RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas/Semester	: E/X/Ganjil
Materi	: Narrative Text
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026/202
Penyusun	: Erwin Hatipah, S.Pd

IDENTIFIKASI

✧ **Identifikasi Murid**

Murid kelas X memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat daerah asalnya (Bengkulu/Rejang Lebong) dan text narrative tentang penemuan bahan/alat yang berhubungan dengan jurusan, namun pemahaman mereka mengenai struktur teks berbahasa Inggris (*generic structure*), penarikan simpulan makna tersirat (*implicit meaning*), dan penguasaan kata kerja lampau (*simple past tense*) masih perlu ditingkatkan. Diperlukan pembelajaran mendalam (*deep learning*) berbasis kearifan lokal agar murid mampu menganalisis karakter, alur, dan nilai moral cerita, serta terampil menuangkannya ke dalam media digital *mind mapping* Canva dan mempresentasikannya di depan kelas dengan percaya diri.

✧ **Identifikasi Materi Pelajaran**

Materi pembelajaran berfokus pada teks naratif (*narrative text*) yang mengangkat cerita rakyat Provinsi Bengkuluserta cerita tentang penemuan bahan/alat yang berhubungan dengan jurusan. Pembelajaran mencakup pengenalan fungsi sosial, struktur narasi (*Orientation, Complication, Resolution, Coda*), unsur kebahasaan (*Past Action Verbs, Time Connectors, Adjectives*), pembedaan informasi tersurat dan tersirat, serta pembuatan karya multimodal digital *mind map* via Canva yang dipresentasikan secara kolaboratif.

✧ **Dimensi Lulusan (Profil Pelajar)**

Pilihan	Dimensi	Pilihan	Dimensi
	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓	Kolaborasi
	Kewargaan	✓	Kemandirian
✓	Penalaran Kritis		Kesehatan
✓	Kreativitas	✓	Komunikasi

DESAIN PEMBELAJARAN

✧ **Capaian Pembelajaran (Elemen CP)**

Menyimak – Berbicara (*Listening – Speaking*): Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan detail dalam teks lisan fiksi dan non fiksi mengenai berbagai macam topik yang relevan dengan topik sehari-hari atau isu terkini; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang topik yang dibahas.

Membaca – Memirsa (*Reading – Viewing*): Memahami alur informasi secara keseluruhan, menganalisis dan menyimpulkan informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks fiksi dan non fiksi tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau isu terkini; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang topik yang dibahas.

Menulis – Mempresentasikan (*Writing – Presentation*): Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka secara tertulis atau multimodal dalam berbagai jenis teks fiksi dan nonfiksi dengan menggunakan berbagai media presentasi (cetak atau digital) untuk mencapai tujuan tertentu dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang topik sehari-hari atau isu terkini.

✧ **Tujuan Pembelajaran (Distribusi 4 Pertemuan)**

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran (TP) & Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Alokasi Waktu
Pertemuan 1	1. Memahami Definisi dan fungsi sosial Narrative text 2. Memahami jenis-jenis Narrative text 3. Memahami Generic structure narrative text	4 JP (180 Menit)
Pertemuan 2	**1.** Memahami Language feature narrative text 2. Memahami generic structure dan language features dalam membaca narrative text untuk memperoleh informasi tersurat dan tersirat. 3. Menerapkan generic structure dan language features dalam membacaa narrative text untuk memperoleh informasi tersurat dan tersirat.	4 JP (180 Menit)
Pertemuan 3	1. Menganalisis hubungan antara struktur cerita, karakter, konflik, alur, latar, unsur kebahasaan, serta informasi tersurat dan tersirat dalam narrative text.	4 JP (180 Menit)
Pertemuan 4	1. Mempresentasikan mind mapping digital by canva tentang teks narattive asal-usul penemuan bahan/alat yang sesuai dengan jurusan terkait dengan menjelaskan secara.tepat struktur teks,unsur bahasa ,karakter,alur cerita serta informasi tersirat dan tersurat lainnya.	4 JP (180 Menit)

✧ **Materi Pembelajaran**

1. Definition :

Narrative text is a text which tells about a story containing of complication or climax and followed by resolution.

2. **Purpose :**

To amuse or to entertain the reader or listener with the story.

- To deal with actual or various experience in different ways.
- To lead to a crisis or turning point of some kind, which in turn finds a resolution.
- To explore themes related to deeper human concerns, such as trust and honesty, true love and friendship, etc.
- To teach moral values implicitly from the narrative story.
- To tell the reader about the culture of a certain nation or place

3. **Example**:The legend of Putri gading cempaka,the legend of malin kundang,the discovery of temulawak,etc.

4. Types of narratives text

- Fable : it deals with animal story.
- Legend : an origin story of the name of the place or something.
- Fairy tale : this story contains of imaginary creatures and magical creatures.
- Folklore/folktale : this is a traditional story from generation to generation.
- Myth : it is almost similar to a legend which is containing of traditional story, but it is concern about some being or hero, with or without of a natural explanation.
- Mystery : this story is associate with horror story and supernatural events.
- Science fiction : it is a speculative fiction which concerned with science and technology.
- Horror stories : it conducts a strange event with a screamy atmosphere.
- Adventure stories : it is about adventure.
- Historical narrative : it tells about past events which has historical value.

5. The Generic stucture of Narrative text

- Orientation : the introduction of the participants (characters) and sets of the scene(where and when the story happened) involved the story.
- Complication :explains the crisis arises or beginning of the problems which leads to the crisis.
- Resolution : explains the crisis resolved for the better or for worse.
- Coda/ reorientation : this is the closing remark to the story,consist of moral lesson,advice or values from the story.

6. The language features of Narrative text

1. Past Tense

Narratives usually tell events that have already happened.
Example:
She went to the forest.
They found a hidden treasure.

2. Action Verbs

These show actions that happen in the story.
Example:
Ran, jumped, shouted, opened, looked, fought.

3. Time Connectives / Sequence Connectors

Used to arrange the events in order.
Example:
Then, after that, suddenly, finally, before, later, once upon a time.

4. Specific Characters and Places

Narratives focus on specific people, animals, or objects — not general ones.
Example:
Cinderella, The Lion King, A young prince, The village near the river.

5. Descriptive Language

Used to describe characters, settings, or feelings in detail.
Example:
The dark forest was full of strange noises.
She was kind and beautiful.

6. Direct and Indirect Speech

Often used to show what characters say or think.
Example:
"I will save you!" said the hero.
He said that he was tired.

7. Adverbs and Adjectives

To make the story more vivid and interesting.
Example:
Quickly, bravely, sadly (adverbs)
Beautiful, old, scary (adjectives)

8. Nouns and Pronouns

To refer to people, places, and things in the story.
Example:
The princess, the dragon, he, she, they.

✧ **Praktik Pedagogis**

- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Bermakna, Berkesadaran, Menggembirakan).
- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* dipadukan dengan *Project-Based Learning* (*PjBL / Canva Digital Creation*).
- **Metode:** Tanya jawab pemantik, membaca intensif (*silent & guided reading*), analisis teks kelompok, perancangan desain digital, dan simulasi presentasi.
- **Lingkungan Pembelajaran**

Ruang Fisik: Ruang kelas SMKN 3 Rejang Lebong.

Ruang Virtual: Platform Canva, YouTube

- **Budaya Belajar:** Bernalar kritis, kolaboratif, komunikatif, cinta budaya daerah, dan mandiri.
- **Pemanfaatan Digital**

Media: Tayangan slide Canva/PPT, proyektor LCD, materi audio-visual legenda lokal, gawai/laptop murid.

PENGALAMAN BELAJAR (LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN 4 PERTEMUAN)

- **PERTEMUAN 1 (4 JP / 180 Menit): Understanding Basics & Generic Structure and Language Feature of Folklore**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Discovery Learning	Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam, memimpin doa bersama, mengecek presensi, dan mengondisikan kesiapan belajar. 2. Guru mengaitkan materi naratif dengan kearifan lokal Bengkulu 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran Pertemuan 1. 4. **Pertanyaan Pemantik:** • • "What is your favorite story? Why do you like it?" • *"Have you ever heard about the legend from Bengkulu province?*	20 Menit
Kegiatan Inti	**Stimulation (Pemberian Rangsangan):** *(Berkesadaran & Bermakna)* • Guru menampilkan video multimodal cerita legenda lokal dari provinsi bengkulu the legend of putri gading cempaka. • Murid menyimak dan mencatat tokoh-tokoh yang muncul. **Problem Identification (Identifikasi Masalah):** *(Bermakna & Menggembirakan)* • Guru memancing: *"What made the princess so famous? What tragic event happent on the story?"* • Murid merumuskan masalah mengenai bagian pembuka cerita, letak konflik, dan penyelesaiannya. **Data Collection (Pengumpulan Data):** • Murid menerima lembar teks naratif lain dari guru • Guru menjelaskan konsep *Orientation, Complication, Resolution, Coda*. • Murid membaca teks dan menandai bagian orientation,complication and reorientation. **Data Processing (Pengolahan Data):** • Murid bekerja berpasangan mengerjakan **LKPD 1** **Verification (Pembuktian):** • Perwakilan murid mempresentasikan tabel strukturnya di papan tulis. • Guru bersama murid memverifikasi ketepatan identifikasi struktur dan kata kerja. **Generalization (Menarik Kesimpulan):**	145 Menit

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Discovery Learning	Waktu
	• Murid merumuskan kesimpulan bahwa teks naratif menyajikan alur kronologis yang terikat hubungan sebab-akibat untuk menyampaikan pesan moral.	
Penutup	1. Murid melakukan refleksi lisan tentang apa yang dirasakan saat membaca kisah putri dari daerahnya sendiri. 2. Guru memberi umpan balik apresiatif dan menyemangati murid untuk mempelajari makna tersirat pada pertemuan berikutnya. 3. Doa penutup dan salam.	15 Menit

PERTEMUAN 2 (4 JP / 180 Menit): Language Feature

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Discovery Learning	Waktu
Pendahuluan	1. Salam, doa bersama, dan pembiasaan kelas. 2. *Review* materi Pertemuan 1 melalui kuis tebak bentuk lampau kosakata cerita rakyat (*propose → proposed, curse → cursed, cure → cured*). 3. Guru menyampaikan TP dan mengenalkan teknik *"reading between the lines"*. 4. **Pertanyaan Pemantik:** *"What happened with sungai serut kingdom after the war?"*	20 Menit
Kegiatan Inti	**Stimulation:** *(Bermakna & Berkesadaran)* • Guru membagikan teks narrative singkat tentang cerita rakyat ataupun penemu. • Murid membaca teks naratif yang di berikan oleh guru. **Problem Identification:** • Murid mendiskusikan perbedaan antara fakta tertulis langsung (*explicit*) dan motif tersembunyi (*implicit*). • Murid dituntun untuk menemukan kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata hubung, dan kata kerja lampau dalam teks. • Guru menjelaskan fungsi masing-masing language features. **Data Collection:** • Muridsecara individu/kelompok menggaris bawahi dan mengklasifikasi language features dalam teks yang diberikan. • Murid membaca ulang teks naratif secara cermat dan menggarisbawahi bukti tekstual (*textual evidence*) untuk setiap argumen • .Guru membimbing siswa selama proses pengumpulan data. **Data Processing:** • Murid secara berpasangan bekerja sama membuat tabel berisi contoh language features dari teks. • Murid berpasangan menyelesaikan **LKPD 2** **Verification:** • Muridmempresentasikan hasil diskusinya. • Guru memberikan koreksi dan penguatan. • Sesi diskusi silang antar-meja: pasangan murid saling menukar hasil jawaban	145 Menit

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Discovery Learning	Waktu
	dan membandingkan bukti kalimat yang dijadikan rujukan inferensi. **Generalization:** • Murid menyimpulkan cara mengunakan language feature yang tepat di gunakan pada narrative text • Murid menyimpulkan strategi menemukan makna tersirat: menghubungkan tindakan tokoh dengan emosi dan konteks situasi	
Penutup	1. Murid mengisi lembar refleksi formatif singkat. 2. Guru memberikan umpan balik atas kedalaman analisis murid. 3. Guru menginstruksikan murid menyiapkan akun Canva dan laptop/gawai untuk proyek kelompok pertemuan depan. 4. Doa penutup dan salam.	15 Menit

PERTEMUAN 3 (4 JP / 180 Menit):Explicit & Implicit Reading Comprehension
In-Depth Story Dissection & Canva Mind Mapping Project

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Project-Based Learning	Waktu
Pendahuluan	1. Salam, doa bersama, dan pembagian murid ke dalam kelompok kerja heterogen (3–4 orang per kelompok). 2. Guru menayangkan contoh produk *Digital Mind Mapping* *Canva* bertema *Folklore* dengan hierarki cabang visual yang rapi dan estetis. 3. Guru menjelaskan rubrik penilaian proyek *mind mapping* dan pembagian tugas.	20 Menit
Kegiatan Inti	**Fase 1: Penelaahan Matriks Cerita (LKPD 3)** • Setiap kelompok membedah secara rinci aspek naratif : identitas tokoh & perwatakan, latar tempat/waktu (*Lebong hills, holy hot spring*), akar komplikasi, titik balik penyelesaian, unsur kebahasaan, dan nilai moral kearifan lokal. • Kelompok menuliskan hasil draf matriks analisis pada **LKPD 3**. **Fase 2: Perancangan Desain Digital di Canva** • Kelompok membuka aplikasi Canva dan membuat proyek berformat *Mind Map* atau *Infographic Poster*. • Murid menyusun cabang utama (*Branches/Nodes*): 1. *Central Node*: Judul & Ilustrasi teks narrative 2. *Node 1*: Orientation (Setting & Characters) 3. *Node 2*: Complication (problem raising) 4. *Node 3*: Resolution (problem solve) 5. *Node 4*: Key Language Features (V2 Verbs & Connectors) 6. *Node 5*: Moral & Cultural Value	145 Menit

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Sintaks Project-Based Learning	Waktu
	Fase 3: Monitoring & Bimbingan Intensif Guru • Guru berkeliling ke setiap kelompok, memeriksa keakuratan *grammar* bahasa Inggris, komposisi warna, tata letak visual, serta memastikan semua anggota berkontribusi aktif. **Fase 4: Finalisasi Karya** • Kelompok merapikan draf *mind map* hingga mencapai kondisi siap tayang (100% tuntas) dan menyiapkan pembagian peran presentasi lisan.	
Penutup	1. Perwakilan tiap kelompok melaporkan bahwa tautan/file unduhan Canva sudah siap ditampilkan di pertemuan ke-4. 2. Guru memberi instruksi teknis presentasi (durasi 10 menit presentasi + 5 menit Q&A per kelompok). 3. Doa penutup dan salam.	15 Menit

PERTEMUAN 4 (4 JP / 180 Menit): Digital Showcase, Presentation, & Evaluation

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Evaluasi Performa	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam hangat, doa, dan motivasi kesiapan mental tampil di depan umum. 2. Guru mengatur urutan undian giliran presentasi kelompok. 3. Membagikan lembar *Peer-Assessment* kepada seluruh kelompok audiens.	20 Menit
Kegiatan Inti	**Fase 5: Unjuk Karya Presentasi Mind Mapping Digital (TP 3.3)** • Kelompok menampilkan hasil karya *mind map Canva* melalui proyektor LCD. • Setiap anggota kelompok berbicara dalam bahasa Inggris memaparkan bagian naratif: pembuka, tokoh, alur konflik, keajaiban kesembuhan, unsur kebahasaan, dan nilai luhur budaya yang ada pada teks. • Kelompok presenter melayani pertanyaan dan mempertahankan argumen (*defending arguments*) saat sesi tanya jawab dengan teman sekelas dan guru. **Fase 6: Evaluasi, Penilaian Teman Sejawat, dan Umpan Balik** • Kelompok audiens mencatat masukan dan mengisi skor pada lembar *Peer-Assessment*. • Guru menilai langsung menggunakan Rubrik Asesmen Sumatif (Kesesuaian konten, kelancaran lisan, ketepatan tata bahasa, estetika Canva, dan kerja sama tim). • Guru memberikan masukan konstruktif (*constructive feedback*) langsung setelah setiap kelompok selesai tampil.	145 Menit
Penutup	1. Murid mengisi lembar refleksi diri (*Self-Reflection Form / As Learning*).	15

Kegiatan	Langkah Pembelajaran & Evaluasi Performa	Waktu
	2. Guru bersama murid menyimpulkan keindahan pesan moral dari cerita narrative. 3. Guru memberikan penghargaan (*award*) kepada kelompok dengan mind map paling kreatif dan presenter paling komunikatif. 4. Doa penutup dan salam.	Menit

ASESMEN PEMBELAJARAN

✧**Formatif (As Learning)**

- Lembar Refleksi Diri Murid (*Self-Reflection Form*)
- Lembar Penilaian Antarteman (*Peer-Assessment for Group Presentation*)

✧ **Formatif (For Learning)**

- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 1, LKPD 2, dan LKPD 3)
- Lembar Observasi Keaktifan Diskusi dan Kolaborasi Proyek Canva

✧ **Sumatif (Of Learning)**

- Penilaian Produk: *Digital Mind Mapping by Canva*
- Penilaian Unjuk Kerja: Presentasi Lisan Kelompok di Depan Kelas

Menyetujui
Waka Kurikulum

Rejang Lebong, 13 Juli 2026
Guru Mata Pelajaran

Nova Susanti, S. Kom., M.TPd
NIP 197711302005022002

Erwin Hatipah, S.Pd
NIP197702132008042001

Mengetahui
Kepala SMKN 3 Rejang lebong

Budi Setia Edy, S.Pd
Pembina TK I (IV/b)
NIP 196702212006041004

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) & RUBRIK PENILAIAN

Sekolah: SMKN 3 Rejang Lebong

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Materi: Narrative Text (Local Folklore & Invention/Discovery Story)

Kelas/Fase: X / Fase E

❖ **PERTEMUAN 1: Understanding Basics & Generic Structure of Narrative Text**

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 1)

Group Name: _____

Members:

1.
2.

Task 1: Read the text carefully!

The Legend of Putri Gading Cempaka

Long ago, in Bengkulu, there was a peaceful kingdom named Sungai Serut. The kingdom was ruled by King Ratu Agung. He had seven children, and the youngest was a beautiful princess named Putri Gading Cempaka. She was not only physically attractive but also known for her kindness, wisdom, and noble personality.

One day, King Ratu Agung fell ill and passed away. Before his death, he advised his children to stay united and warned them about potential threats from other kingdoms. After his death, Prince Anak Dalam, the eldest son, took over the leadership of the kingdom.

Sometime later, Prince Pangeran Zulkarnain from the neighboring kingdom of Aceh came to Sungai Serut. He had heard about the beauty of Putri Gading Cempaka and wanted to marry her. However, his marriage proposal was rejected politely by Prince Anak Dalam, as they were still mourning their father's death.

Feeling humiliated and offended by the rejection, Prince Zulkarnain declared war against Sungai Serut. A fierce battle broke out near the kingdom. Many soldiers lost their lives on both sides. Realizing that the war would bring more destruction and suffering to their people, Prince Anak Dalam decided to lead his siblings and followers to retreat into the deep forest of Mount Bungkuk.

Without a leader, the kingdom of Sungai Serut fell apart and became chaotic. Years later, after the conflict ended, a noble prince named Maharaja Sakti arrived and rebuilt the kingdom, which later became known as the Kingdom of Bengkulu. Princess Putri Gading Cempaka eventually married Maharaja Sakti, bringing peace, harmony, and prosperity back to the land.

Task 2: Identify the Generic Structure!

Analyze the text above and complete the table below.

Generic Structure	Paragraph Number	Main Idea / Event Summary
Orientation		
Complication		
Resolution		
Coda / Reorientation		

Task 3: Comprehension Questions

1. Who are the main characters in the story?
2. What triggered the war between Prince Zulkarnain and the Kingdom of Sungai Serut?
3. Why did Prince Anak Dalam decide to retreat to Mount Bungkuk?
4. What moral value can you learn from the story

RUBRIK PENILAIAN LKPD 1 (Formatif)

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Identifikasi Generic Structure	Mengidentifikasi seluruh struktur (Orientation, Complication, Resolution, Coda) dengan sangat tepat.	Mengidentifikasi 3 bagian struktur dengan tepat.	Mengidentifikasi 2 bagian struktur dengan tepat.	Hanya mengidentifikasi 1 bagian struktur dengan tepat.
Pemahaman Isi Teks (Task 3)	Menjawab seluruh pertanyaan (1-4) dengan tepat dan tata bahasa yang benar.	Menjawab 3 pertanyaan dengan tepat dan tata bahasa cukup baik.	Menjawab 2 pertanyaan dengan tepat.	Menjawab 1 pertanyaan dengan tepat/jawaban belum sesuai.

Nilai Akhir: Skor Maksimal (8)Total Skor×100

PERTEMUAN 2: Language Features & Implicit/Explicit Meaning

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 2)

Name: _____

Class: _____

Task 1: Language Features Identification

Find and classify the language features from the story **"The Legend of Putri Gading Cempaka"** or the assigned discovery text!

No	Language Feature	Words / Sentences Found in the Text
1	**Past Action Verbs (V2)**	1. _____ 2. _____ 3. _____
2	**Time Connectives / Sequence Connectors**	1. _____ 2. _____
3	**Descriptive Adjectives**	1. _____ 2. _____
4	**Specific Characters / Places**	1. _____ 2. _____

Task 2: Explicit vs. Implicit Meaning

*Read the statements below. Decide whether the statement is **Explicit** (stated directly) or **Implicit** (inferred/implied). Provide textual evidence!*

1. **Statement:** Putri Gading Cempaka was the youngest child of King Ratu Agung.

Type: (Explicit / Implicit)

Textual Evidence / Reason: _____

2. **Statement:** *Prince Zulkarnain was an arrogant leader who could not handle rejection.*

Type: (Explicit / Implicit)

Textual Evidence / Reason: _____

3. **Statement:** *Prince Anak Dalam prioritized the safety of his people over his ego and pride.*

Type: (Explicit / Implicit)

Textual Evidence Reason:_____

RUBRIK PENILAIAN LKPD 2 (Formatif)

Aspek Penilaian	Indikator Ketercapaian	Skor Maksimal
Identifikasi Language Features	Menemukan minimal 3 contoh pada tiap kategori dengan benar.	40
Analisis Informasi Tersurat (Explicit)	Menentukan tipe dan bukti tekstual dengan akurat.	30
Analisis Informasi Tersirat (Implicit)	Mampu menarik inferensi/kesimpulan logis berdasarkan emosi/tindakan tokoh.	30

PERTEMUAN 3: Story Dissection & Canva Digital Mind Mapping Design

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 3)

Group Name: _____

Department/Jurusan: _____

Selected Story Title: _____ *(Lokal/Penemuan Alat atau Bahan Jurusan)*

Task: Complete the Story Analysis Matrix before designing in Canva!

A. Story Outline Matrix

Title: _____

Characters & Characterization:

Protagonist: _____

Antagonist / Supporting: _____

Setting (Place & Time): _____

Main Conflict (Complication): _____

Resolution: _____

Moral / Cultural Value: _____

B. Canva Mind Mapping Planning Draft

Draw a sketch or outline of your 6 branches for the Canva project:

Central Node: Title & Main Illustration

Node 1: Orientation (Characters & Setting)

Node 2: Complication (Problem / Conflict)

Node 3: Resolution (Solution)

Node 4: Key Language Features (Action Verbs V2, Connectors)

Node 5: Moral & Cultural Value / Vocational Related Insight

RUBRIK PENILAIAN PRODUK: DIGITAL MIND MAPPING CANVA (Sumatif Produk)

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kelengkapan Konten	Memuat 6 node lengkap (Judul, Orientation, Complication, Resolution, Language Features, Moral Value) dengan sangat detail.	Memuat 5 node lengkap dengan informasi yang cukup.	Memuat 3-4 node, beberapa informasi kurang lengkap.	Konten sangat minim (< 3 node).
Akurasi Bahasa & Tata Bahasa	Menggunakan Simple Past Tense dan kosakata yang sangat tepat tanpa kesalahan tata bahasa.	Menggunakan Simple Past Tense dengan 1-3 kesalahan tata bahasa minor.	Terdapat 4-6 kesalahan tata bahasa yang cukup mengganggu.	Banyak kesalahan tata bahasa sehingga sulit dipahami.
Kreativitas & Desain Visual (Canva)	Tata letak rapi, kombinasi warna harmonis, hierarki visual jelas, dan ilustrasi relevan.	Desain menarik, tata letak cukup rapi, ilustrasi sesuai.	Desain sederhana, tata letak kurang teratur, visual minim.	Desain tidak rapi dan sulit dibaca.
Kerjasama Tim	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam pembagian tugas desain dan analisis.	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi aktif.	Hanya 1-2 anggota yang aktif bekerja.	Tidak menunjukkan kerja sama tim.

PERTEMUAN 4: Digital Showcase & Oral Presentation

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD 4 - PRESENTASI & PEER-ASSESSMENT)

Observer Group: _____

Presenter Group: _____

Story Title Presented: _____

Peer-Assessment Sheet (Penilaian Antarteman)

Give a score from 1 to 4 based on the presenter group's performance!

No	Evaluation Aspects	Score (1-4)	Comments / Constructive Feedback
1	**Visual Mind Map:** Clear, attractive, and readable Canva design.		
2	**Content Mastery:** Clear explanation of characters, generic structure, and moral value.		
3	**Language & Pronunciation:** Good English pronunciation and grammar.		
4	**Interaction & Q&A:** Able to answer questions confidently.		

RUBRIK PENILAIAN UNJUK KERJA / PRESENTASI LISAN (Sumatif Unjuk Kerja)

Aspek Penilaian	Indikator / Deskripsi Kinerja	Skor Maksimal
Fluency (Kelancaran)	Berbicara lancar tanpa banyak jeda ragu; menyampaikan alur cerita secara runtut.	25
Pronunciation & Intonation	Pengucapan kata berbahasa Inggris jelas dan intonasi tepat sesuai penekanan cerita.	25
Content & Grammar Accuracy	Menjelaskan generic structure, language features, serta makna tersurat/tersirat dengan akurat.	25
Media Use & Engagement	Memanfaatkan Mind Map Canva secara efektif saat presentasi, percaya diri, dan responsif dalam sesi Q&A.	25
Total Skor		**100**

LEMBAR REFLEKSI DIRI MURID (Self-Reflection Form / As Learning)

Nama: _____

Kelas: _____

1. *What have you learned from the Narrative Text lessons?*
2. *What was the most challenging part (analyzing, using past tense, or presenting in English)?*
3. *What moral lesson did you get from the local story or discovery story you studied?*
4. *How would you rate your active participation in your group? (1 - 10)*: _____