

LKPD

BAHASA INDONESIA

KELAS VII
SEMESTER I

MEMAHAMI DAN MENCIPTA CERITA FANTASI

NAMA :

KELOMPOK :

KELAS :

M. Mahalliansyah, S.Pd.

PETUNJUK KEGIATAN

1.

Sebelum memulai mengerjakan LKPD, bentuklah Kelompok yang beranggotakan 2-4 siswa



2.

Tuliskan identitas kalian secara jelas dan lengkap.

3.

Baca petunjuk LKPD dan langkah pada setiap aktivitas dengan teliti.

4.

Kerjakan LKPD sesuai Petunjuk

5.

Bertanyalah Kepada guru jika kamu menemui kesulitan



LOADING ...



KOMPETENSI DASAR

3.1

Mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi yang dibaca dan didengar

4.1

Menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca dan didengar

3.2

Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar

4.2

Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa

TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

1

Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

2

Siswa dapat menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

3

Siswa dapat menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

4

AKTIVITAS 1

Tujuan Pembelajaran: Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

Bacalah cerita fantasi berikut!!

Misi ke Bulan Merah



Di sebuah kerajaan bernama Lunaris, yang terletak di tepi alam semesta, langitnya dihiasi oleh dua bulan. Bulan pertama, dikenal sebagai Bulan Perak, membawa kedamaian dan kesejahteraan bagi seluruh kerajaan. Namun, bulan kedua, yang disebut Bulan Merah, hanya muncul setiap seribu tahun sekali dan membawa kegelapan serta kekuatan jahat yang mengancam seluruh dunia.

Legenda mengatakan bahwa setiap kali Bulan Merah muncul, seorang pahlawan dari kerajaan Lunaris harus menjalani misi berbahaya untuk menyegel kekuatan jahat tersebut dan menyelamatkan dunia. Kali ini, yang terpilih adalah seorang pemuda pemberani bernama Orion, seorang prajurit muda yang dikenal karena keberanian dan hatinya yang murni. Ketika Bulan Merah mulai bersinar, tanda-tanda kehancuran mulai terlihat di seluruh negeri. Tanaman layu, hewan-hewan menjadi buas, dan bayangan gelap mulai menyelimuti kerajaan. Orion, bersama dengan sekelompok kecil sahabatnya, memulai perjalanan menuju Bulan Merah untuk menyelesaikan misi mereka.

Perjalanan ke Bulan Merah penuh dengan rintangan. Mereka harus melewati Hutan Gelap yang dipenuhi oleh roh-roh jahat, menyeberangi Lautan Bintang yang penuh dengan makhluk-makhluk mitos, dan mendaki Gunung Terlarang di mana gerbang ke Bulan Merah berada. Di setiap langkah, mereka menghadapi musuh yang semakin kuat dan ujian yang menguji keberanian serta kesetiaan mereka.

Namun, komplikasi terbesar terjadi ketika mereka akhirnya mencapai Bulan Merah. Di sana, mereka bertemu dengan sosok bayangan bernama Umbra, yang merupakan penjaga kekuatan jahat dari Bulan Merah. Umbra ternyata memiliki kekuatan untuk mengubah pikiran dan hati seseorang, membuat mereka berbalik melawan sahabat mereka sendiri.

Saat Umbra mencoba mempengaruhi Orion, ia mulai meragukan misinya dan bertanya-tanya apakah ia benar-benar mampu menyelamatkan dunia. Bahkan sahabat-sahabatnya mulai terpecah karena pengaruh kegelapan. Ini adalah momen kritis di mana Orion harus memutuskan antara menyerah pada kegelapan atau terus maju meskipun semua harapan tampak hilang.

Dalam detik-detik terakhir, Orion mengingat ajaran orang tuanya dan nasihat dari para bijak di kerajaan. Ia sadar bahwa kegelapan hanya bisa dikalahkan dengan cahaya dari dalam dirinya sendiri. Dengan kekuatan hati yang baru ditemukan, Orion mengusir pengaruh Umbra dan menyatukan kembali kelompoknya.

Mereka bersama-sama melawan Umbra dan berhasil menyegel kekuatan jahat Bulan Merah dengan menggunakan artefak kuno yang mereka bawa dari kerajaan. Saat segel tersebut aktif, Bulan Merah mulai pudar dan kembali ke peredarannya yang normal. Kekuatan jahat perlahan-lahan menghilang, dan kedamaian kembali ke kerajaan Lunaris.

Orion dan sahabat-sahabatnya kembali ke Lunaris sebagai pahlawan. Mereka dihormati atas keberanian dan keteguhan hati mereka dalam menghadapi kegelapan. Bulan Merah, yang kini kembali ke tidur panjangnya, tidak lagi menakutkan, karena rakyat Lunaris tahu bahwa mereka memiliki pahlawan-pahlawan yang akan selalu siap melindungi mereka.

Setelah membaca teks di atas, Diskusikan bersama teman kelompok dan isilah tabel berikut!

	Hasil Diskusi
Tokoh dalam cerita	
Sumber cerita	
Keajaiban tokoh	
latar cerita	

Mengapa Cerita diatas dapat digolongkan sebagai cerita fantasi? Jelaskan menurut pemahamanmu!



INFORMASI

Ciri Umum Cerita Fantasi

Mengandung Keajaiban,
Keanehan, atau
Kemustahilan

Cerita fantasi menghadirkan unsur yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata, seperti:

- Makhluk ajaib (naga, peri, penyihir)
- Benda atau manusia yang bisa berbicara
- Perjalanan waktu atau dunia paralel

Latar Tidak
Nyata /
Imajinatif

- Bisa berada di dunia nyata tapi dimodifikasi (misalnya kota biasa dengan unsur sihir)
- Bisa berada di dunia sepenuhnya rekaan (alam fantasi)
- Latar waktu bisa di masa lalu, sekarang, masa depan, atau tidak diketahui

Tokoh Fantastis

- Tokohnya bisa manusia, makhluk mitos, hewan ajaib, atau bahkan benda mati yang hidup.
- Tokoh biasanya punya kekuatan super, kemampuan khusus, atau mengalami perubahan yang mustahil dalam dunia nyata.

Alur Mengikuti Pola
Narasi Umum

- Alur biasanya terdiri dari: orientasi → konflik → klimaks → resolusi → koda (penutup)
- Meski imajinatif, tetap ada konflik yang membangun ketegangan dan penyelesaian.

Imajinatif dan Kreatif

- Bahasa yang digunakan cenderung deskriptif dan menggugah imajinasi.
- Penuh dengan deskripsi suasana, tokoh, dan peristiwa yang merangsang daya khayal pembaca.

Mengandung Tema
atau Pesan Moral

Meskipun fiktif dan ajaib, cerita fantasi sering kali menyampaikan nilai kehidupan, seperti keberanian, persahabatan, tanggung jawab, atau pentingnya menjaga alam.

AKTIVITAS 2

Tujuan Pembelajaran: Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

MENCERITAKAN KEMBALI CERITA FANTASI DARI SEBUAH FILM!

Bentuklah sebuah kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa, lalu tontonlah film fantasi berikut! Scan QR-Code berikut untuk menonton film!



uraikan isi cerita fantasi dengan bahasamu sendiri, dengan menjawab pertanyaan berikut!

1. Urutkan kejadian yang dialami pemeran utama pada cerita tersebut!
2. Kejadian ajaib apa yang terjadi pada cerita?
3. Siapakah tokoh dan bagaimana watak tokoh yang ada pada cerita?

Nama Tokoh	Watak Tokoh	Bukti dialog/kejadian pada cerita

3. Pesan apa yang disampaikan pengarang pada ceritanya?

4. Tulislah kembali dengan bahasamu cerita fantasi dalam film menjadi bentuk Teks

[illegible]

5. Presentasikan hasil tulisanmu di depan kelas!

AKTIVITAS 3

Tujuan Pembelajaran: Siswa dapat menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi yang dibaca dan didengar.

Menelaah struktur dan Bahasa Cerita Fantasi



Contoh:

Pedang Cahaya dan Kegelapan Abadi

Orientasi:

Di negeri Eldoria, sebuah dunia yang dipenuhi dengan sihir dan makhluk-makhluk ajaib, hidup seorang pemuda bernama Kael. Kael adalah anak seorang pandai besi di desa kecil yang terletak di pinggiran Hutan Gelap. Sejak kecil, Kael sering mendengar cerita tentang Pedang Cahaya, senjata legendaris yang konon mampu mengalahkan kegelapan abadi yang suatu hari akan membayangi dunia.

Legenda mengatakan bahwa hanya seorang yang berhati murni dan berani yang bisa menemukan dan menggunakan Pedang Cahaya. Meski begitu, tidak ada yang tahu di mana pedang itu berada atau bagaimana cara menemukannya. Kael selalu bermimpi untuk menjadi seorang pahlawan dan menyelamatkan dunia, tetapi ia merasa terlalu biasa dan tidak percaya bahwa ia bisa melakukan sesuatu yang hebat.

Komplikasi:

Suatu malam, kegelapan mulai menyelimuti negeri Eldoria. Makhluk-makhluk kegelapan muncul dari Hutan Gelap dan menyerang desa-desa di sekitarnya. Ketika desa Kael diserang, ia melihat teman-teman dan keluarganya dalam bahaya. Meski takut, Kael berusaha melindungi mereka, tapi kekuatan makhluk-makhluk itu terlalu besar. Dalam situasi putus asa, Kael mendengar suara bisikan yang memandu dirinya menuju sebuah gua tersembunyi di dalam hutan.

Dengan mengikuti bisikan tersebut, Kael menemukan sebuah pintu batu raksasa yang tertutup rapat. Di pintu itu terukir sebuah teka-teki kuno. Setelah memecahkan teka-teki tersebut dengan kepintarannya, pintu batu terbuka, dan di dalamnya Kael menemukan Pedang Cahaya. Namun, ketika ia mengambil pedang itu, muncul bayangan hitam yang mengejek Kael dan mengatakan bahwa pedang itu tidak akan berguna karena hati Kael dipenuhi dengan keraguan dan ketakutan. Keggelapan mulai menyelimuti ruangan, dan Kael hampir kehilangan harapan. Namun, ia teringat akan teman-teman dan keluarganya yang bergantung padanya. Dengan segenap kekuatan dan keberanian yang tersisa, Kael melawan bayangan hitam tersebut, dan perlahan-lahan, cahaya dari pedang mulai bersinar terang.

Resolusi:

Ketika Kael akhirnya mengatasi rasa takut dan keraguannya, Pedang Cahaya bersinar dengan kekuatan penuh. Cahaya pedang tersebut memusnahkan bayangan hitam dan mengusir kegelapan yang meliputi Eldoria. Kael kembali ke desanya, dan dengan pedang di tangannya, ia berhasil mengalahkan makhluk-makhluk kegelapan yang tersisa, menyelamatkan desanya, dan mengembalikan kedamaian ke seluruh negeri.

Setelah pertempuran selesai, Kael diakui sebagai pahlawan oleh seluruh penduduk Eldoria. Ia menyadari bahwa kekuatan sejati bukanlah berasal dari pedang legendaris itu, melainkan dari keberanian dan keteguhan hatinya. Pedang Cahaya dikembalikan ke gua untuk menunggu pahlawan berikutnya yang mungkin membutuhkannya di masa depan. Kael, yang kini dipenuhi dengan kepercayaan diri, melanjutkan hidupnya dengan tenang sebagai penjaga perdamaian di Eldoria.



Kerjakan Bersama Kelompokmu, bacalah cerita fantasi tentang “Malin Kundang” dari sumber apapun, lalu tuliskan kembali cerita tersebut dan identifikasilah struktur dari cerita tersebut!

AKTIVITAS 4

Tujuan Pembelajaran: Siswa dapat menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Setelah kamu membaca beragam cerita fantasi, berlatih menggunakan bahasa dengan tekun, sekarang saatnya kamu membuat cerita fantasi. Gurumu akan memandu bagaimana tugas menulis mandiri ini akan dilakukan

LANGKAH MENULIS CERITA FANTASI

1

TEMUKAN IDE CERITA FANTASI

Menemukan ide dengan mengamati objek nyata lalu diberi imajinasi.

Menemukan ide cerita fantasi dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek/peristiwa di sekitar kita.

GALI IDE CERITA FANTASI MELALUI MEMBACA

Ide cerita fantasi juga dapat diperoleh melalui membaca buku pengetahuan/ buku ilmiah tentang ruang angkasa, hewan langka, biografi tokoh dan seterusnya. Contoh 1 a. Bacalah buku tentang tumbukan meteor! b. Fantasikan apa yang terjadi jika kamu dan sahabatmu berada di tempat yang mengalami tumbukan meteor! Contoh 2 Baca buku tentang hewan-hewan langka. Bayangkan tiba-tiba kamu hidup dengan mereka dan dimintai tolong mereka agar tidak dimusnahkan oleh manusia. Fantasikan apa yang bisa terjadi pada hewan langka dan dengan dirimu dan sahabat-sahabatmu

2

3

BUAT RANGKAIAN PERISTIWA

Dari ide yang sudah kamu temukan, buatlah rangkaian peristiwa sehingga tercipta cerita fantasi yang unik.

KEMBANGKAN CERITA FANTASI

Dari deretan peristiwa yang sudah dirancang kemudian dikembangkan watak tokoh, latar, dialog antartokoh yang sehingga menjadi cerita secara utuh. Misalnya, dari kerangka cerita di atas perlu dikembangkan watak tokoh dan latar seperti apa. Selanjutnya dikembangkan dialog antartokoh dan konflik-konflik yang terjadi

Langkah 4 Berilah judul yang menarik untuk cerita yang kamu kembangkan. Judul cerita fantasi dapat dibuat dengan beberapa cara. Amati contoh berikut!

- Aku dan Bung Tomo (judul dikembangkan dari tokoh)
- Cerita dari Surabaya di Masa Lalu (judul dari latar cerita)
- Terperangkap di Ambarawa (judul dari latar cerita)
- Nasihat Bijak Pahlawan (judul dari tema) , dll

4