

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
BAB 6 : FRACTURED STORIES

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Fase /Semester : X/ E / Ganjil
Alokasi Waktu : 8 Jam Pelajaran (4 x pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 2024 / 2025

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Sebelum memulai pembelajaran "Fractured Stories", asesmen diagnostik non-kognitif dan kognitif akan dilakukan untuk mengidentifikasi kesiapan peserta didik.

● **Pengetahuan Awal:**

- Sebagian besar peserta didik diperkirakan sudah familiar dengan cerita rakyat atau dongeng tradisional (misalnya: Malin Kundang, Cinderella, Little Red Riding Hood) dalam Bahasa Indonesia.
- Beberapa mungkin sudah pernah membaca atau mendengar cerita-cerita tersebut dalam Bahasa Inggris, meskipun belum mendalam.
- Tingkat pemahaman kosakata dan struktur kalimat Bahasa Inggris mungkin bervariasi.

● **Minat:**

- Peserta didik umumnya tertarik pada cerita-cerita yang memiliki alur menarik dan unsur fantasi.
- Konsep "fractured stories" yang memodifikasi cerita klasik mungkin menarik rasa ingin tahu mereka untuk melihat bagaimana cerita tersebut diubah.
- Kegiatan kolaborasi dan kreativitas (misalnya membuat cerita sendiri) dapat meningkatkan minat mereka.

● **Latar Belakang:**

- Peserta didik berasal dari latar belakang budaya yang beragam, dan beberapa mungkin memiliki cerita rakyat daerah asal yang unik. Hal ini dapat menjadi aset dalam kegiatan eksplorasi cerita.
- Akses terhadap teknologi dan internet bervariasi, sehingga perlu disiapkan alternatif bagi yang kurang memiliki akses.

● **Kebutuhan Belajar:**

- **Visual:** Peserta didik yang dominan visual akan terbantu dengan penggunaan gambar, video, mind map, dan ilustrasi.

- **Auditori:** Peserta didik auditori akan senang dengan mendengarkan cerita, diskusi kelompok, dan presentasi lisan.
- **Kinestetik:** Peserta didik kinestetik membutuhkan aktivitas praktis, seperti role-play, membuat produk, atau bergerak saat belajar.
- **Diferensiasi Bahasa:** Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan dukungan lebih dalam pemahaman Bahasa Inggris, sementara yang lain mungkin siap untuk tantangan yang lebih tinggi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Pengetahuan konseptual (konsep "fractured stories" dan elemen naratif), pengetahuan prosedural (langkah-langkah memproduksi teks naratif), dan pengetahuan faktual (contoh-contoh cerita).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:**
 - Mendorong kreativitas dan pemikiran out-of-the-box.
 - Mengembangkan kemampuan mengapresiasi dan menganalisis cerita dari berbagai perspektif.
 - Melatih kemampuan beradaptasi dan berinovasi dengan ide-ide yang sudah ada.
 - Meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulis dalam bercerita.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep "fractured stories" relatif baru bagi sebagian siswa, namun fondasi cerita naratif sudah mereka miliki. Tantangannya adalah memodifikasi elemen cerita secara kreatif dan logis.
- **Struktur Materi:**
 - Pengenalan konsep "fractured stories" dan karakteristiknya.
 - Analisis elemen intrinsik cerita (karakter, setting, plot).
 - Eksplorasi contoh "fractured stories" (misalnya Malin Kundang, Little Red Riding Hood).
 - Produksi teks naratif "fractured story" secara lisan dan tulis.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Kreativitas:** Mendorong siswa untuk berinovasi dan berpikir di luar kebiasaan.
 - **Kolaborasi:** Melatih kerja sama dalam kelompok untuk menganalisis dan menciptakan cerita.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis alasan di balik modifikasi cerita dan dampaknya.
 - **Mandiri:** Mendorong inisiatif dalam mengembangkan ide cerita.
 - **Komunikasi:** Melatih kemampuan menyampaikan ide secara lisan dan tulis.
 - **Keberagaman:** Menghargai berbagai interpretasi dan modifikasi cerita.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi Profil Pelajar Pancasila yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Menganalisis konteks, gagasan utama, dan informasi terperinci dari teks naratif, serta mengevaluasi elemen-elemen cerita.
- **Kreativitas:** Memproduksi teks naratif lisan dan tulis multimoda tentang fractured stories dengan ide-ide yang orisinal dan inovatif.

- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis cerita, berbagi ide, dan menghasilkan fractured story bersama.
- **Kemandirian:** Mengembangkan ide cerita secara mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajar.
- **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan dan cerita secara lisan maupun tulis dengan efektif dan jelas.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam berbagai jenis teks untuk berkomunikasi sesuai dengan situasi, tujuan, dan target pemirsa/pembacanya. Peserta didik memproduksi teks lisan, tulisan, dan visual yang lebih beragam, dengan pemahaman terhadap tujuan dan target pembaca/pemirsa untuk menyampaikan keinginan/perasaan/pendapat dan berdiskusi mengenai topik yang dekat dengan keseharian mereka atau isu yang hangat sesuai usia peserta didik di fase ini. Peserta didik memahami teks lisan, tulisan dan visual untuk mempelajari sesuatu/mendapatkan informasi. Keterampilan inferensi tersirat ketika memahami informasi dalam bahasa Inggris juga mulai berkembang.

Capaian Pembelajaran setiap elemen mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak-Berbicara (<i>Listening-Speaking</i>)	Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan guru, teman sebaya, dan orang lain dalam berbagai macam situasi dan tujuan. Peserta didik menggunakan dan merespons pertanyaan serta menggunakan strategi untuk memulai dan mempertahankan percakapan dan diskusi. Peserta didik memahami dan mengidentifikasi ide utama dan detail dari teks lisan yang relevan dari diskusi atau presentasi mengenai topik yang terkait dengan kehidupan mereka. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan opini terhadap isu yang dekat dengan kehidupan mereka dan untuk membahas minat. Peserta didik memberikan pendapat dan membuat perbandingan. Peserta didik mulai menggunakan elemen nonverbal (gestur, kecepatan bicara dan/atau nada suara) untuk dapat memperkuat/mendukung pesan/informasi yang ingin disampaikan. <i>(Students use English to communicate with teachers, peers and others in a range of settings and for a range of purposes. They use and respond to questions and use strategies to initiate and sustain conversations and discussion. They understand and identify the main ideas and relevant details in oral texts of discussions or presentations on youth-related topics. They use English to express opinions on youth-related issues and to discuss youth-related interests. They give opinions and make comparisons. They begin to use nonverbal elements (gestures, speed and/or pitch) to strengthen/support the message/information being conveyed.)</i>
Membaca-Memirsa (<i>Reading-Viewing</i>)	Peserta didik membaca dan merespons berbagai jenis teks. Peserta didik membaca untuk mempelajari sesuatu atau untuk mendapatkan informasi. Peserta didik mencari dan mengevaluasi detail spesifik dan inti dari berbagai jenis teks.

	Teks ini dapat berbentuk cetak atau digital, termasuk di antaranya teks visual, multimodal atau interaktif. Pemahaman peserta didik terhadap ide pokok, isu-isu atau pengembangan plot dalam berbagai jenis teks mulai berkembang. Peserta didik mengidentifikasi tujuan penulis dan mengembangkan keterampilannya untuk melakukan inferensi sederhana dalam memahami informasi tersirat dalam teks. <i>(Students read and respond to a variety of texts. They read to learn or to find information. They locate and evaluate specific details and main ideas of a variety of texts. These texts may be in the form of printed or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts. They are developing understanding of main ideas, issues or plot development in a variety of texts. They identify the author's purposes and develop simple inferential skills to help them understand implied information from the texts.)</i>
Menulis-Mempresentasikan (Writing-Presenting)	Peserta didik menulis berbagai jenis teks fiksi dan nonfiksi, melalui aktivitas yang dipandu, menunjukkan pemahaman mereka terhadap tujuan dan target pembaca/pemirsa. Peserta didik merencanakan, menuliskan, mengulas, dan merevisi teks dengan menunjukkan strategi koreksi diri dalam kaidah menulis. Peserta didik menyampaikan ide menggunakan kosakata dan kata kerja umum dalam tulisannya. Peserta didik menyajikan informasi menggunakan berbagai moda presentasi dalam bentuk cetak dan digital untuk menyesuaikan dengan target pembaca/pemirsa dan untuk mencapai tujuan yang berbeda-beda. <i>(Students write a variety of fiction and non-fiction texts, through guided activities, showing an awareness of purpose and audience. They plan, write, review and revise texts with some evidence of self-correction strategies in writing conventions. They express ideas and use common/daily vocabulary and verbs in their writing. They present information using different modes of presentation in print and digital forms to suit different audiences and to achieve different purposes.)</i>

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Bahasa Indonesia:** Konsep cerita naratif, elemen intrinsik cerita, pengembangan ide.
- **Seni Budaya:** Apresiasi terhadap cerita rakyat, pengembangan karakter, estetika bercerita.
- **Sejarah/Sosiologi:** Pemahaman konteks budaya cerita rakyat dan bagaimana cerita berevolusi atau diinterpretasi ulang.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan digital tools untuk presentasi, riset, dan kolaborasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 JP): Memahami Konsep Fractured Stories

- Peserta didik dapat mengidentifikasi konteks, gagasan utama, dan informasi terperinci dari teks naratif lisan (audio/video) mengenai "fractured stories" setelah menyimak cerita alternatif dengan tingkat akurasi 80%.
- Peserta didik dapat menjelaskan karakteristik "fractured stories" dan membandingkannya dengan cerita naratif tradisional melalui diskusi kelompok dengan menunjukkan pemahaman yang baik.

Pertemuan 2 (2 JP): Menganalisis Elemen Fractured Stories

- Peserta didik dapat menganalisis elemen intrinsik (tokoh, latar, alur) dari teks naratif tulis "fractured story" (contoh: Little Red Riding Hood) dengan mengisi lembar kerja analisis secara tepat.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan atau "fracture" pada elemen intrinsik cerita dan menjelaskan alasannya dalam diskusi kelas.

Pertemuan 3 (2 JP): Merancang dan Mengembangkan Ide Fractured Stories

- Peserta didik dapat merancang kerangka "fractured story" baru berdasarkan cerita rakyat atau dongeng yang familiar dengan melibatkan perubahan setidaknya pada dua elemen intrinsik (tokoh, latar, atau alur) secara kreatif dan koheren.
- Peserta didik dapat mengembangkan ide-ide untuk fractured story mereka melalui teknik curah pendapat (brainstorming) dan kolaborasi kelompok.

Pertemuan 4 (2 JP): Memproduksi dan Mempresentasikan Fractured Stories

- Peserta didik dapat memproduksi teks naratif tulis "fractured story" secara multimoda (misalnya dilengkapi gambar, audio, atau presentasi visual) sesuai dengan kerangka yang telah dibuat.
- Peserta didik dapat mempresentasikan "fractured story" yang telah mereka buat di depan kelas dengan bahasa Inggris yang jelas dan ekspresif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **"Malin Kundang: The Modern Entrepreneur"**: Modifikasi cerita Malin Kundang di mana ia menjadi seorang pebisnis sukses yang melupakan ibunya di era digital, dengan latar belakang perkotaan dan konflik yang lebih kompleks.
- **"Little Red Riding Hood: The Detective"**: Cerita Little Red Riding Hood di mana ia adalah seorang detektif cilik yang mencoba memecahkan misteri hilangnya kue neneknya, dan serigala adalah salah satu tersangka.
- **"Cinderella's Self-Discovery Journey"**: Cinderella yang menolak pergi ke pesta dansa dan memilih mengejar mimpinya sendiri, bukan menunggu pangeran.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. PRAKTIK PEDAGOGIK (MODEL, STRATEGI, METODE)

- **Model Pembelajaran:** Discovery Learning, Project-Based Learning (PBL)
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful Learning, Meaningful Learning, Joyful Learning), Pendekatan Berdiferensiasi.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Mindful Learning:** Aktivitas refleksi, jurnal belajar, teknik mindfulness singkat di awal pelajaran.

- **Meaningful Learning:** Mengaitkan materi dengan cerita-cerita yang familiar, relevansi dengan pengembangan kreativitas, studi kasus.
- **Joyful Learning:** Permainan interaktif, storytelling, kerja kelompok kolaboratif, kebebasan berekspresi.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, tanya jawab, curah pendapat (brainstorming), analisis teks, presentasi, proyek kelompok, role-play singkat (opsional).

2. KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, Seni Budaya) untuk kolaborasi interdisipliner, pustakawan untuk akses sumber daya, dan siswa lain sebagai audiens presentasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Komunitas lokal (penulis cerita, seniman lokal) untuk memberikan wawasan atau menjadi narasumber (jika memungkinkan).
- **Masyarakat:** Melalui eksplorasi cerita rakyat lokal sebagai inspirasi fractured stories.

3. LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Kelas yang nyaman dengan tata letak fleksibel untuk diskusi kelompok, area presentasi, dan akses ke papan tulis/layar proyektor. Sudut baca dengan buku cerita.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom sebagai pusat informasi, penugasan, dan pengumpulan proyek. Platform video conference (Zoom/Google Meet) untuk sesi bimbingan atau diskusi jika diperlukan.
- **Budaya Belajar:** Suasana kelas yang inklusif, saling menghargai, terbuka terhadap ide-ide baru, berani berpendapat, dan mendukung kreativitas. Penekanan pada proses bukan hanya hasil akhir.

4. PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital:** E-book cerita rakyat, artikel tentang "fractured stories", kamus online.
- **Forum Diskusi Daring:** Fitur diskusi di Google Classroom untuk berbagi ide, bertanya, dan memberikan umpan balik antar siswa.
- **Penilaian Daring:** Quizizz, Google Forms untuk asesmen formatif.
- **Kahoot/Mentimeter:** Untuk pre-test/post-test singkat, kuis interaktif, atau jajak pendapat tentang preferensi cerita.
- **Google Classroom:** Manajemen kelas, distribusi materi, pengumpulan tugas, pengumuman.
- **Canva/PowerPoint/Google Slides:** Untuk membuat presentasi multimoda.
- **Aplikasi Perekam Suara/Video:** Untuk latihan presentasi lisan atau merekam fractured story dalam bentuk audio/video.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MEMAHAMI KONSEP FRACTURED STORIES

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru memandu siswa untuk mengambil napas dalam-dalam, merasakan kehadiran mereka di kelas. Fokus pada perasaan ingin tahu dan kesiapan belajar. "Mari kita kosongkan pikiran sejenak, dan siapkan diri untuk petualangan cerita hari ini."
- **Penyambutan dan Ice Breaking (10 menit):** Guru menyapa siswa dengan hangat.

Melakukan "Tebak Dongeng" (Guess the Fairy Tale) menggunakan gambar atau potongan audio singkat dari cerita rakyat/dongeng familiar (Malin Kundang, Cinderella, Kancil).

- **Apersepsi (10 menit):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Pernahkah kalian membayangkan jika Malin Kundang tidak durhaka?", "Bagaimana jika Little Red Riding Hood tidak takut pada serigala?". Membangkitkan rasa ingin tahu tentang kemungkinan perubahan cerita.
- **Menyampaikan Tujuan (5 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami, menekankan bahwa mereka akan menjelajahi cerita-cerita yang diubah dan menciptakan cerita mereka sendiri. "Hari ini kita akan menjadi detektif cerita, mencari tahu apa yang berbeda, dan mulai berpikir kreatif seperti penulis!"

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

- **Eksplorasi (Meaningful Learning - 25 menit):**
 - Guru memutar audio/video "Alternative Story of Malin Kundang" (sesuai buku panduan).
 - Siswa diminta menyimak dan mencatat perbedaan signifikan dari cerita aslinya.
 - **Diferensiasi Proses:**
 - **Visual Learners:** Disediakan transkrip singkat atau poin-poin penting dari audio/video.
 - **Auditory Learners:** Mendengarkan audio/video berulang kali jika diperlukan.
 - **Kinesthetic Learners:** Mencatat dengan mind map atau diagram alur cerita.
- **Diskusi Kelompok (Meaningful Learning, Mengaplikasi - 30 menit):**
 - Siswa dibagi dalam kelompok kecil (3-4 orang) secara heterogen.
 - Setiap kelompok mendiskusikan perbedaan yang mereka temukan dan mencoba merumuskan definisi "fractured story" dari pengamatan mereka.
 - **Diferensiasi Konten:** Kelompok yang sudah memahami konsep dapat diberikan tantangan untuk memikirkan dampak perubahan pada pesan moral cerita.
 - **Diferensiasi Produk:** Beberapa kelompok bisa diminta membuat mind map, yang lain menuliskan poin-poin.
- **Presentasi Kelompok dan Klarifikasi (Meaningful Learning, Merefleksikan - 25 menit):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.
 - Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep "fractured stories" dan elemen-elemennya (karakter, setting, plot).
 - Guru mengaitkan materi dengan nilai-nilai kreativitas dan berpikir kritis.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN)

- **Umpan Balik Konstruktif (10 menit):** Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa. "Apa hal paling menarik yang kalian temukan hari ini?" Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi dan memberikan arahan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (5 menit):** Guru bersama siswa menyimpulkan

poin-poin penting tentang "fractured stories".

- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit):** Guru memberikan pengantar untuk pertemuan berikutnya (analisis lebih dalam terhadap "fractured story" tulis) dan meminta siswa untuk memikirkan cerita rakyat/dongeng favorit mereka yang ingin "dipecahkan" (fracture).

PERTEMUAN 2: MENGANALISIS ELEMEN FRACTURED STORIES

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru mengajak siswa untuk mengamati suasana kelas, fokus pada apa yang mereka dengar, lihat, dan rasakan saat ini. "Biarkan pikiran tenang dan siap untuk belajar."
- **Review Singkat (10 menit):** Mengingat kembali konsep "fractured stories" dari pertemuan sebelumnya melalui kuis singkat (Kahoot/Mentimeter) atau pertanyaan lisan.
- **Kaitkan dengan Pengalaman (10 menit):** Guru bertanya, "Siapa yang ingat cerita Little Red Riding Hood? Apa yang kalian ingat dari ceritanya?"
- **Menyampaikan Tujuan (5 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: menganalisis elemen cerita dari fractured story tulis.

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

- **Membaca dan Menganalisis (Meaningful Learning, Mengaplikasi - 30 menit):**
 - Siswa membaca teks "Fractured Story of Little Red Riding Hood" (sesuai buku panduan).
 - Guru membagikan lembar kerja analisis yang memandu siswa untuk mengidentifikasi karakter, setting (tempat, waktu, peristiwa), dan alur cerita (awal, tengah, akhir), serta perubahan atau "fracture" pada setiap elemen.
 - **Diferensiasi Proses:**
 - **Scaffolding:** Siswa yang kesulitan diberi panduan pertanyaan lebih spesifik atau template analisis.
 - **Tantangan:** Siswa yang cepat dapat diminta menganalisis lebih dalam tentang motif penulis melakukan perubahan tersebut.
 - **Fleksibilitas:** Siswa boleh bekerja individu atau berpasangan.
- **Diskusi dan Perbandingan (Meaningful Learning, Merefleksi - 30 menit):**
 - Dalam kelompok, siswa membandingkan hasil analisis mereka dan mendiskusikan mengapa penulis melakukan perubahan tersebut.
 - Diskusi tentang "message" atau nilai yang mungkin berubah karena "fracture" tersebut.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil diskusi dapat ditulis dalam bentuk poin-poin atau disajikan secara lisan.
- **Pembagian Ide (Mengaplikasi - 20 menit):**
 - Setiap kelompok berbagi satu temuan menarik dari analisis mereka kepada kelas.
 - Guru memfasilitasi diskusi dan memperjelas jika ada miskonsepsi.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN)

- **Umpan Balik Konstruktif (10 menit):** Guru mengapresiasi upaya siswa dalam menganalisis. "Bagaimana proses analisis ini membantu kalian melihat cerita dari sudut pandang baru?" Guru memberikan masukan positif dan area yang perlu ditingkatkan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (5 menit):** Guru bersama siswa menyimpulkan pentingnya menganalisis elemen cerita untuk memahami perubahan dalam fractured stories.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit):** Guru meminta siswa untuk mulai memikirkan cerita rakyat/dongeng yang ingin mereka modifikasi untuk proyek fractured story mereka sendiri. "Minggu depan, kita akan mulai menjadi penulis fractured story!"

PERTEMUAN 3: MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN IDE FRACTURED STORIES

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru mengajak siswa untuk melakukan peregangan ringan atau memejamkan mata sejenak, membayangkan ide-ide cerita yang mungkin muncul dalam pikiran mereka. "Biarkan imajinasi kalian terbang bebas hari ini."
- **Brainstorming Awal (15 menit):** Guru membuka sesi dengan pertanyaan: "Cerita rakyat atau dongeng apa yang paling kalian sukai? Bagaimana jika kita ubah salah satu elemennya?" Siswa berbagi ide cerita yang ingin mereka modifikasi.
- **Menyampaikan Tujuan (5 menit):** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan mulai merancang fractured story mereka sendiri, fokus pada elemen-elemen cerita yang akan diubah.

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI)

- **Pembentukan Kelompok Proyek (Meaningful Learning - 15 menit):** Siswa membentuk kelompok (3-4 orang) berdasarkan minat cerita yang ingin mereka modifikasi, atau guru bisa memfasilitasi pembentukan kelompok heterogen.
- **Curah Pendapat (Brainstorming) (Mengaplikasi - 40 menit):**
 - Setiap kelompok memilih satu cerita rakyat/dongeng untuk dijadikan dasar fractured story.
 - Mereka melakukan brainstorming untuk menentukan elemen mana yang akan diubah (karakter, setting, plot) dan bagaimana perubahannya.
 - Guru berkeliling, membimbing, dan memberikan pertanyaan pancingan: "Bagaimana jika karakter ini punya kekuatan super?", "Bagaimana jika ceritanya terjadi di luar angkasa?".
 - **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan contoh-contoh "fracture" yang bervariasi tingkat kesulitannya. Siswa yang kesulitan diberikan kartu panduan ide, sementara siswa yang sudah punya ide banyak didorong untuk mengembangkan detail.
- **Pembuatan Kerangka Cerita (Mengaplikasi - 30 menit):**
 - Setiap kelompok mulai membuat kerangka cerita (story outline) yang mencakup:
 - Judul baru (fractured)

- Cerita asli yang menjadi inspirasi
- Karakter yang diubah dan alasannya
- Setting baru (tempat, waktu, peristiwa) dan alasannya
- Alur cerita baru (awal, tengah, akhir)
- Pesan moral atau twist yang ingin disampaikan.
- **Diferensiasi Produk:** Siswa bisa membuat kerangka dalam bentuk tabel, mind map digital, atau catatan naratif.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN)

- **Umpan Balik Konstruktif (10 menit):** Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan singkat ide kerangka mereka. Guru memberikan umpan balik positif dan konstruktif, fokus pada kreativitas dan koherensi ide.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (5 menit):** Guru menekankan pentingnya perencanaan dalam membuat cerita yang baik.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit):** Guru memberitahu bahwa pertemuan selanjutnya adalah fase produksi fractured story. Siswa diminta mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan (misalnya laptop/tablet, akses internet, atau alat gambar) untuk membuat produk multimoda.

PERTEMUAN 4: MEMPRODUKSI DAN MEMPRESENTASIKAN FRACTURED STORIES

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru mengajak siswa untuk membayangkan proyek mereka selesai dan bagaimana mereka akan mempresentasikannya. "Visualisasikan keberhasilan kalian!"
- **Motivasi dan Apresiasi (10 menit):** Guru memberikan semangat kepada siswa, menekankan bahwa ini adalah kesempatan mereka untuk menunjukkan kreativitas dan hasil kerja keras.
- **Menyampaikan Tujuan (5 menit):** Guru menjelaskan bahwa hari ini adalah hari untuk menyelesaikan dan mempresentasikan fractured story mereka.

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

- **Fase Produksi (Mengaplikasi - 40 menit):**
 - Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan kerangka cerita menjadi teks naratif tulis multimoda (misalnya, Power Point, Google Slides, Canva presentation, atau bahkan poster digital/fisik).
 - Siswa dapat menambahkan elemen visual (gambar, ilustrasi), audio (narasi suara), atau video singkat untuk memperkaya presentasi mereka.
 - Guru memfasilitasi akses ke sumber daya digital dan memberikan bimbingan teknis jika diperlukan.
 - **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan dukungan individual sesuai kebutuhan siswa. Siswa yang cepat menyelesaikan tugas dapat membantu kelompok lain atau menambahkan detail pada proyek mereka.
 - **Diferensiasi Produk:** Siswa bebas memilih format multimoda yang paling sesuai

dengan gaya belajar dan kemampuan mereka.

- **Latihan Presentasi (Mengaplikasi - 20 menit):**
 - Kelompok berlatih presentasi mereka. Guru berkeliling memberikan umpan balik singkat tentang kejelasan, kefasihan, dan ekspresi.
- **Presentasi Kelompok (Merefleksi - 30 menit):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan fractured story mereka.
 - Setelah setiap presentasi, siswa lain dapat memberikan pertanyaan atau umpan balik positif.
 - **Diferensiasi Produk:** Guru mendorong siswa untuk menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan cerita mereka (storytelling lisan, membaca narasi, menampilkan visual).

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN)

- **Umpan Balik Konstruktif (15 menit):** Guru memberikan umpan balik umum kepada seluruh kelas, mengapresiasi kreativitas dan kerja keras mereka. Guru juga meminta siswa untuk mengisi lembar refleksi diri tentang proses pembelajaran: "Apa yang paling kalian pelajari dari membuat fractured story ini?", "Kesulitan apa yang kalian hadapi dan bagaimana kalian mengatasinya?", "Apa yang akan kalian lakukan berbeda di lain waktu?".
- **Menyimpulkan Pembelajaran (5 menit):** Guru bersama siswa menyimpulkan keseluruhan pembelajaran dari Bab "Fractured Stories", menyoroti pentingnya kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (5 menit):** Guru memberikan gambaran singkat tentang bab selanjutnya dan mendorong siswa untuk terus membaca dan menulis cerita.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

a. Asesmen pada Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Format Asesmen:** Kuesioner/Survei online (Google Forms), Diskusi singkat, atau Kuis lisan.
- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar siswa terkait cerita naratif dan kemampuan berbahasa Inggris.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Seberapa sering kamu membaca/mendengar cerita dongeng atau cerita rakyat dalam Bahasa Indonesia/Inggris?" (Skala 1-5)
 - "Sebutkan 3 cerita dongeng/cerita rakyat yang paling kamu sukai!"
 - "Jika sebuah cerita diubah alur atau karakternya, apakah kamu akan tertarik untuk membacanya? Mengapa?"
 - "Apa yang kamu ketahui tentang elemen-elemen cerita (tokoh, latar, alur)?" (Jawaban singkat)
 - Mini kuis kosakata terkait genre cerita (misal: *witch*, *prince*, *princess*, *dragon*, *magic*, *once upon a time*).

b. Asesmen pada Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:**
 - **Format Asesmen:** Lembar observasi guru.

- **Tujuan:** Mengukur kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan penalaran kritis siswa dalam diskusi.
- **Indikator:** Keaktifan dalam berbagi ide, kemampuan mendengarkan, memberikan umpan balik konstruktif, dan berkontribusi pada hasil kelompok.
- **Lembar Kerja Analisis Fractured Story (Little Red Riding Hood):**
 - **Format Asesmen:** Tes tertulis (isian singkat, identifikasi).
 - **Tujuan:** Mengukur kemampuan siswa menganalisis elemen intrinsik dan perubahan dalam fractured story.
 - **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Identifikasi karakter utama dan perubahan yang terjadi pada mereka dalam cerita 'Fractured Little Red Riding Hood'."
 - "Jelaskan setting (tempat, waktu, peristiwa) dalam cerita dan apa perbedaannya dengan cerita aslinya."
 - "Bagaimana alur cerita 'Fractured Little Red Riding Hood' berbeda dari versi tradisional?"
- **Kerangka Cerita (Story Outline) Fractured Story Pribadi/Kelompok:**
 - **Format Asesmen:** Penilaian Produk (Dokumen tertulis/digital).
 - **Tujuan:** Mengukur kemampuan siswa dalam merancang ide fractured story secara kreatif dan koheren.
 - **Kriteria Penilaian:** Kelengkapan elemen kerangka, orisinalitas ide "fracture", koherensi alur.
- **Refleksi Diri (Jurnal Belajar):**
 - **Format Asesmen:** Tes tertulis (esai singkat/isian).
 - **Tujuan:** Mendorong mindful learning dan merefleksikan proses belajar siswa.
 - **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa hal baru yang kamu pelajari tentang 'fractured stories' hari ini?"
 - "Bagian mana dari proses pembuatan fractured story yang paling kamu nikmati? Mengapa?"
 - "Kesulitan apa yang kamu hadapi saat membuat fractured story dan bagaimana kamu mengatasinya?"

c. Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Produk Proyek: Teks Naratif Tulis Multimoda "Fractured Story" dan Presentasi:**
 - **Format Asesmen:** Penilaian Produk (untuk teks tulis multimoda) dan Penilaian Kinerja (untuk presentasi).
 - **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan (memproduksi teks naratif lisan dan tulis multimoda).
 - **Kriteria Penilaian (Produk):**
 - **Kreativitas:** Orisinalitas ide "fracture", keunikan cerita.
 - **Kesesuaian dengan Konsep:** Apakah cerita benar-benar merefleksikan konsep "fractured story" dengan perubahan yang jelas pada elemen intrinsik.
 - **Koherensi Cerita:** Alur cerita logis dan mudah diikuti.
 - **Kebahasaan:** Penggunaan tata bahasa, kosakata, dan ejaan Bahasa Inggris yang tepat.

- **Kualitas Multimoda:** Penggunaan visual/audio/video yang mendukung cerita.
- **Rubrik Penilaian (Presentasi):**
 - **Kefasihan dan Kelancaran:** Kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan lancar dan jelas.
 - **Ekspresi dan Intonasi:** Penggunaan intonasi dan ekspresi yang tepat untuk menyampaikan cerita.
 - **Kejelasan dan Keterbacaan:** Apakah cerita tersampaikan dengan jelas kepada audiens.
 - **Keterlibatan Audiens:** Kemampuan menarik perhatian audiens.