

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
BAB: 6 (MENULIS CERITA DAN PRAKTIK SEKOLAH RAMAH LINGKUNGAN)

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas /Semester : **F / XII / Genap**
Alokasi Waktu : **8 x 45 menit (4 pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik diharapkan telah memiliki pemahaman dasar tentang unsur-unsur cerita (tokoh, latar, alur, tema), jenis-jenis cerita (fiksi, nonfiksi), dan pengalaman menulis cerita sederhana dari jenjang sebelumnya. Mereka juga kemungkinan telah memiliki kesadaran awal **tentang** isu lingkungan.
- **Minat:** Minat peserta didik terhadap isu lingkungan dan menulis cerita bisa bervariasi. Beberapa mungkin sangat **peduli** lingkungan dan gemar menulis, sementara yang lain mungkin perlu dimotivasi untuk melihat relevansi materi.
- **Latar Belakang:** Latar belakang peserta didik terkait pengalaman berinteraksi dengan lingkungan atau literasi menulis sangat **beragam**. Beberapa mungkin memiliki pengalaman dalam kegiatan peduli lingkungan atau menulis di media sosial, yang dapat dimanfaatkan sebagai jembatan pembelajaran.
- **Kebutuhan Belajar:** Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan bimbingan lebih dalam memahami struktur cerita dan teknik menulis, sementara yang lain membutuhkan tantangan dalam **mengembangkan** kreativitas dan gaya penulisan yang unik. Ada yang lebih suka belajar melalui contoh, ada yang melalui praktik langsung, dan ada yang melalui umpan balik intensif.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (konsep cerita, struktur narasi, gaya bahasa, isu lingkungan), pengetahuan prosedural (langkah-langkah menulis cerita, proses perencanaan, penulisan draf, revisi, praktik peduli lingkungan), dan pengetahuan metakognitif (strategi untuk menghasilkan cerita yang efektif dan memahami dampak tulisan). Materi ini juga sangat menekankan aspek afektif (penghayatan nilai peduli lingkungan).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Menulis cerita adalah keterampilan komunikasi penting untuk menyampaikan gagasan dan menginspirasi orang lain. Isu lingkungan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan masa depan bumi. Memadukan keduanya **memungkinkan** peserta didik untuk menyuarakan kepedulian lingkungan secara kreatif dan berdampak.

- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan bervariasi dari memahami konsep dasar menulis hingga menghasilkan cerita yang koheren, menarik, dan persuasif. Mengintegrasikan pesan lingkungan secara organik dalam narasi mungkin menjadi tantangan tersendiri.
- **Struktur Materi:** Materi ini akan diawali dengan pemahaman unsur-unsur cerita, eksplorasi cerita bertema lingkungan, kemudian dilanjutkan dengan tahapan prapenulisan, penulisan draf, revisi, dan **publikasi** sederhana. Praktik sekolah ramah lingkungan akan diintegrasikan sebagai konteks penulisan dan aksi nyata.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini mengintegrasikan nilai-nilai seperti kepedulian lingkungan, tanggung jawab **sosial**, kreativitas, kemandirian, kerja sama, ketelitian, dan integritas dalam berkarya.

D DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan cerita orisinal dengan gaya bahasa yang menarik dan ide-ide inovatif tentang **lingkungan**.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengkomunikasikan pesan dan gagasan tentang kepedulian lingkungan secara efektif **melalui** media cerita.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki **inisiatif** dan kemampuan untuk merencanakan, menulis, dan merevisi cerita secara mandiri.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu **bekerja** sama dalam kelompok untuk saling memberikan umpan balik dan menyempurnakan karya tulis.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai isu lingkungan dan merumuskan gagasan kreatif untuk disajikan dalam bentuk cerita.
- **Kewargaan:** Peserta didik **mengembangkan** kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara yang peduli terhadap kelestarian lingkungan.

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

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

Fase F berdasarkan elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara; mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak maupun digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Pendidikan Lingkungan Hidup/Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Konsep-konsep ekologi, masalah lingkungan (sampah, polusi, deforestasi), dan solusi keberlanjutan.
- **Seni Budaya:** Teknik penceritaan visual, estetika dalam penulisan, dan ekspresi

melalui karya seni.

- **PPKn:** Kesadaran akan hak dan kewajiban warga negara dalam menjaga lingkungan, serta nilai-nilai gotong royong.
- **Matematika:** Pengolahan data dan statistik sederhana jika cerita melibatkan data lingkungan.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan perangkat lunak pengolahan kata, desain grafis, atau platform publikasi digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 x 45 menit): Eksplorasi Cerita Lingkungan dan Unsur-unsur Narasi

- Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik (tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, amanat) dari berbagai contoh cerita pendek bertema lingkungan dengan tepat.
- Peserta didik dapat menganalisis pesan moral dan kepedulian lingkungan yang terkandung dalam cerita yang dibaca dengan kritis.
- Peserta didik dapat merumuskan ide-ide cerita awal yang relevan dengan isu lingkungan di sekitar mereka.

Pertemuan 2 (2 x 45 menit): Prapenulisan dan Penyusunan Kerangka Cerita Lingkungan

- Peserta didik dapat menentukan tema dan pesan utama cerita lingkungan yang ingin ditulis dengan jelas.
- Peserta didik dapat mengembangkan karakter tokoh dan latar yang mendukung tema cerita lingkungan secara kreatif.
- Peserta didik dapat menyusun kerangka cerita (alur) yang runtut dan logis untuk cerita bertema lingkungan.

Pertemuan 3 (2 x 45 menit): Penulisan Draf Cerita Lingkungan dan Revisi Awal

- Peserta didik dapat menulis draf cerita pendek bertema lingkungan berdasarkan kerangka yang telah disusun dengan koheren.
- Peserta didik dapat menggunakan gaya bahasa yang menarik dan pilihan kata yang tepat untuk menyampaikan pesan lingkungan.
- Peserta didik dapat melakukan revisi awal terhadap draf cerita mereka berdasarkan umpan balik teman sebaya dan pedoman penulisan.

Pertemuan 4 (2 x 45 menit): Penyempurnaan, Publikasi Sederhana, dan Refleksi Aksi Lingkungan

- Peserta didik dapat menyempurnakan cerita pendek bertema lingkungan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan daya tarik narasi.
- Peserta didik dapat memublikasikan cerita pendek mereka secara sederhana (misalnya, di majalah dinding digital, blog kelas, atau dibacakan di depan kelas).
- Peserta didik dapat merumuskan ide praktik nyata sekolah ramah lingkungan yang relevan dengan cerita mereka, dan mengidentifikasi langkah-langkah implementasinya.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Kisah Sampahku:** Menulis cerita tentang perjalanan sampah di sekolah, dari dibuang hingga didaur ulang, dari sudut pandang benda mati atau makhluk hidup kecil.

- **Pahlawan Lingkungan di Sekolahku:** Mengangkat kisah nyata atau fiksi tentang siswa/guru/warga sekolah yang melakukan aksi nyata peduli lingkungan.
- **Ketika Bumi Berbicara:** Menulis cerita fantasi/fiksi ilmiah tentang dampak perubahan iklim atau polusi dari sudut pandang alam.
- **Sudut Hijau di Sekolah:** Mengembangkan cerita yang berlatar di taman sekolah atau area hijau yang dikelola siswa, dengan konflik dan resolusi terkait lingkungan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (PjBL) atau *Genre-Based Approach* (GBA) yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning*.
- **Strategi:** Diferensiasi konten (menyediakan beragam contoh cerita dan sumber inspirasi), proses (memberikan pilihan alat bantu menulis, metode umpan balik), dan produk (memberikan kebebasan dalam format presentasi/publikasi cerita). Strategi *Writing Workshop* dan *Peer Feedback*.
- **Metode:** Diskusi kelompok, analisis teks, *brainstorming*, penulisan terbimbing, sesi *peer review*, presentasi, *storytelling*.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Bahasa Indonesia sebagai fasilitator, guru IPA/Biologi/Pendidikan Lingkungan Hidup untuk kolaborasi konten lingkungan, OSIS/Komunitas Pecinta Alam sekolah sebagai mitra dalam aksi lingkungan, perpustakaan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Mengundang penulis lokal atau aktivis lingkungan sebagai narasumber (via daring/luring). Mendorong peserta didik untuk mengamati isu lingkungan di lingkungan tempat tinggal mereka.
- **Masyarakat:** Mengajak peserta didik mempublikasikan cerita atau hasil aksi lingkungan mereka di media sosial atau forum masyarakat lokal (dengan bimbingan dan pengawasan).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, area menulis individu, dan presentasi. Dinding kelas dapat digunakan untuk memajang ide-ide awal atau draf cerita. Lingkungan sekolah sebagai objek observasi untuk ide cerita lingkungan.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan Google Classroom/LMS sekolah untuk berbagi materi (contoh cerita, pedoman menulis), platform kolaborasi (Google Docs untuk *peer review*), dan pengumpulan draf/final. Pemanfaatan *tool* menulis daring (misalnya, *Storybird*, *Wattpad* untuk eksplorasi cerita).
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya literasi, kreativitas, berpikir kritis, keberanian berekspresi, saling menghargai karya, dan kepedulian terhadap lingkungan. Menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi ide dan penulisan.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book atau artikel tentang teknik menulis cerita atau isu lingkungan.
- **Forum Diskusi Daring:** Melalui Google Classroom atau platform lain untuk berbagi ide cerita, meminta masukan, dan berdiskusi tentang studi kasus lingkungan.
- **Google Docs/Microsoft Word Online:** Untuk penulisan kolaboratif dan fitur

komentar untuk umpan balik *peer review*.

- **Canva/PosterMyWall:** Untuk mendesain sampul cerita sederhana atau poster kampanye lingkungan.
- **YouTube/Video Edukasi:** Menonton tutorial menulis atau dokumenter tentang isu lingkungan sebagai inspirasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

EKSPLORASI CERITA LINGKUNGAN DAN UNSUR-UNSUR NARASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING) - (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru menyapa peserta didik dengan hangat, memulai dengan doa. Mengajak peserta didik melakukan *mindful observation*: "Amati sekeliling kelas atau lingkungan sekolah. Apa yang paling menarik perhatianmu hari ini? Ada masalah lingkungan apa yang kamu lihat?"
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** Guru menampilkan kutipan singkat atau ilustrasi dari cerita terkenal yang memiliki pesan lingkungan. "Apa yang membuat cerita ini menarik? Apakah ada pesan yang ingin disampaikan penulis?"
- **Motivasi (Joyful Learning):** Menayangkan video pendek animasi atau film pendek tentang isu lingkungan yang menyentuh hati. Guru bertanya: "Bagaimana perasaan kalian setelah menonton ini? Bisakah kita membuat cerita serupa yang juga menginspirasi?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan mengaitkannya dengan potensi peserta didik untuk menjadi "penulis perubahan."
- **Asesmen Diagnostik Singkat:** Guru bisa meminta peserta didik menuliskan "satu hal tentang lingkungan yang membuat saya khawatir" atau "satu ide cerita pendek" di sticky notes/padlet.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI) - (65 MENIT)

Stimulasi & Identifikasi Masalah (Memahami - Diferensiasi Konten):

- Guru menyediakan 2-3 cerita pendek (cerpen) bertema lingkungan dengan tingkat kesulitan dan gaya yang bervariasi (misalnya, satu cerpen sederhana, satu cerpen dengan gaya lebih metaforis). Peserta didik memilih cerpen yang ingin mereka baca.
- Peserta didik membaca cerpen pilihan mereka secara mandiri.
- Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil berdasarkan pilihan cerpen atau minat. Setiap kelompok diminta mengidentifikasi unsur intrinsik (tokoh, latar, alur, tema, amanat) dan pesan lingkungan dalam cerpen tersebut.

Pengumpulan Data (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses):

- Guru memfasilitasi diskusi kelompok, mendorong peserta didik untuk berbagi interpretasi mereka. Guru dapat menyediakan lembar kerja analisis cerpen untuk kelompok yang membutuhkan panduan lebih terstruktur.
- Guru memberikan "mini-lecture" singkat tentang teori unsur-unsur cerita, memberikan contoh dari cerpen yang telah dibaca.
- *Brainstorming Ide Cerita:* Setiap peserta didik diminta untuk memulai brainstorming

ide cerita pribadi yang bertema lingkungan di sekitar mereka (sekolah, rumah, komunitas). Guru mendorong ide yang orisinal dan dekat dengan pengalaman siswa.

Pengolahan Data & Pembuktian (Merefleksi - Diferensiasi Produk):

- Setiap peserta didik membuat "Peta Ide Cerita" awal (bisa berupa *mind map*, daftar poin, atau sketsa) yang berisi ide tema, tokoh, latar, dan konflik sederhana terkait lingkungan.
- Peserta didik saling berbagi ide dengan teman sebaya (*peer sharing*) dan memberikan umpan balik awal. Guru berkeliling memberikan masukan.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN) - (10 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful Learning):** Guru memberikan apresiasi atas analisis yang dilakukan dan ide-ide cerita yang mulai muncul. Menekankan pentingnya "mengamati" dan "merasakan" lingkungan untuk mendapatkan inspirasi.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Peserta didik secara bergiliran menyebutkan satu unsur cerita yang paling penting menurut mereka dan mengapa.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan lebih detail tentang karakter tokoh dan alur cerita yang ingin mereka kembangkan untuk pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 2:

PRAPENULISAN DAN PENYUSUNAN KERANGKA CERITA LINGKUNGAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING) - (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru menyapa, membangun suasana antusias.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** Mengajak peserta didik mengingat kembali ide cerita mereka dari pertemuan sebelumnya. "Bagaimana ide itu bisa berkembang menjadi sebuah cerita utuh?"
- **Motivasi (Joyful Learning):** Menayangkan cuplikan film atau buku fiksi yang memiliki karakter kuat atau alur yang mendebarkan. Guru bertanya: "Apa yang membuat tokoh ini berkesan? Bagaimana alur cerita ini membuat kita penasaran?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI) - (65 MENIT)

Stimulasi & Identifikasi Masalah (Memahami - Diferensiasi Konten):

- Guru memberikan materi tentang pengembangan karakter (protagonis, antagonis, karakter sampingan) dan teknik membangun latar yang kuat.
- Guru juga membahas struktur alur cerita (eksposisi, konflik, klimaks, antiklimaks, resolusi). Guru dapat menyediakan *template* kerangka cerita untuk membantu.

Pengumpulan Data (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses):

- Peserta didik secara individu mulai mengembangkan ide cerita mereka. Guru memfasilitasi dengan *writing prompts* atau pertanyaan pancingan (misalnya, "Apa motivasi utama tokohmu? Apa yang akan terjadi jika ia gagal?").
- Peserta didik mulai menyusun kerangka cerita (alur) berdasarkan ide mereka. Guru

memberikan *mini-conference* dengan setiap peserta didik untuk memberikan bimbingan personal.

- **Diferensiasi:** Bagi peserta didik yang sudah mahir, dapat diberi tantangan untuk mengembangkan sub-plot atau karakter yang lebih kompleks. Bagi yang kesulitan, guru dapat memberikan contoh kerangka cerita yang lebih sederhana.

Pengolahan Data & Pembuktian (Merefleksi - Diferensiasi Produk):

- Setiap peserta didik menghasilkan sebuah "Kerangka Cerita Lengkap" yang berisi detail tokoh, latar, dan poin-poin alur dari awal hingga akhir.
- *Peer Feedback:* Peserta didik bertukar kerangka cerita dengan teman sebaya. Mereka memberikan masukan konstruktif menggunakan format "Dua Bintang dan Satu Harapan" (dua hal yang bagus, satu hal yang bisa diperbaiki).

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN) - (10 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful Learning):** Guru mengapresiasi upaya peserta didik dalam mengembangkan kerangka cerita. Menekankan bahwa kerangka adalah fondasi yang kokoh untuk penulisan yang baik.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Peserta didik menyebutkan satu pelajaran penting tentang membangun cerita yang mereka dapatkan hari ini.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk membawa kerangka cerita yang sudah direvisi dan alat tulis untuk mulai menulis draf di pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 3:

PENULISAN DRAF CERITA LINGKUNGAN DAN REVISI AWAL

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING) - (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru menyapa, menciptakan suasana tenang dan fokus untuk menulis. Dapat diputar musik instrumental lembut.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** Guru bertanya: "Apa yang membuat kalian bersemangat untuk menulis hari ini? Pesan lingkungan apa yang paling ingin kalian sampaikan melalui cerita kalian?"
- **Motivasi (Joyful Learning):** Mengajak peserta didik membayangkan cerita mereka akan dibaca banyak orang dan menginspirasi perubahan.
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI) - (65 MENIT)

Stimulasi & Identifikasi Masalah (Memahami - Diferensiasi Konten):

- Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya menggunakan gaya bahasa yang efektif (majas, diksi) dan menunjukkan (*show, don't tell*) daripada sekadar memberitahu.
- Guru menyediakan contoh paragraf deskriptif tentang lingkungan atau dialog yang kuat.

Pengumpulan Data (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses):

- **Sesi Menulis Terfokus (*Writing Sprint*):** Peserta didik mulai menulis draf cerita mereka berdasarkan kerangka. Guru memberikan waktu menulis tanpa gangguan, berkeliling memberikan bimbingan individu atau menjawab pertanyaan.
- Guru dapat memberikan "tantangan menulis" singkat di tengah sesi (misalnya, "Masukkan deskripsi tentang bau hutan/laut dalam paragraf ini," atau "Tuliskan dialog yang menunjukkan kekecewaan tokoh terhadap polusi").
- *Peer Review*: Setelah waktu menulis, peserta didik bertukar draf dan melakukan revisi awal. Mereka fokus pada keterbacaan, kejelasan alur, dan apakah pesan lingkungan sudah tersampaikan. Guru menyediakan daftar cek revisi sederhana.

Pengolahan Data & Pembuktian (Merefleksi - Diferensiasi Produk):

- Setiap peserta didik menghasilkan "Draf Cerita Lingkungan" yang sudah direvisi.
- Peserta didik dapat membuat catatan di draf mereka tentang bagian mana yang masih perlu perbaikan lebih lanjut atau pertanyaan yang muncul.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN) - (10 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif (*Meaningful Learning*):** Guru memberikan apresiasi atas upaya menulis dan keberanian untuk berbagi draf. Menekankan bahwa draf adalah awal, proses revisi adalah kuncinya.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Peserta didik berbagi satu tantangan yang mereka hadapi saat menulis draf dan bagaimana mereka mengatasinya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk menyempurnakan draf mereka di rumah, fokus pada aspek kebahasaan dan detail cerita, serta mempersiapkan untuk presentasi/publikasi sederhana.

PERTEMUAN 4:

PENYEMPURNAAN, PUBLIKASI SEDERHANA, DAN REFLEKSI AKSI LINGKUNGAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING) - (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru menyapa, membangun semangat untuk "final touch" karya.
- **Apersepsi (*Meaningful Learning*):** Guru bertanya: "Setelah melalui proses menulis, apa yang paling berkesan dari cerita kalian? Bagaimana cerita ini bisa menginspirasi orang lain?"
- **Motivasi (*Joyful Learning*):** Menampilkan beberapa karya seni atau tulisan siswa dari tahun sebelumnya yang berhasil menginspirasi.
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLAKSI) - (65 MENIT)

Stimulasi & Identifikasi Masalah (Memahami - Diferensiasi Konten):

- Guru membahas tips terakhir untuk penyempurnaan cerita (pemeriksaan ejaan, tata bahasa, tanda baca) dan teknik presentasi/publikasi sederhana.
- Guru menampilkan contoh-contoh praktik sekolah ramah lingkungan yang berhasil.

Pengumpulan Data (Mengaplikasi - Diferensiasi Proses):

- **Penyempurnaan Akhir:** Peserta didik melakukan penyempurnaan terakhir pada cerita mereka. Guru dapat memberikan sesi "konsultasi cepat" individual.
- **Publikasi Sederhana:** Setiap peserta didik mempresentasikan cerita mereka. Bentuk presentasi bisa bervariasi: membacakan cerita di depan kelas, menampilkan di *slide* dengan ilustrasi, atau menempel di majalah dinding/blog kelas.
- **Ide Aksi Lingkungan:** Setelah presentasi, setiap peserta didik (atau kelompok) diminta merumuskan "Ide Aksi Sekolah Ramah Lingkungan" yang terinspirasi dari cerita yang telah ditulis atau isu lingkungan yang paling menarik perhatian mereka.
- **Diferensiasi:** Guru dapat memberikan pilihan platform publikasi (misalnya, mencetak, mengunggah ke blog, membuat video pembacaan cerita). Bagi kelompok yang punya ide aksi besar, guru bisa membantu memetakan langkah awal.

Pengolahan Data & Pembuktian (Merefleksi - Diferensiasi Produk):

- Setiap peserta didik menghasilkan "Cerita Lingkungan Final" yang siap dipublikasikan.
- Setiap peserta didik/kelompok mempresentasikan "Ide Aksi Sekolah Ramah Lingkungan" mereka, dilengkapi dengan alasan dan potensi dampaknya.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN) - (10 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful Learning):** Guru memberikan apresiasi setinggi-tingginya atas karya dan ide aksi yang telah dihasilkan. Menekankan bahwa setiap tulisan dan tindakan kecil dapat membawa perubahan besar.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Peserta didik secara sukarela mengungkapkan "satu hal yang paling saya banggakan dari karya saya atau ide aksi saya hari ini."
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan motivasi untuk terus menulis dan menjadi agen perubahan lingkungan. Mengajak peserta didik untuk benar-benar mengimplementasikan ide aksi lingkungan yang telah mereka rumuskan (jika memungkinkan) dan menjadikan sekolah mereka lebih ramah lingkungan. Guru juga memperkenalkan bab selanjutnya.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Format:** Pertanyaan lisan, *quick write*, observasi.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa jenis cerita yang paling Anda sukai? Mengapa?" (Lisan)
 - "Tuliskan satu hal yang Anda ketahui tentang isu lingkungan di sekolah/lingkungan sekitar." (*Quick write*)
 - "Ceritakan pengalaman Anda menulis cerita (fiksi/nonfiksi) sebelumnya." (Lisan)
 - **Observasi:** Amati antusiasme dan partisipasi awal peserta didik saat diskusi tentang cerita atau lingkungan.
- **Tujuan:** Memetakan minat, pengetahuan awal, dan pengalaman menulis peserta didik, serta kesadaran mereka terhadap isu lingkungan, untuk merancang pembelajaran yang terdiferensiasi.

B. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Format:** Observasi, jurnal refleksi, lembar kerja, *peer feedback*, presentasi ide.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Observasi (selama diskusi, *writing sprint*, *peer review*):**
 - "Bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok analisis cerpen?"
 - "Seberapa aktif peserta didik dalam menulis draf cerita?"
 - "Apakah peserta didik memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman sebaya?"
 - "Apakah peserta didik menunjukkan kemandirian dalam proses menulis?"
 - **Jurnal Refleksi (setiap akhir pertemuan):**
 - "Apa tantangan terbesar saya hari ini dalam menulis cerita dan bagaimana saya mengatasinya?"
 - "Apa yang paling saya pelajari tentang unsur cerita/proses menulis/pesan lingkungan hari ini?"
 - "Satu ide atau perbaikan yang saya dapatkan dari teman/guru hari ini."
 - **Lembar Kerja Analisis Cerpen:**
 - "Identifikasi tokoh, latar, alur, tema, dan pesan lingkungan dari cerpen pilihanmu."
 - **Kerangka Cerita (draf):**
 - "Apakah kerangka cerita sudah mencakup semua elemen penting (tokoh, latar, alur, konflik, resolusi)?"
 - "Apakah pesan lingkungan sudah terintegrasi dalam kerangka?"
 - **Tujuan:** Memantau pemahaman konsep menulis, keterampilan dalam tahapan penulisan, kemampuan berpikir kritis, serta sikap kolaboratif dan kemandirian peserta didik, serta memberikan umpan balik berkelanjutan.

C. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Format:** Penilaian produk (cerita pendek final), penilaian presentasi (ide aksi), tes tulis (esai).
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Penilaian Produk (Cerita Pendek Bertema Lingkungan):**
 - **Tugas:** "Tuliskan sebuah cerita pendek (fiksi/nonfiksi) bertema lingkungan di sekitar sekolah atau lingkungan tempat tinggal Anda, yang memiliki pesan kuat untuk pembaca. Cerita harus mencakup unsur-unsur intrinsik yang jelas dan menggunakan gaya bahasa yang menarik."
 - **Rubrik Penilaian:** Kesesuaian tema dengan isu lingkungan, kelengkapan dan kekuatan unsur intrinsik, penggunaan gaya bahasa dan diksi, koherensi alur, orisinalitas, dan pesan yang disampaikan.
 - **Penilaian Presentasi (Ide Aksi Sekolah Ramah Lingkungan):**
 - **Tugas:** "Presentasikan ide aksi nyata sekolah ramah lingkungan yang Anda/kelompok Anda rancang, jelaskan mengapa ide tersebut penting, dan bagaimana cerita yang Anda tulis dapat mendukung aksi tersebut."

- **Rubrik Penilaian:** Relevansi ide aksi dengan isu lingkungan, kreativitas dan kelayakan ide, kejelasan presentasi, kemampuan mengaitkan cerita dengan aksi, dan kolaborasi (jika kelompok).
- **Tes Tulis (Esai/Uraian Singkat):**
 - "Jelaskan bagaimana sebuah cerita dapat menjadi alat yang efektif untuk menyuarakan isu lingkungan dan menginspirasi perubahan sosial."
 - "Analisislah pentingnya tahapan revisi dalam proses menulis cerita. Berikan contoh revisi yang paling signifikan yang Anda lakukan pada cerita Anda."
 - "Sebagai seorang siswa, apa kontribusi nyata yang dapat Anda lakukan untuk menjadikan sekolah Anda lebih ramah lingkungan, dan bagaimana Anda akan mengkomunikasikannya?"
- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi menulis cerita yang memiliki pesan lingkungan, kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan merancang aksi nyata, serta mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif.