penilai: Kelompok....

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal	Skor yang diperoleh
1	Mimik	4	
2.	Intonasi	4	
3	Kepercayaan diri	4	
4	Kinestetik (gesture)	4	
5	Ketepatan isi pemeranan dengan isi cerita	4	
6.	Penghayatan	4	
7.	Jumlah	24	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimum}} \quad \text{Nilai} = \frac{24 \times 100}{24}$$

E. Penilaian Sikap

No	Nama	Percaya Diri	Kerja Sama

Kriteria Penilaian

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Siswa :
Kelas :
Tema : **Memerankan cerita fabel “Kancil dan harimau”**

Bacalah cerita fabel di bawah ini Kemudian jawab pertanyaan berikut!

Kancil dan Harimau

Pada suatu hari di sebuah pulau yang dihuni oleh banyak Harimau terjadilah bencana kelaparan. Harimau-harimau itu kelaparan karena semakin hari tidak ada hewan yang dapat mereka mangsa. Hingga akhirnya, Raja Harimau menugaskan panglima dan prajuritnya untuk pergi menyeberang ke pulau kecil dan kembali dengan membawa banyak makanan.

Setelah melalui perjalanan yang panjang dan jauh, mereka pun akhirnya tiba di pulau tujuan. Para Harimau ditakjubkan dengan keindahan alam pulau kecil yang mereka kunjungi tersebut. Sayangnya, mereka hanya menemukan seekor Kancil yang sedang minum di tepi pantai. Melihat mereka, Kancil pun berusaha berlari menjauh. Namun, ia terlambat, para Harimau telah mengepungnya.

Hei Kancil! Di mana Rajamu? Kami datang untuk meminta makanan. Jika kalian menolak, kami akan menyerang pulau kecil ini. Dan lihatlah, kami membawa potongan kumis raja kami.” Kata prajurit Harimau dan menunjukkan kumis rajanya. “Kumis ini besar sekali. Pasti raja Harimau sangat besar dan kuat. Aku akan membawa kumis raja Harimau dan menunjukkannya kepada raja kami.” Kata Kancil. Sebenarnya, Kancil sangat kebingungan karena di pulau kecil tersebut tidak terdapat seorang Raja. Pada saat itu, Kancil melihat sahabatnya seekor Landak yang sangat besar. Ia pun langsung menemukan sebuah ide.

Hei sahabatku. Kemarilah, aku sangat membutuhkan bantuanmu!” kata Kancil. “Hah? Bantuanku? Buat apa Cil?” Tanya Landak. “Untuk keselamatan semua hewan di pulau ini.” Jawab Kancil. Akhirnya, Landak pun mencabut durinya yang paling besar, tajam dan panjang. Setelah mendapatkan duri tersebut. Kancil langsung berlari membawa duri Landak dan menyerahkan kepada para Harimau. Kancil pun mencari di mana para Harimau itu. Akhirnya, Kancil berhasil menemukan mereka di tepi pantai. Mereka tertidur sangat pulas. Kancil pun membangunkan panglima Harimau.

“ Tuan, raja kami siap untuk berperang. Sebagai buktinya. Raja kami pun mengirimkan kumisnya.” Kata Kancil tegas. Ia pun langsung menyerahkan kumis Landak kepada para Harimau. “ Ini kumis raja mu?” Tanya panglima Harimau. “ Iya, itu adalah kumis raja kami yang paling kecil. Raja kami pun menerima tantangan dari raja kalian.” Kata Kancil.

Para Harimau pun sangat terkejut melihat kumis raja pulau kecil yang besar dan tajam. “ Kumis raja Kancil sangat besar. Sangat besar dari kumis raja kita. Kita pasti akan sulit untuk melawannya.” Bisik panglima Harimau kepada para prajuritnya. “ Lalu bagaimana?” Tanya salah satu Harimau. “ Sebaiknya kita segera pergi dari pulau ini.” Jawab panglima Harimau.

Akhirnya, para Harimau pergi meninggalkan pulau kecil tersebut. mereka pun melanjutkan perjalanan ke pulau lainnya untuk mencari makanan. Sejak saat itu, tidak ada satu Harimau pun yang berani datang ke pulau kecil. Semua itu berkat kecerdikan Kancil.

Pesan moral dari Cerita Dongeng Si Kancil dan Harimau adalah gunakan akalmu saat dihadapkan dengan masalah. Selesaikan masalah dengan tenang. Mintalah bantuan orang tuamu jika kamu benar-benar kesulitan.

Pertanyaan.

1. Tuliskan nama- nama tokoh dalam cerita Fabel “Kancil dan Hariamau” di atas!

a.....

b.....

c.

2. Tokoh dan karakternya

a.

Karakter 1.
2.

b.

Karakter 1.
2.

c.

Karakter 1.
2.