

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Bunguran Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X / Genap
Materi Pokok : Teks Narrative bentuk Legenda Rakyat
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @30 Menit (1 Minggu)

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.10 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.10.1 Menganalisis fungsi sosial pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat. 3.10.2 Menganalisis struktur teks pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat. 3.10.3 Menganalisis unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat. 3.10.4 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat.
4.15. Menangkap makna teks naratif lisan dan tulis berbentuk legenda sederhana	4.15.1 Menangkap makna teks narrative bentuk legenda rakyat . 4.15.2 Menyusun dialog sesuai dengan alur cerita teks narrative bentuk legenda rakyat. 4.15.3 Mendemonstrasikan dialog sesuai dngan cerita teks narrative bentuk legenda rakyat.

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui analisis fungsi sosial pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, peserta didik mampu memahami fungsi sosial teks narrative
- Melalui analisis struktur teks pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, peserta didik mampu memahami struktur teks narrative
- Melalui analisis unsur kebahasaan pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, peserta didik mampu memahami unsur kebahasaan teks narrative.
- Melalui menangkap makna pada teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, peserta didik mampu menyusun dialog sesuai dengan teks narrative bentuk legenda rakyat.
- Melalui menyusun dialog sesuai dengan teks naratif sederhana berbentuk legenda rakyat, peserta didik mampu mendemonstrasikan ceritanya ke depan kelas.

D. Materi Pembelajaran

- Fungsi Sosial
 - Menghibur pembaca dengan cerita legenda rakyat
 - memberikan nasehat yang terkandung didalam legenda

- Struktur Teks
 - Susunan teks narraive (orientation- events- reorientation)
- Unsur Kebahasaan
 - Kaimat bentuk simpe present, simpe past, simple perfect.
 - Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb.
 - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan

➤ Topik

Teks Narrative bentuk Legenda :

1. Narrative Text – The Legend of Surabaya City



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.

2. The Legend Of Prambanan Temple



Once, there was a beautiful Javanese princess whose name was Rara Jonggrang. Rara Jonggrang whose beauty was very famous in the land was the daughter of Prabu Baka, and evil king. One day, a handsome young man with super natural power named Bandung Bondowoso defeated and killed Prabu Baka. On seeing Princess Rara Jonggrang's beauty, Bandung Bondowoso fell in love with her and wanted to marry her.

Meanwhile, Princess Rara jonggrang felt sad due to her death father. She did not want to marry Bandung because he had killed her father. But she was also afraid of Bandung. So to refuse politely, she made a condition. "I will marry you but you have to build one thousand temples in one night as a wedding gift" requested Rara Jonggrang. Bandung Bondowoso agreed with the condition. Helped by the spirit of the demons, Bandung Bondowoso started building the temples. Approaching midnight, the work would nearly be done. Rara Jonggrang knew and thought, "What shall I do? Bandung Bondowoso is smarter than I thought. I would lose against Bandung."

Suddenly she got an idea. She woke up all the women in the palace and ordered them to make the noisy sounds of grinding rice so that the rooster thought that it had already been dawn. Bandung Bondowoso got frustrated because he failed completing one, the thousandth temple.

The Princess has deceived me!" Following his anger, he cursed Roro Jonggrang, "You have been cheated. Now, the thousandth temple is you!"

At once, the Princess turned into a statue. knowing this, Bandung Bondowoso regretted and he went away into a farm land. From then, people called the temple, Prambanan Temple, and the Princess statue, Rara Jonggrang statue.

3. Narrative Text – The Legend of Kesodo Feast in Mount Bromo



Hundreds years ago, the last king of Majapahit had a young princess from one of his wives. The princess was named Roro Anteng. Later, Roro Anteng married Joko Seger, who came from Brahman caste.

Because of unfortunate situation the couple was forced to leave the kingdom. They settled in the mountain area. They ruled the area and named it Tengger, which was derived from their names, Roro Anteng and Joko Seger.

After several years of reign, the region flourished in prosperity, but Roro Anteng and Joko Seger were sad because they did not have a child. They climbed the top of mountain and prayed there night and day hoping that the God would listen. The prayer was heard and Betoro Bromo promised to give them many children. However, they had to promise that they would sacrifice their youngest child in return.

Roro Anteng gave birth to a child, then another and another. In the end, Roro Anteng and Joko Seger had 25 children. Soon it was time to sacrifice the youngest child, Kusuma, but the parents could not do it. They tried to hide him, but an eruption happened and Kusuma fell into the crater. There was silence before they heard a voice. "I have to be sacrificed so that you will all stay alive.

From now on, you should arrange an annual offering ceremony on the 14th of Kesodo (the twelfth month of Tengerese calendar)". It was Kusuma's voice. Kusuma's brothers and sisters held the offering ceremony every year. Instead of human being, they collected fruits, vegetables, rice, and meat to be offer to the Gods. And this has been done generation after generation until today.

4. Narrative Text – The Legend Of Toba Lake



In a village in north Sumatra, a farmer living. He was a farmer who worked diligently farming land, although not large. He worked hard enough to be their needs. In fact, he has enough to get married, but he still chose live alone. On a sunny morning, the farmers are fishing in the river. "Hopefully this week I got a big fish," he said in the heart. Some time after the hook was thrown, that's fishhook wiggle. He immediately set the hook. Farmers cheer that after he got a big enough fish.

He was amazed to see the skin color of the beautiful fish. Fish skin is yellow gold reddish. His eyes are rounded and prominent, emit incredible rays.

"Wait, don't eat me! I'll be your friend if you not eat me."

Farmers are surprised to hear the sound of fish. Because surprised, that fish fell to the ground.

Shortly later, the fish is turned into a beautiful sweet girl.

"I'm dreaming," thought the farmers.

"Don't be afraid, I am also a human like you. I am very indebted because you have been save me from the curse," said that's girl.

"My name is Puteri, I do not mind to be your wife," said the girl seems urgent.

That's farmers nodded. And they become husband and wife. But, there was a promise that must be agreed, that is they should not be told that the origin of a fish Princess. If that promise abandoned, then there will be a terrible accident.

After reaching the village, the villagers became excited, to see beautiful girls are lovely with farmers.

"She may be a woman came down from heaven," they said.

The farmers feel very happy and peaceful. As a good husband, he continues to work hard for continuance of his life with farming. Because hard work, the farmers are living without a shortfall in his life. Many people envious, and they spread the suspicion that it can throw the success of the business of farmers.

I know that farmers keep the spirit!" Someone said to her friends.

It was up to the ear Farmer and Puteri. But they do not feel offended, even the more diligent work. A year later, Farmer and his wife happiness increases, because the farmer's wife give birth a male baby. He gave the name of his son Putera. Their happiness does not make them forget themselves. Son grow into a healthy and strong child's. He was a sweet child but scampish. He had a habit of making wonder both parents, that is always feeling hungry. Food should be eaten 3 people can eat their own.

After all, the Son always make irritated his father. If in order to help working parents, he always refused. Farmer's wife always reminds farmers that are patient with their child behavior.

"Yes, I will be patient" Farmer said to his wife.

"Thanks God!, you think like that. You is a husband and a good father," praised Puteri to her husband.

Indeed, people say, patience is no limit. This was experienced by the farmers. One day, Putera got a job deliver food and drink to the field where his father was working. But Putera did not fulfill its tasks. Farmers waited for her son, while holding thirsty and hungry. He immediately returned to the house. The Farmes saw Putera playing ball. Farmers became angry while pinching his son's ear.

"Sallywag! Not know themselves! Basic fried fish!" indignation of the farmers, without conscious have such words.

After the farmers say the words, then and there the child and his wife disappeared. disappear without trace and former. Impressions of the former legs, sudden gush of water was very swift and the downpours. Farmers village and all the surrounding villages submerged. Overflow water was very high and wide and formed a lake. The lake was eventually known as Lake Toba. While the small island in the middle known as Samosir Island.

E. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Discovery learning, Problem Based Learning (PBL)
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, diskusi kelompok dan bermain peran

F. Media Pembelajaran

1. Media

- ❖ Worksheet atau lembar kerja peserta didik
- ❖ Lembar penilaian
- ❖ Gambar dan cerita narrative teks

2. Alat/Bahan

- ❖ Penggaris, spidol, papan tulis

G. Sumber Belajar

- ❖ Buku Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X semester 2, Kemendikbud, Tahun 2014
- ❖ Kamus Bahasa Inggris
- ❖ Pengalaman peserta didik dan guru

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 30 menit)	Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran ● Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ● Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya ● Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya. ● Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ● Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Teks narrative bentuk legenda rakyat ● Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ● Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan beberapa gambar dan cerita terkait materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu, diharapkan siswa dapat menebak materi yang dibahas. 	<p>10 menit</p>

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 30 menit)		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar <ul style="list-style-type: none"> ❖ • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik <i>Teks Narrative bentuk mlegenda rakyat dengan cara :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat Guru meunjukkan beberapa gambar dan cerita didaam kelompoknya ❖ Mengamati Peserta didik mengamati gambar dan cerita didalam kelompoknya ❖ Membaca ❖ Peserta didik membaca cerita yang teah dibagikan didaam kelompoknya dan mendiskusikanna ❖ Mendengar <i>Pemaparan dari guru tentang teks narrative bentuk legenda rakyat dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan, maupun format penyampaian/penulisannya.</i> ❖ Menyimak, <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Peserta didik mencoba menirukan pengucapannya kosakata sulit terkait teks narraive bentuk legenda rakyat . Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran untuk melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.</i> 	30 menit
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	<p>Menanya Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan teks narrative yang dibagikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang: <i>teks narraive bentuk legenda rakyat</i> <ul style="list-style-type: none"> ➢ yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. ➢ <i>pengucapan dan isi teks yang dianggap sulit.</i> 	
Data collection (pengumpulan data) Verification (pembuktian)	<p>Mengumpulkan informasi Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan melalui kegiatan:</p> <p>Berdiskusi Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok berdasarkan gambar dan teks yang telah amati</p> <p>Saling tukar informasi tentang : ➢ <i>Isi Teks teks narraive bentuk legenda rakyat</i> Kepada peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar</p>	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 30 menit)		Waktu
Generalization (menarik kesimpulan)	<p>sepanjang hayat.</p> <p>Mengkomunikasikan Peserta didik mendemonstrasikan cerita <i>teks narraive bentuk legenda rakyat secara berkelompok didepan kelas sesuai dengan hasil diskusi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mendemonstrasikan <i>teks narraive bentuk legenda rakyat</i> ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan, dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait penampilan yang telah dilaksanakan. 	
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p>Kegiatan Penutup Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/ perseorangan (jika diperlukan). • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 		10 menit

L. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	A Ditri	
2	Adityansyah	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

1. Penilaian Pengetahuan

Tabel Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 1-5	Skor 1-4	
1	Tujuan Komunikatif	Sangat memahami	5	4	
		Memahami	4	3	
		Cukup memahami	3	2	
		Kurang memahami	Hampir tidak memahami	2	1
		Tidak memahami		1	
2	Keruntutan Teks	Struktur teks yang digunakan sangat runtut	5	4	
		Struktur teks yang digunakan runtut	4	3	
		Struktur teks yang digunakan cukup runtut	3	2	
		Struktur teks yang digunakan kurang runtut	Struktur teks yang digunakan hampir tidak runtut	2	1
		Struktur teks yang digunakan tidak runtut		1	
3	Pilihan Kosakata	Sangat variatif dan tepat	5	4	
		Variatif dan tepat	4	3	
		Cukup variatif dan tepat	3	2	
		Kurang variatif dan tepat	Hampir tidak variatif dan tepat	2	1
		Tidak variatif dan tepat		1	
4	Pilihan Tata Bahasa	Pilihan tata bahasa sangat tepat	5	4	
		Pilihan tata bahasa tepat	4	3	
		Pilihan tata bahasa cukup tepat	3	2	
		Pilihan tata bahasa kurang tepat	Pilihan tata bahasa hampir tidak tepat	2	1
		Pilihan tata bahasa tidak tepat		1	

3. Penilaian Keterampilan

a. Rubrik untuk Penilaian Unjuk Kerja

AKTIVITAS	KRITERIA		
	TERBATAS	MEMUASKAN	MAHIR
Melakukan Observasi	Tidak jelas pelaksanaannya	Beberapa kegiatan jelas dan terperinci	Semua kegiatan jelas dan terperinci
Role Play	Membaca script, kosakata terbatas, dan tidak lancar	Lancar dan kosakata dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai
Simulasi	Fungsi social tidak tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan tidak tepat	Fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan kurang tepat	Fungsi social tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan tepat
Presentasi	Tidak lancar, topik kurang jelas, dan tidak menggunakan slide presentasi	Lancar, topik jelas, dan menggunakan slide presentasi tetapi kurang menarik	Sangat lancar, topic jelas, menggunakan slide presentasi yang menarik
Melakukan Monolog	Membaca teks, fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan kurang tepat, serta tidak lancar	Kurang lancar, fungsi social tercapai, struktur dan unsure kebahasaan tepat dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai, kalimat berkembang, serta ada transisi

Keterangan:

MAHIR mendapat skor 3

MEMUASKAN mendapat skor 2

TERBATAS mendapat skor 1

b. Penilaian Kemampuan Berbicara (*Speaking Skill*)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 1-5	Skor 1-4	
1	Pengucapan (<i>pronunciation</i>)	Hampir sempurna	5	4	
		Ada beberapa kesalahan, tetapi tidak mengganggu makna	4	3	
		Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna	3	2	
		Banyak kesalahan dan mengganggu makna	Hampir semua salah dan mengganggu makna	2	1
		Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna		1	
2	Intonasi (<i>intonation</i>)	Hampir sempurna	5	4	
		Ada beberapa kesalahan, tetapi tidak mengganggu makna	4	3	

		Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna		3	2
		Banyak kesalahan dan mengganggu makna	Hampir semua salah dan mengganggu makna	2	1
		Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna		1	
3	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Sangat lancar		5	4
		Lancar		4	3
		Cukup lancar		3	2
		Kurang lancar	Sangat tidak lancar	2	1
		Tidak lancar		1	
4	Ketepatan Makna (<i>accuracy</i>)	Sangat tepat		5	4
		Tepat		4	3
		Cukup tepat		3	2
		Kurang tepat	Hampir tidak tepat	2	1
		Tidak tepat		1	

Skor Penilaian

No.	Huruf	Rentang angka
1.	Sangat Baik (A)	86-100
2.	Baik (B)	71-85
3.	Cukup (C)	56-70
4.	Kurang (D)	≤ 55

Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan.

Pengayaan

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial

Kelarik, Juli 2021

Guru Bahasa Inggris

Mengetahui
Kepala Sekolah

SMAN 1
BUNGURAN UTARA

BAMBANG SLAMET WIBOWO, S.Pd
NIP. 197003061998021009

BAMBANG SLAMET WIBOWO, S.Pd
NIP. 197003061998021009