

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK BPI Bandung
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Komp. Keahlian : RPL, TKJ, AP
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : *Narrative Text*
Kelas/Semester : X/I
Alokasi Waktu : 2x45menit

A. Kompetensi Inti

Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian/kerja **Bahasa Inggris** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian/kerja **Bahasa Inggris** menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standard kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan **menalar, mengolah, dan menyaji** secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD	Indikator
3.8 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	3.8.1 Mengidentifikasi fungsi sosial pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, secara lisan maupun tulisan. 3.8.2 Menentukan struktur teks pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat. 3.8.3 Menganalisis unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat.
4.8 Menyajikan teks naratif pendek dan sederhana terkait legenda rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks dan unsur	4.8.1 Menyempurnakan teks naratif rumpang sederhana berbentuk legenda rakyat 4.8.2 Mendemonstrasikan teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat yang telah disempurnakan dengan mempergunakan bahasa sendiri.

kebahasaan secara benar dan sesuai konteks	
-----------------------------------------------	--

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran daring dengan menggunakan metode *synchronous* melalui platform *zoom meeting*, dengan menggunakan pendekatan *Scientific* dan model pembelajaran *discovery learning* serta metode *question answer*, diskusi dan latihan, peserta didik diharapkan mampu menerangkan isi cerita pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, secara lisan maupun tulisan, menentukan serta menganalisis berbagai struktur teks, fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat yang benar dan sesuai konteks, dengan mengkaji dan mengolah informasi dari berbagai sumber belajar, juga menggunakan literasi digital dan literasi baca tulis, untuk meningkatkan kemampuan abad 21 yaitu : berpikir analitis, kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi dalam menyelesaikan masalah secara jujur, serta menanamkan kemandirian dalam belajar, sebagai perwujudan rasa syukur terhadap anugerah ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki sikap disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab.

C. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK):

1. Nasionalisme
2. Disiplin
3. Kreatif
4. Kerjasama

D. Materi Pembelajaran

Narrative Text

Social Function

- Used to entertain, motivate or teach.
- aims to get attention and maintain interest

Generic Structure:

1. *Orientation*

It sets the scene and mood, introduce characters and include; when, where, who, or what.

2. *Complication*

It is the dilemma or problem which disrupts the normal life or the comfort of the characters and causes a sequence of interesting events.

3. *Sequence of events*

It is triggered by the complication and may include:

- A description of events as they happen: first/ next/ later/ after
- Sequences of events in correspondence to each other; while/ as/ meanwhile/ when
- A combination of sequences
- Further complications

4. *Resolution*

It is the climax or ending where the problems resolved.

Language Features

- *Using Simple Past*
- *Past Continuous*
- *Past Perfect Tense*

Types of Narrative Text:

- Fairy tale
- Mystery
- Science fiction
- Romance
- Horror
- Fable
- Myth and legend
- History
- Slice of life
- Etc.

E. Pendekatan, Model, Dan Metode

1. Pendekatan : *Scientific TPACK*
2. Model : *Discovery learning*
3. Metode : Pembelajaran daring (*Online Learning*), Tanya jawab, diskusi, penugasan individu.

F. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Alat : Laptop dan Gawai
2. Media : Aplikasi *Zoom Meeting*, Tayangan dari *Power Point*, teks narrative dalam bentuk audio, Gambar.
3. Sumber Belajar : - Buku Bahasa Inggris kurikulum 2013 kelas X SMK/MAK semester 1 (Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia), Buku teks Bahasa Inggris *Forward an English course for Vocational School Students Grade XI* : Erlangga (Hal 128)
Text: <http://examplestorytelling.blogspot.com/2013/05/the-legend-of-surabaya.html>

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Untuk 1x pertemuan
 - a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

Orientasi , Apersepsi dan Motivasi

 - Peserta didik diberikan *link Zoom meeting* yang dibagikan oleh guru melalui *WhatsApp Group*.
 - Peserta didik dan guru saling bertutur sapa dan mengucapkan salam
 - Peserta didik dan guru memulai pembelajaran dengan berdo'a
 - Peserta didik diarahkan untuk mengisi presensi yang telah disediakan oleh guru dalam bentuk *google form*. *Link* diberikan di *chat room zoom meeting*. (*Link*; <https://forms.gle/CoaXuA1cwYInjcwB6>)
 - Peserta didik diingatkan kembali mengenai materi sebelumnya mengenai *Recount Text*.
 - Peserta didik menyimak pemaparan guru mengenai kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan.
 - Peserta didik diberikan informasi mengenai lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti (60 menit)

Fase 1 : Stimulation

 - Peserta didik diberikan ilustrasi gambar tentang Simbol dari Kota Surabaya.
 - Peserta didik menyimak tayangan PowerPoint dan mendengarkan contoh teks legenda tentang “Surabaya” yang diberikan guru melalui tayangan video (<http://youtube.com/watch?v=kMiFb5Y4GHw> durasi 5menit).

Fase 2 : Problem Statement

- Secara terbimbing peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan stimulan dari guru seputar informasi yang didapatkan dari legenda yang diberikan: (Durasi 5 menit)
 1. *What is the story about?*
 2. *Sura and Baya are mentioned several times in the story. Describe them.*
 3. *Why did they fight?*
 4. *What is the moral values of the story?*
 5. *What kind of the text above?*

Fase 3 : Collecting Data

- Bersama-sama dengan guru, peserta didik berdiskusi untuk menemukan struktur teks dari cerita “Surabaya” melalui pengisian tabel yang diberikan oleh guru melalui penayangan PowerPoint. (Durasi 10 menit)
- Dengan terbimbing peserta didik mengidentifikasi bentuk kata kerja lampau yang terdapat pada teks legenda Surabaya tersebut dengan memasukkannya pada tabel yang telah disediakan (masih dalam tayangan PowerPoint). (Durasi 10 menit)

Fase 4 : Processing Data

- Peserta didik diberikan teks rumpang dari teks legenda sederhana. (Durasi 5 menit)

Fase 5 : Verification

- Peserta didik secara individu mempresentasikan teks yang telah disempurnakan sebelumnya dengan menggunakan kata-kata sendiri.(Durasi 5 menit)

Fase 5 : Generalization

- Peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran hari itu secara lisan.

c. Penutup (15 menit)

- Peserta didik mengerjakan *formatif test* yang diberikan oleh guru melalui *google form*. (link : <https://forms.gle/EVvvNTYwHh7JVt4f9>)
- Peserta didik bersama-sama dengan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- Peserta didik diberi informasi mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

H. Penilaian Pembelajaran

1. Jenis Penilaian

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Siswa dapat menunjukkan sikap: 1. Aktif dan bertanggungjawab dalam	Tes tulis dalam bentuk 1. Teks naratif rumpang dengan penggunaan kata kerja bentuk lampau.	Siswa dapat mempresentasikan hasil penyempurnaan teks naratif rumpang dengan

tugas dan diskusi di kelas 2. Disiplin dalam diskusi dalam kegiatan pembelajaran	2. Sumatif Test untuk dipertemuan berikutnya.	mempergunakan bahasa sendiri.
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	-------------------------------

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap:

LEMBAR OBSERVASI

Materi : ...
 Kelas/Semester : ...
 Periode Pengamatan : tanggal ... s.d. ...
 Butir Nilai : Berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Indikator Sikap:

- o Tanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan
 - o Aktif bertanya dan menjawab
 - o Disiplin dalam pembelajaran, tidak mengganggu aktifitas belajar teman yang lainnya.
- (Ket: Cukup = jika 1 indikator terpenuhi, Baik = jika 2 indikator terpenuhi, Sangat baik = jika 3 indikator terpenuhi)

No	Nama Peserta Didik	Indikator Sikap			Nilai
		Hadir	Aktif	Disiplin	
1.	Agista Akbari W	✓	✓	✓	Sangat baik
2.	Rizki Andini	✓	✓		Baik
3.	Usep Tarli	✓			Cukup
	Dst.				

b. Pengetahuan

Complete the paragraphs below with suitable words (verb 2 or to be/ simple past) !

Once upon a time, there..... 1 (be) a beautiful princess named Dayang Sumbi. Dayang Sumbi was a daughter of a king named Sungging Perbankara from a big kingdom in west java. Dayang Sumbi was so pretty. Because of it, many kings of different kingdoms2. (fight) each other to make Dayang Sumbi as their wife. Because of that reason, Dayang Sumbi 3. (Prefer) to live alone in the forest.

One day, when Dayang Sumbi 4. (be) weaving, the hank of thread she 5. (use) fell into the ground. She was lazy to take it over and over again. She then murmured "If there is someone who brings that hank to me, I will marry him." Unexpectedly, Tumang 6. (come) and 7. (take) the hank and gave it to Dayang Sumbi. Tumang was not an ordinary dog. A legend said that Tumang used to be a God who was cursed and 8. (send) down to the earth because of a mistake he made. Dayang Sumbi had promised and she 9. (know) she had to keep her promise, if not, God 10. (will) be angry.

Kunci Jawaban:

1. was
2. fought
3. preferred
4. was
5. used
6. Came
7. took
8. sent
9. knew
10. would

Rumus Nilai : $\text{Jumlah benar (10)} \times 10 = 100$

c. Keterampilan

Rubrik Penskoran :

No. Soal	Skor Maksimal	Kriteria penskoran
1	10	Content
2.	10	Fluency
TOTAL	20	

$$\text{RUMUS NILAI} = \frac{\text{Total Skor Maksimal (20)} \times 10}{\text{Jumlah Soal (2)}} = 100$$

Mengetahui,
Kepala SMK BPI Bandung

Doni Agus Maulana, S.Pd
NIP.

Bandung, Mei 2021

Guru Mata Pelajaran,

Agista Akbari Wulandari, S.S

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) RPP DARING

Satuan Pendidikan : SMK BPI Bandung
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : *Narrative Text*
Kelas/ Semester : X/ Genap

A. KOMPETENSI DASAR

3.8 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. Menyusun teks ilmiah faktual (factual report), lisan dan tulis, sederhana, tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, terkait dengan mata pelajaran lain.

4.8 Menyajikan teks naratif pendek dan sederhana terkait legenda rakyat secara lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan secara benar dan sesuai konteks

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan

- 3.8.1** Menerangkan isi cerita pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, secara lisan maupun tulisan.
- 3.8.2** Menentukan berbagai struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, dalam teks narative rumpang
- 3.8.3** Menganalisis berbagai struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks narative sederhana berbentuk question and answer.

2. Indikator KD pada KI Keterampilan

- 4.8.1** Menyempurnakan teks naratif rumpang sederhana berbentuk legenda rakyat
- 4.8.2** Mendemonstrasikan teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat yang telah disempurnakan dengan menggunakan bahasa sendiri.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan

- Peserta didik dapat menerangkan isi cerita dari teks naratif yang diberikan oleh guru melalui pemutaran video yang ditampilkan pada PowerPoint dengan tepat dan penuh tanggung jawab.



Stimulant Questions:

1. What is the story about?
2. Sura and Baya are mentioned several times in the story. Describe them.
3. Why did they fight?
4. What is the moral values of the story?
5. What kind of the text above?

Text

The Legend of Surabaya

A long time ago in East Java there were two strong animals, Sura and Baya. Sura was a shark and Baya was a crocodile. They lived in the sea. Actually, they were friends. But when they were hungry, they were very greedy. They did not want to share their food. They would fight for it and never stop fighting until one of them gave up.

It was a very hot day. Sura and Baya were looking for some food. Suddenly, Baya saw a goat.

“Yummy, this is my lunch,” said Baya.

“No way! This is my lunch. You are greedy! I had not eaten for two days!” said Sura.

Then Sura and Baya fought again. After several hours, they were very tired. Sura had a plan to stop their bad behavior.

“I’m tired of fighting, Baya,” said Sura.

“Me too. What should we do to stop fighting? Do you have any idea?” asked Baya.

“Yes, I do. Let’s share our territory. I live in the water, so I look for food in the sea. And you live on the land, right? So, you look for the food also on the land. The border is the beach, so we will never meet again. Do you agree?” asked Sura.

“Hmm... let me think about it. OK, I agree. From today, I will never go to the sea again. My place is on the land,” said Baya.

Then they both lived in the different places. But one day, Sura went to the land and looked for some food in the river. He was very hungry and there was not much food in the sea. Baya was very angry when he knew that Sura broke the promise.

“Hey, what are you doing here? This is my place. Your place is in the sea!”

“But, there is water in the river, right? So, this is also my place!” said Sura.

Then Sura and Baya fought again. They both hit each other. Sura bit Baya's tail. Baya did the same thing to Sura. He bit very hard until Sura finally gave up. He went back to the sea. Baya was very happy. He had his place again.

The place where they were fighting was a mess. Blood was everywhere. People then always talked about the fight between Sura and Baya. They then named the place of the fight as Surabaya, it’s from Sura the shark and Baya the crocodile. People also put their war as the symbol of Surabaya city. (Source: <http://examplestorytelling.blogspot.com/2013/05/the-legend-of-surabaya.html>)

- Peserta didik berdiskusi untuk menemukan struktur teks dari cerita “Surabaya” melalui pengisian *infographic* yang diberikan oleh guru melalui penayangan PowerPoint.
 “Now let's have a discussion to determine the elements contained in Surabaya’s text”

The Story of Surabaya

Characters and Setting

The beginning of the problem

Climac of the problem

How the story ends

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

- Peserta didik menganalisis unsur kebahasaan yang ada pada teks naratif yang berjudul “The story of Surabaya”, melalui proses identifikasi kata kerja bentuk lampau yang ada pada teks tersebut.

Legend of Surabaya

A long time ago, there were two animals, Sura and Baya. Sura was the name of a shark and Baya was a crocodile. They **lived** in a sea.

Once Sura and Baya were looking for some food. Suddenly, Baya **saw** a goat “Yummy, this is my lunch,” said Baya. “No way! This is my lunch. You are greedy” said Sura. Then they **fought** for the goat. After several hours, they were very tired.

Feeling tired of fighting, they **lived** in the different places. Sura **lived** in the water and Baya **lived** in the land. The border was the beach, so they would never fight again.

One day, Sura **went** to the land and looked for some food in the river. He was very hungry and there was not much food in the sea. Baya was very angry when he **knew** that Sura **broke** the promise. They **fought** again.

They both hit each other. Sura **bit** Baya’s tail. Baya **did** the same thing to Sura. He **bit** very hard until Sura finally **gave up** and **went back** to the sea. Baya was happy.

(Source: <https://freenglishcourse.info/contoh-example-of-narrative-text-the-legend-of-sura-and-baya>)

Put the verbs two you found from the previous text, then turn them into verb one and three.

Vocabulary Builder

V1	V2	V3
.....	Lived
.....	Saw
.....	Fought
..	Went
.....	Knew
.....	Broke
.....	Bit
.....	Did
.....	Gave

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

- Peserta didik mengerjakan teks rumpang dari teks legenda sederhana.

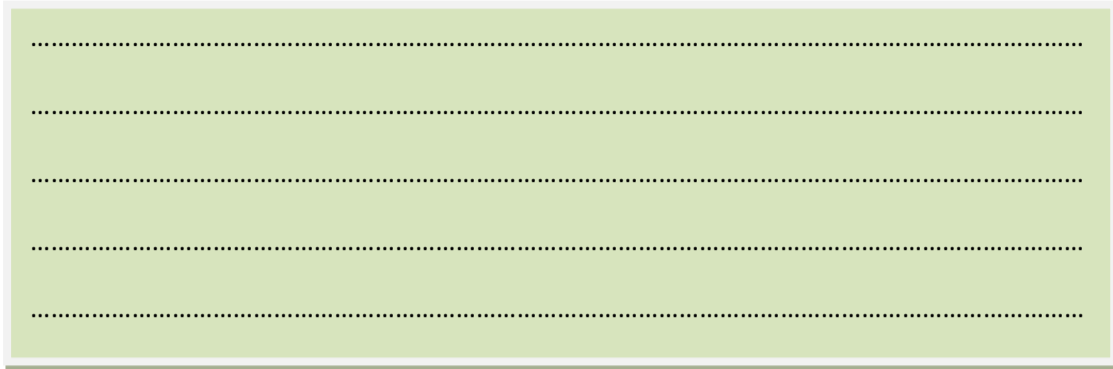
Once upon a time, there..... 1 (**be**) a beautiful princess named Dayang Sumbi. Dayang Sumbi was a daughter of a king named Sungging Perbankara from a big kingdom in west java. Dayang Sumbi was so pretty. Because of it, many kings of different kingdoms2. (**fight**) each other to make Dayang Sumbi as their wife. Because of that reason, Dayang Sumbi 3. (**Prefer**) to live alone in the forest.

One day, when Dayang Sumbi 4. (**be**) weaving, the hank of thread she 5. (**use**) fell into the ground. She was lazy to take it over and over again. She then murmured “If there is someone who brings that hank to me, I will marry him.” Unexpectedly, Tumang 6. (**come**) and 7. (**take**) the hank and gave it to Dayang Sumbi. Tumang was not an ordinary dog. A legend said that Tumang used to be a God who was cursed and 8. (**send**) down to the earth because of a mistake he made. Dayang Sumbi had promised and she 9. (**know**) she had to keep her promise, if not, God 10. (**will**) be angry.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Keterampilan

- Peserta didik secara individu mempresentasikan teks rumpang yang telah disempurnakan sebelumnya dengan menggunakan kata-kata sendiri.



Formative Test

1. A kind of text is used to entertain the readers is called by ...
 - A. Recount Text
 - B. Narrative Text
 - C. Report Text
 - D. Descriptive Text
2. The generic structure of Narrative Text is ...
 - A. Orientation – Complication – Resolution – Reorientation
 - B. Reorientation – Complication – Resolution – Orientation
 - C. Complication – Resolution – Orientation – Reorientation
 - D. Resolution – Complication – Orientation – Reorientation
3. The main characteristics of language feature used in Narrative Text is ...
 - A. using Present Tense
 - B. using Past Tense
 - C. using Future Tense
 - D. using Continuous Tense
4. A part of Narrative Text contained about how the problems begin, it is called by ...
 - A. Orientation
 - B. Complication
 - C. Resolution
 - D. Reorientation
5. A part of Narrative Text contained about the ending of the story, it is called by ...
 - A. Orientation
 - B. Complication
 - C. Resolution
 - D. Reorientation