

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Pangkalan Susu  
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Inggris  
Kelas / Semester : X/I  
Materi Pokok / Topik : Report Text  
Alokasi Waktu : 3x45'

### 1. Kompetensi Inti

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural 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.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks report lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait teknologi yang tercakup dalam mata pelajaran lain di kelas X sesuai dengan konteks penggunaannya	3.3.1. Menyeleksi nama teknologi dan fungsinya 3.3.2. Membandingkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan 2 teks report terkait teknologi
4.3. Teks report	
4.3.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks report lisan dan tulis, terkait teknologi yang tercakup dalam mata pelajaran lain di Kelas X	4.3.1.1. Menangkap makna dengan menganalisa fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi ( <b>Reading Skills</b> )
4.3.2 Menyusun teks report lisan dan tulis, terkait teknologi yang tercakup dalam	4.3.1.2. Menyajikan hasil analisa fungsi

mata pelajaran lain di kelas X, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks

sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi

4.3.2.1. Menyusun teks report tulis terkait teknologi sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (**Writing Skills**)

### 3. Tujuan Pembelajaran

- Melalui pembelajaran berbasis game, siswa dapat **menyeleksi** antara nama teknologi dan fungsinya dengan tepat.
- Melalui kegiatan diskusi kelompok dan membaca 2 teks report terkait teknologi, siswa dapat **membandingkan** fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan melalui quizzizz dengan tepat
- Melalui kegiatan penugasan kelompok, siswa dapat **menganalisa** teks report tulis terkait teknologi sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (**Reading Skills**)
- Melalui kelompok diskusi, siswa dapat **Menyajikan** hasil analisa fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi
- Melalui kegiatan penugasan kelompok, siswa dapat **menyusun** teks report tulis terkait teknologi sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (**Writing Skills**)
- Melalui kegiatan problem based learning teks report terkait teknologi, siswa diharapkan mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan berkreasi (**4C**), sekaligus memiliki sikap religiusitas, nasionalisme, kejujuran, sikap peduli dan bertanggung jawab (**PPK**).

### 4. Materi Pembelajaran

#### **REPORT TEXT**

A factual report text is a text that provides information about something. The text can be about a living or non-living subject, such as animals, plants, things, social and natural phenomena.

#### Generic structure of factual report

General classification : Introducing the topic of the factual report

Description : Tells the shape/form, parts, the function, its history

#### Article a/an

It refers to something which is mentioned for the first time.

e.g. Years ago a telephone was very expensive.

#### Subjective Pronouns

Pronouns that are in the position of subject.

e.g. I bought a smartphone. **It** is about nationalism.

## Objective Pronouns

Pronouns that are in the position of object.

e.g. I bought a television. I watch **it** every day.

## Possessive Pronouns

Pronouns that show possession.

e.g. I have a new laptop. **Its** color is black

## Topic Sentence

A topic sentence is a sentence in a paragraph that keeps the unity of the idea in the paragraph. It can be at the beginning, in the middle, or at the end of the paragraph.

## Supporting Sentence

Supporting sentence are sentences that support the idea that is delivered by the topic sentence.

## Example of Report text about technology



### The electric torch or flash light

General Classification	A flash light or an electric torch is a hand-held, portable, electrically-powered light source.	Linking Verbs (is, are)
Description of use	It <u>is commonly used</u> for finding keyholes, supplementing dark-adapted vision, or helping you <i>find</i> your way when walking in the dark.	The simple present tense ( <i>find, consists, rests, forms</i> )
The inventor (optional, if available)	The electric torch <u>was invented</u> in 1902 by Conrad Hubert, who <u>was also known</u> as Akiba Horowitz.	The simple past is used for the history of the invention (was invented, was also known)
Parts of the device	A typical flashlight consists of a light bulb mounted in a reflector with a transparent cover to protect the light source and reflector, a battery, and a switch. These <u>are supported and protected</u> by a plastic case. The central part of a torch is the battery. The bottom of the bulb rests on the positive terminal of the battery. The zinc case of the battery forms the negative terminal. The negative terminal of the battery <u>is connected</u> to the switch by a brass strip. Another brass strip runs from the switch to the metal case of the bulb. The bulb contains a very thin wire called a filament. The filament, made of a tungsten alloy, <u>is enclosed</u> in a vacuum. The filament rests on two <u>glass columns</u> . Two wires pass through the columns and the whole assembly is enclosed in a thin glass envelope.	Passive forms in the present tense (is commonly used, are supported and protected, is connected, is enclosed) Noun phrase (a flash light, keyholes, light bulb)

## 5. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (10 menit)
Pendahuluan	<p><u>Orientasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. Do'a dipimpin oleh siswa yang datang paling awal. <b>(Religiusitas dan Kedisiplinan siswa/PPK)</b></li> <li>Memeriksa kehadiran siswa dengan melakukan presensi oleh guru <b>(Kedisiplinan siswa/PPK)</b></li> <li>Menyiapkan fisik dan psikis siswa agar siap untuk belajar. <b>(Neuroscience tahap pra pembelajaran)</b></li> </ol> <p><u>Aperpepsi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang kaitan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya sebagai bekal pelajaran berikutnya. <b>(Communication-4C)</b></li> <li>Siswa mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya kepada guru <b>(4C-Collaboration, Saintifik-Menanya)</b></li> <li>Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan yaitu report text. <b>(4C-Collaboration, Saintifik-Menanya)</b></li> </ol> <p><u>Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. <b>(4C-Communication)</b></li> <li>Kegiatan memeriksa perasaan diri dengan menggunakan platform mentimeter. Link mentimeter: <a href="http://bit.ly/about_feel">http://bit.ly/about_feel</a> <b>(Implementasi TPK)</b></li> </ol> <p><u>Pemberian Acuan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas yaitu report text terkait teknologi</li> <li>Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi terkait materi <b>(4C-Communication)</b></li> <li>Pembagian kelompok belajar <b>(4C-Collaboration)</b></li> </ol>

Kegiatan Inti (115 menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi siswa pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan link game wordwall untuk memunculkan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Link: <a href="https://wordwall.net/play/9302/436/440">https://wordwall.net/play/9302/436/440</a> <b>(Implementasi TPACK)</b></li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa secara mandiri mengerjakan game selanjutnya secara berkelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru (<b>Saintifik-Mengamati, 4C-Collaboration</b>)</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru (<b>Saintifik-Menanya, 4C-Communication</b>) <i>Question: What will happen if these technologies don't exist yet?</i></li> </ol>
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan link game quizziz sebagai bahan diskusi. Link: <a href="https://quizizz.com/join?gc=28782474">https://quizizz.com/join?gc=28782474</a> (<b>Implementasi TPACK</b>)</li> <li>2. Guru memastikan setiap siswa memahami tugas masing-masing dalam kelompoknya (<b>4C-Collaboration</b>)</li> <li>3. Siswa berdiskusi mengerjakan game quizziz dan membagi tugas untuk menyelesaikan masalah terkait membandingkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi (<b>Saintifik-Menalar, 4C-Communication, Collaboration, Critical thinking</b>)</li> </ol>
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memantau keterlibatan siswa dalam kelompok selama proses penyelesaian game (<b>4C-Collaboration</b>)</li> <li>2. Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok. Siswa mengembangkan materi dari sumber lain. (<b>Saintifik-Mengumpulkan data, 4C-Critical thinking, Creativity</b>)</li> <li>3. Siswa secara berkelompok membaca dan menganalisa 2 teks report yang terkait teknologi dari game, sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan. (<b>Reading Skills, Saintifik-Mengumpulkan data</b>)</li> <li>4. Siswa secara berkelompok menyusun teks report tulis terkait teknologi sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (<b>Writing Skills, Saintifik-Mencoba, 4C-Creativity</b>)</li> </ol>
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memantau dan membimbing proses diskusi menyusun teks report</li> <li>2. Siswa secara kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan sebuah teks report. (<b>4C-Collaboration, Creativity</b>)</li> <li>3. Siswa secara kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan memanfaatkan digital proyektor (<b>Saintifik-Mengkomunikasikan, 4C-Communication, Implementasi TPACK</b>)</li> </ol>
Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menganalisis hasil diskusi. Guru mendorong kelompok lain memberikan komentar, penghargaan serta masukan kepada kelompok yang sedang presentasi. (<b>Saintifik-Mengkomunikasikan, 4C-Collaboration, Communication, Critical thinking</b>)</li> <li>2. Siswa secara kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain. (<b>Saintifik-Mengkomunikasikan, 4C-Collaboration, Communication, Critical thinking</b>)</li> <li>3. Siswa mengerjakan LKPD online G.Form sebagai kegiatan evaluasi untuk diambil penilaian. Link: <a href="https://forms.gle/zCgLreyjLaufyA427">https://forms.gle/zCgLreyjLaufyA427</a> (<b>Implementasi TPACK</b>)</li> </ol>
<p><b>Catatan : Selama proses pembelajaran teks report terkait teknologi, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</b></p>	

Kegiatan Penutup (10 menit)	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi (<b>4C-Collaboration</b>)</li> <li>2. Guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan dan melakukan analisis kelebihan dan kekurangan dari proses kegiatan pembelajaran melalui Menti.com. Link: <a href="https://www.menti.com/nqwbzvyvv5">https://www.menti.com/nqwbzvyvv5</a> (<b>Saintifik-Mengkomunikasikan, 4C-Communication, Critical thinking, Implementasi TPACK</b>)</li> <li>3. Guru menginformasikan materi pada pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Kegiatan belajar ditutup dengan do'a, dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran (<b>Religiusitas</b>).</li> </ol>

## 6. 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	Alya Nabila	...	...	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...	...	...	...

#### Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung 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

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	...	...	...	...	...
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.	...	...			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	...	...			
4	...	...	...			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) =  $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
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 juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	...	...	...	...	...
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	...	...			
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.	...	...			
4	Marah saat diberi kritik.	...	...			
5	...	...	...			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) =  $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
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)

## 2. Penilaian Pengetahuan

- ✓ Indikator : Menyeleksi nama teknologi dan fungsinya

Media : Platform Wordwall

No.	N a m a	Time	Score	Ranking
1	...	...	...	...
2	...	...	...	...
3	...	...	...	...
4	...	...	...	...

Keterangan:

Time : Waktu yang digunakan selama bermain game

Score : Point yang didapat setelah bermain game

Ranking : Posisi di leaderboard

- ✓ Indikator : Membandingkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan 2 teks report terkait teknologi

Media : Quizziz

Nama Kelompok : ....

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 1-4	
			Teks 1	Teks 2
1	Fungsi Sosial	Sangat sesuai	4	4
		Sesuai	3	3
		Cukup sesuai	2	2
		Kurang sesuai	1	1
2	Struktur Teks	Struktur teks sangat runtut	4	4
		Struktur teks yang runtut	3	3
		Struktur teks yang cukup runtut	2	2
		Struktur teks yang kurang runtut	1	1
3	Unsur Kebahasaan	Sangat variatif dan tepat	4	4
		Variatif dan tepat	3	3
		Cukup variatif dan tepat	2	2
		Kurang variatif dan tepat	1	1
Skor yang dicapai				
Skor maksimum			24	

Catatan :

1. Skor perolehan = Skor yang dicapai dibagi skor maksimum dikalikan 100
2. Skor yang dicapai = Jumlah skor pada teks 1 dan teks 2
3. Skor maksimum = Jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $2 \times 3 \times 4 = 24$
4. Kode nilai / predikat :
  - 76 – 100 = Sangat Baik (SB)
  - 51 – 75 = Baik (B)
  - 26 – 50 = Cukup (C)
  - 00 – 25 = Kurang (K)

Formatif

Media : Google Form

No	Nama	Nilai
1	...	...
2	...	...
3	...	...

Keterangan: Nilai yang tertera di spreadsheet google form.

### 3. Penilaian Keterampilan

Indikator : Menangkap makna dengan menganalisa fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi (**Reading Skills**)

Indikator : Menyajikan hasil analisa fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks report terkait teknologi

#### Penilaian Presentasi

Nama Kelompok: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

No.	Aspek yang Dinilai	Baik	Kurang baik
1.	Organisasi presentasi (pengantar, isi, kesimpulan)		
2.	Isi presentasi (kedalaman, logika)		
3.	Koherensi dan kelancaran berbahasa		
4.	Bahasa:		
	Ucapan		
	Tata bahasa		
	Perbendaharaan kata		
5.	Penyajian (tatapan, ekspresi wajah, bahasa tubuh)		
<b>Skor yang dicapai</b>			
<b>Skor maksimum</b>		<b>10</b>	

#### Keterangan:

Baik mendapat skor 2

Kurang baik mendapat skor 1

1. Skor perolehan = Skor yang dicapai dibagi skor maksimum dikalikan 100

2. Skor yang dicapai = Jumlah skor pada kolom baik dan kurang baik

3. Skor maksimum = Jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $2 \times 5 = 10$

4. Kode nilai / predikat :

76 – 100 = Sangat Baik (SB)

51 – 75 = Baik (B)

26 – 50 = Cukup (C)

00 – 25 = Kurang (K)

Indikator : Menyusun teks report tulis terkait teknologi sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (**Writing Skills**)

**Penilaian Kemampuan Menulis**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 1-4
1	Keaslian Penulisan	Sangat original	4
		Original	3
		Cukup Original	2
		Kurang original	1
2	Kesesuaian isi dengan judul	Isi sangat sesuai dengan judul	4
		Isi sesuai dengan judul	3
		Isi cukup sesuai dengan judul	2
		Isi kurang sesuai dengan judul	1
3	Keruntutan Teks	Keruntutan teks sangat tepat	4
		Keruntutan teks tepat	3
		Keruntutan teks cukup tepat	2
		Keruntutan teks kurang tepat	1
4	Pilihan Kosakata	Pilihan kosakata sangat tepat	4
		Pilihan kosakata tepat	3
		Pilihan kosakata cukup tepat	2
		Pilihan kosakata kurang tepat	1
5	Pilihan tata bahasa	Pilihan tata bahasa sangat tepat	4
		Pilihan tata bahasa tepat	3
		Pilihan tata bahasa cukup tepat	2
		Pilihan tata bahasa kurang tepat	1
6	Penulisan Kosakata	Penulisan kosakata sangat tepat	4
		Penulisan kosakata tepat	3
		Penulisan kosakata cukup tepat	2
		Penulisan kosakata kurang tepat	1
7	Kerapihan Tulisan	Tulisan rapi dan mudah terbaca	4

		Tulisan tidak rapi tetapi mudah terbaca	3
		Tulisan tidak rapi dan tidak mudah terbaca	2
		Tulisan tidak rapi dan tidak terbaca	1
Skor yang dicapai			...
Skor maksimum			28

Catatan :

1. Skor perolehan = Skor yang dicapai dibagi skor maksimum dikalikan 100
2. Skor yang dicapai = Jumlah skor pada yang diperoleh sesuai kriteria
3. Skor maksimum = Jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $7 \times 4 = 28$
4. Kode nilai / predikat :
  - 76 – 100 = Sangat Baik (SB)
  - 51 – 75 = Baik (B)
  - 26 – 50 = Cukup (C)
  - 00 – 25 = Kurang (K)

## 7. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

### 1. Media

- Platform Wordwall, Quizziz, G.Form, Menti.com
- Jaringan Internet

### 2. Alat/Bahan

- Gawai + Kuota data
- WIFI
- Laptop
- Digital Proyektor
- Spidol
- Papan Tulis

### 3. Sumber Belajar

- Sudarwati, T., and Grace, E., (2016) *Pathway To English*. Jakarta : Erlangga.
- ID-EN Dictionary v2.4.0 (Aplikasi kamus online Bahasa Inggris)