

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
BAB 3 : JOURNEYS TO THE FANTASY WORLDS

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Fase / Semester : IX / D / Ganjil
Alokasi Waktu : 12 JP (6 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik familiar dengan cerita fantasi seperti dongeng dan legenda dari budaya lokal maupun global. Mereka telah diperkenalkan dengan *simple past tense* untuk menceritakan kejadian lampau.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap cerita fiksi, film fantasi, dan permainan (*games*) yang bersifat petualangan dan imajinatif.
- **Latar Belakang:** Latar belakang peserta didik beragam; beberapa gemar membaca novel fantasi, sementara yang lain lebih akrab dengan alur cerita dari film atau *video games*.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan ilustrasi karakter, komik, dan gambar latar (*setting*) untuk membantu imajinasi dan pemahaman alur cerita.
 - **Auditori:** Kegiatan mendengarkan narasi cerita (*storytelling*) membantu pemahaman alur dan emosi dalam cerita.
 - **Kinestetik:** Aktivitas bermain peran (*role-playing*) dan membuat alur cerita sendiri (*story mapping*) dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami fungsi sosial, struktur teks naratif (*orientation, complication, resolution, coda*), dan unsur kebahasaan (*past tense, indirect speech*).
 - **Prosedural:** Mampu menganalisis alur masalah dan solusi dalam cerita, serta menulis kembali sebuah cerita fantasi dengan struktur yang benar.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Mengembangkan daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah (*problem-solving*). Keterampilan bercerita sangat berguna dalam komunikasi sehari-hari dan penulisan kreatif.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang ke Tinggi. Materi ini memperkenalkan struktur naratif yang lebih kompleks dan unsur kebahasaan baru seperti *indirect speech*, yang membutuhkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.
- **Struktur Materi:** Dimulai dengan pengenalan cerita fantasi modern yang terinspirasi dari dunia gim, dilanjutkan dengan cerita perjalanan waktu yang fokus pada analisis masalah-solusi, dan diakhiri dengan menulis ulang cerita rakyat (*folktale*) populer dengan

sentuhan modern.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengambil pesan moral dan nilai-nilai kebaikan dari cerita fantasi yang disajikan.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis masalah yang dihadapi karakter dan mengevaluasi solusi yang mereka ambil.
- **Kreativitas:** Menciptakan alur cerita alternatif atau menulis ulang sebuah cerita dengan versi yang baru dan imajinatif.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk membuat dialog atau memerankan adegan dari cerita.
- **Kemandirian:** Menulis sebuah cerita fantasi secara individu.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Memahami dan merefleksikan pesan moral tentang kebaikan melawan kejahatan, keberanian, dan kebijaksanaan yang sering terkandung dalam cerita fantasi.
- **Kewargaan:** Mengenal dan mengapresiasi cerita rakyat Indonesia (seperti Timun Mas) sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi konflik (masalah) dalam sebuah narasi dan menganalisis bagaimana karakter menyelesaikannya (solusi), serta mengevaluasi efektivitas solusi tersebut.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan dan karya orisinal dengan menulis ulang atau menciptakan akhir cerita yang berbeda.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, seperti saat memerankan dialog atau membuat proyek cerita kelompok.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri dalam proses menulis kreatif, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya imajinasi dan kreativitas untuk kesehatan mental dan pengembangan diri.
- **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan dan cerita secara runtut dan menarik, baik secara lisan maupun tulisan, dalam Bahasa Inggris.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Menyimak - Berbicara (Listening - Speaking)**

Menyimak - Berbicara (Listening - Speaking) Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks. (*Understand the entire flow of information, main ideas and details of oral texts about everyday topics or topics of interest; using English to express ideas and experiences in various types of texts orally about the topics discussed using simple and compound sentences, both formally and informally in line with its context*)

- **Membaca - Memirsa (Reading - Viewing)**

Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks. (*Understand the entire flow of information, explicit and implicit information from various types of written or multimodal texts about everyday topics or topics of interest and respond in line with its context*)

- **Menulis-Mempresentasikan (Writing - Presenting)**

Menulis-Mempresentasikan (Writing - Presenting) Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat. (*Communicate their ideas and experiences in various types of texts, in written or multimodal texts, about everyday topics or topics of interest, by starting to use simple and compound sentences with appropriate text structures and language features; express their opinions and defend their arguments on issues related to daily topics or topics of interests*)

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Membandingkan struktur teks narasi dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
- **Seni Budaya:** Mendesain karakter, membuat komik strip, atau memerankan drama singkat berdasarkan cerita.
- **TIK:** Memahami konsep alur cerita dalam *video games* dan menggunakan platform digital untuk menulis atau mempublikasikan cerita.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Mengurutkan dan menceritakan kembali kejadian dalam sebuah cerita fantasi menggunakan *simple past tense* (was/were). (2 JP)

- **Pertemuan 2:** Menganalisis pola masalah-solusi (*problem-solution*) yang dihadapi oleh karakter utama dalam sebuah cerita fantasi. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Memahami dan mengubah kalimat tanya langsung (*direct question*) menjadi kalimat tak langsung (*indirect question*) dalam konteks naratif. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Mengidentifikasi struktur teks naratif (*Orientation, Complication, Resolution*) dari cerita rakyat yang dimodifikasi. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Merencanakan dan menulis draf sebuah cerita fantasi dengan mengembangkan kejadian yang tidak biasa dan tak terduga. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Menulis ulang akhir sebuah cerita fantasi dan mempresentasikannya di depan kelas. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Berpetualang di Dunia Fantasi: Memecahkan Masalah dan Menulis Ulang Cerita Legenda dengan Sentuhan Modern.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Genre-Based Approach, Problem-Based Learning.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik fokus pada alur cerita untuk mengidentifikasi titik masalah (*complication*) dan penyelesaiannya (*resolution*).
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan struktur cerita fantasi dengan cara mereka memahami dan menceritakan kembali film atau gim favorit mereka.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kreatif seperti membuat dialog naga, bermain *Tic-Tac-Toe* tata bahasa, dan menciptakan akhir cerita yang baru.
- **Metode Pembelajaran:** *Storytelling*, diskusi, bermain peran (*role-play*), penugasan menulis kreatif.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyajikan cerita dalam berbagai format: teks, audio, dan komik. Menyediakan pilihan cerita rakyat yang berbeda untuk ditulis ulang.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat bekerja secara individu saat menulis, berpasangan saat membuat dialog, atau berkelompok saat menganalisis struktur teks.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir bisa berupa cerita tertulis, komik strip, presentasi lisan tentang akhir cerita yang baru, atau drama singkat.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Perpustakaan sebagai sumber buku-buku cerita fiksi dan dongeng.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua atau anggota keluarga sebagai sumber cerita rakyat daerah.
- **Mitra Digital:** Situs web seperti *Wattpad, Storynory*, atau kanal YouTube yang menyajikan cerita fantasi sebagai sumber inspirasi.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata ruang kelas agar kondusif untuk kegiatan drama atau presentasi.
 - Memajang *story map* atau poster karakter buatan peserta didik.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan *story generator tools* sederhana secara daring untuk memantik ide.
 - Berbagi draf tulisan melalui Google Docs untuk mendapatkan *peer feedback*.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan lingkungan yang menghargai imajinasi dan ide-ide "di luar kotak".
 - Mendorong peserta didik untuk berani bereksperimen dengan alur cerita dan karakter.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses cerita dongeng nusantara atau dunia dari situs web perpustakaan nasional atau sumber daring lainnya.
- **Forum Diskusi Daring:** Berbagi ide plot cerita atau pengembangan karakter di grup kelas.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuis pemahaman tentang struktur naratif.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dapat membuat presentasi tentang analisis cerita menggunakan Canva atau Google Slides.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan cerita pendek terbaik di blog atau mading digital sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Memahami Alur Cerita Fantasi (was/were)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Apersepsi (Joyful):** Guru bertanya, "*Do you like playing games? What if you were sucked into a game?*" untuk menghubungkan dengan tema cerita.
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini akan menyimak cerita fantasi dan belajar menceritakan situasi di masa lampau menggunakan *was/were*.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Menyimak (Auditori & Visual):** Peserta didik menyimak Audio 3.1 & 3.2 tentang cerita "Andre and Princess Suripit" sambil mengurutkan gambar di komik (*Worksheet 3.1*) dan melengkapi teks (*Worksheet 3.2*).
 - **Diskusi Terbimbing:** Jawaban dibahas bersama, fokus pada pemahaman alur cerita awal.
 - **Language Focus (Mindful):** Guru menjelaskan penggunaan *was* (untuk subjek tunggal) dan *were* (untuk subjek jamak) untuk mendeskripsikan kondisi atau situasi di masa lampau (Unit 1, Section 3).
 - **Praktik Terstruktur:** Peserta didik mengerjakan *Worksheet 3.4*, membuat kalimat deskriptif tentang adegan di cerita menggunakan *was/were*.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan dapat diberi *template* kalimat. Peserta didik

yang cepat paham bisa diminta mendeskripsikan gambar dengan lebih dari satu kalimat.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** Guru menunjuk sebuah gambar dari cerita dan bertanya, "*What was happening in this picture?*"
- **Rangkuman:** Guru merangkum alur cerita bagian pertama dan penggunaan *was/were*.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Analisis Masalah dan Solusi

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam dan Doa.**
- **Review:** Guru bertanya, "*Where was Andre? What did he wear?*" untuk mengulas materi sebelumnya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini adalah mengidentifikasi masalah dan solusi dalam cerita "Andre and Princess Suripit".

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Menyimak Lanjutan:** Peserta didik menyimak Audio 3.3 & 3.4 untuk mengetahui kelanjutan cerita (Part 3 & 4).
- **Identifikasi Masalah (Meaningful):** Guru memandu diskusi kelas untuk mengidentifikasi masalah utama (*complication*) yang dihadapi Andre: "*He can't go home.*" dan misi yang menjadi syaratnya: "*He must find the endangered black orchid.*"
- **Identifikasi Solusi:** Peserta didik mendiskusikan solusi atau alat yang diberikan untuk mengatasi masalah: "*He was given a sword to make the dragon busy.*"
- **Kerja Berpasangan (Joyful):** Peserta didik memerankan dialog singkat antara Andre dan Princess Suripit saat merencanakan misi (*Worksheet 3.5*).
- **Memetakan Alur:** Peserta didik mengerjakan *Worksheet 3.7* untuk memetakan perjalanan Andre menuju solusi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Pasangan yang lebih cepat dapat melanjutkan dialog dengan imajinasi mereka sendiri. Guru membantu pasangan lain memahami dialog yang ada.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** Guru bertanya: "*What was Andre's problem? And what was the solution?*"
- **Rangkuman:** Guru merangkum konsep masalah dan solusi dalam sebuah alur cerita.
- **Tindak Lanjut:** Memperkenalkan topik pertemuan berikutnya: cerita perjalanan waktu.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Kalimat Tak Langsung (Indirect Speech)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam dan Doa.**

- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan gambar dari Unit 2 ("Back to the 90s") dan bertanya, "*What is different between now and the 90s?*"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan hari ini akan membaca cerita perjalanan waktu dan belajar melaporkan pertanyaan orang lain (*indirect speech*).
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Membaca:** Peserta didik membaca cerita "Time Travel Car" Part 1 & 2.
 - **Language Focus:** Guru menjelaskan cara mengubah pertanyaan langsung (*direct question*) menjadi tak langsung (*indirect question*) menggunakan 'if' (untuk ya/tidak) dan kata tanya (*what, where, etc.*) (Unit 2, Section 4).
 - **Analisis Teks:** Peserta didik mengidentifikasi contoh *indirect speech* dalam teks "Time Travel Car" Part 3.
 - **Latihan Terstruktur:** Peserta didik mengerjakan latihan mengubah kalimat langsung menjadi tak langsung (*Worksheet 3.14 & 3.16*).
 - **Permainan (Joyful):** Bermain *Tic-Tac-Toe* (Unit 2, Section 6). Guru memberikan kalimat langsung, dan kelompok yang bisa mengubahnya dengan benar berhak menaruh simbol di papan permainan.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan tabel perubahan tenses dan subjek untuk membantu peserta didik yang kesulitan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Guru memberikan satu kalimat tanya langsung, dan peserta didik mencoba mengubahnya menjadi tak langsung.
 - **Rangkuman:** Guru merangkum aturan dasar perubahan *direct* ke *indirect questions*.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Struktur Teks Naratif

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Apersepsi:** Guru menampilkan gambar Timun Mas dan bertanya, "*Who knows this story? What is it about?*"
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran adalah mengidentifikasi bagian-bagian atau struktur dari sebuah cerita naratif.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Membaca:** Peserta didik membaca cerita "The Multiverse Story of Timun Mas" Part 1 & 2.
 - **Pengenalan Konsep (Mindful & Meaningful):** Guru menjelaskan 4 bagian dari teks naratif: **Orientation** (pengenalan), **Complication** (munculnya masalah), **Resolution** (penyelesaian masalah), dan **Coda** (pesan moral/akhir cerita) (Unit 3, Section 4).
 - **Analisis Teks:** Guru dan peserta didik bersama-sama membedah cerita Timun Mas dan memasukkan bagian-bagiannya ke dalam tabel struktur naratif (*Table 3.2*).
 - **Kerja Kelompok:** Dalam kelompok, peserta didik mencoba menganalisis struktur naratif dari cerita "Time Travel Car" yang sudah dibaca sebelumnya, lalu mengisi

diagram di *Worksheet 3.19*.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru dapat menyediakan cerita fabel yang lebih pendek dan sederhana untuk dianalisis oleh kelompok yang membutuhkan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Guru bertanya: "*What is the difference between Complication and Resolution?*"
 - **Rangkuman:** Guru merangkum empat elemen struktur teks naratif.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menulis Draf Cerita Fantasi

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Brainstorming (Joyful & Kreatif):** Guru menampilkan komik tanpa dialog (*Comic Strip 3.1*) dan meminta peserta didik berimajinasi tentang apa yang terjadi.
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini peserta didik akan merencanakan dan menulis draf cerita fantasi mereka sendiri.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Perencanaan (Outlining):** Peserta didik secara individu atau berpasangan mengisi *story map* atau kerangka cerita (*Worksheet 3.24*), menentukan *setting*, karakter, *complication*, dan *resolution*.
 - **Proses Menulis Draf (Mandiri):** Peserta didik mulai menulis draf cerita mereka berdasarkan kerangka yang telah dibuat (*Worksheet 3.25*). Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan.
 - **Fokus:** Guru mendorong peserta didik untuk menciptakan *complication* yang tidak biasa dan *resolution* yang kreatif, seperti pada cerita Timun Mas.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru menyediakan *story starter* (kalimat pembuka) atau pilihan karakter/masalah untuk peserta didik yang kesulitan memulai. Peserta didik yang lebih cepat dapat mulai mengembangkan dialog antar karakter.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Berbagi Ide:** Beberapa peserta didik membacakan bagian *complication* dari cerita mereka.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik menyelesaikan draf mereka dan memikirkan akhir cerita yang menarik.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Menulis Ulang Akhir Cerita

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa.**
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, "*Do you always like the ending of a story or a movie? What if you could change it?*"

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan kegiatan hari ini adalah menciptakan akhir cerita yang baru dan mempresentasikannya.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Menulis Kreatif (Kreativitas):** Peserta didik mengerjakan kegiatan *Enrichment* (Unit 3, Section 7). Mereka memilih salah satu cerita dari Bab 3 dan menulis akhir cerita versi mereka sendiri.
 - **Persiapan Presentasi:** Peserta didik mempersiapkan cara mereka akan mempresentasikan akhir cerita baru mereka (dibacakan, diceritakan, atau diperankan singkat).
 - **Presentasi (Kinerja):** Beberapa peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan akhir cerita baru mereka. Peserta didik lain memberikan apresiasi.
 - **Finalisasi Tulisan:** Peserta didik menyelesaikan tulisan cerita fantasi mereka sebagai tugas akhir bab.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih untuk menulis akhir cerita dalam bentuk paragraf, dialog drama, atau bahkan komik strip sederhana.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Guru bertanya: "*Which new ending did you like the most from your friends' stories? Why?*"
 - **Pengumpulan Tugas:** Peserta didik mengumpulkan tulisan cerita fantasi mereka.
 - **Apresiasi:** Guru memberikan pujian atas kreativitas dan imajinasi semua peserta didik.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, "*What is your favorite fantasy story/movie? Why do you like it?*" untuk mengetahui familiaritas peserta didik dengan genre naratif.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama pembelajaran, guru bertanya tentang pemahaman konsep, misal: "*What is a 'complication' in a story?*"
- **Latihan Soal/LKPD:** Penilaian hasil kerja pada *worksheet* (mengurutkan gambar, mengubah kalimat, mengisi diagram).
- **Observasi:** Pengamatan partisipasi dalam diskusi, permainan, dan saat bermain peran.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Tulisan Cerita Fantasi:** Menilai tulisan akhir cerita fantasi peserta didik berdasarkan kreativitas ide, kelengkapan struktur naratif (O-C-R), dan ketepatan penggunaan tata bahasa.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Lisan:** Menilai kemampuan menceritakan kembali akhir cerita yang baru dengan jelas, lancar, dan ekspresif.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep struktur naratif dan unsur kebahasaan (*indirect speech*).

Contoh Tes Tertulis :

A. Pilihan Ganda

1. The part of a narrative text that introduces the characters, time, and place is called...
 - a. Complication
 - b. Resolution
 - c. Orientation
 - d. Coda
2. "The Green Giant asked, 'Can I have the baby?'"
The indirect speech form is:
 - a. The Green Giant asked if he could have the baby.
 - b. The Green Giant asked can he have the baby.
 - c. The Green Giant asked if can he have the baby.
 - d. The Green Giant asked that he could have the baby.
3. In the story "Andre and Princess Suripit", the main problem or complication is...
 - a. Andre was wearing a knight outfit.
 - b. Andre had to fight a dragon.
 - c. Andre was sucked into a game and couldn't go home.
 - d. Andre met Princess Suripit.
4. Monita asked the old man, "Where can I buy this newspaper?"
The indirect speech form is:
 - a. Monita asked the old man where can she buy that newspaper.
 - b. Monita asked the old man where she can buy that newspaper.
 - c. Monita asked the old man where she could buy that newspaper.
 - d. Monita asked the old man if she could buy that newspaper.
5. The resolution of "The Multiverse Story of Timun Mas" is when...
 - a. The Giant wanted to take Timun Mas to his factory.
 - b. Timun Mas threw magical items to stop the Giant.
 - c. Timun Mas and the Giant worked together to escape the labyrinth.
 - d. A farmer couple found a baby in a golden cucumber.

B. Esai

1. Think of a simple fairy tale you know (e.g., Cinderella). Identify the **Complication** (the main problem) and the **Resolution** (how the problem was solved).
2. Change this direct question into an indirect question: *The teacher asked me, "Did you finish your homework?"*

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

