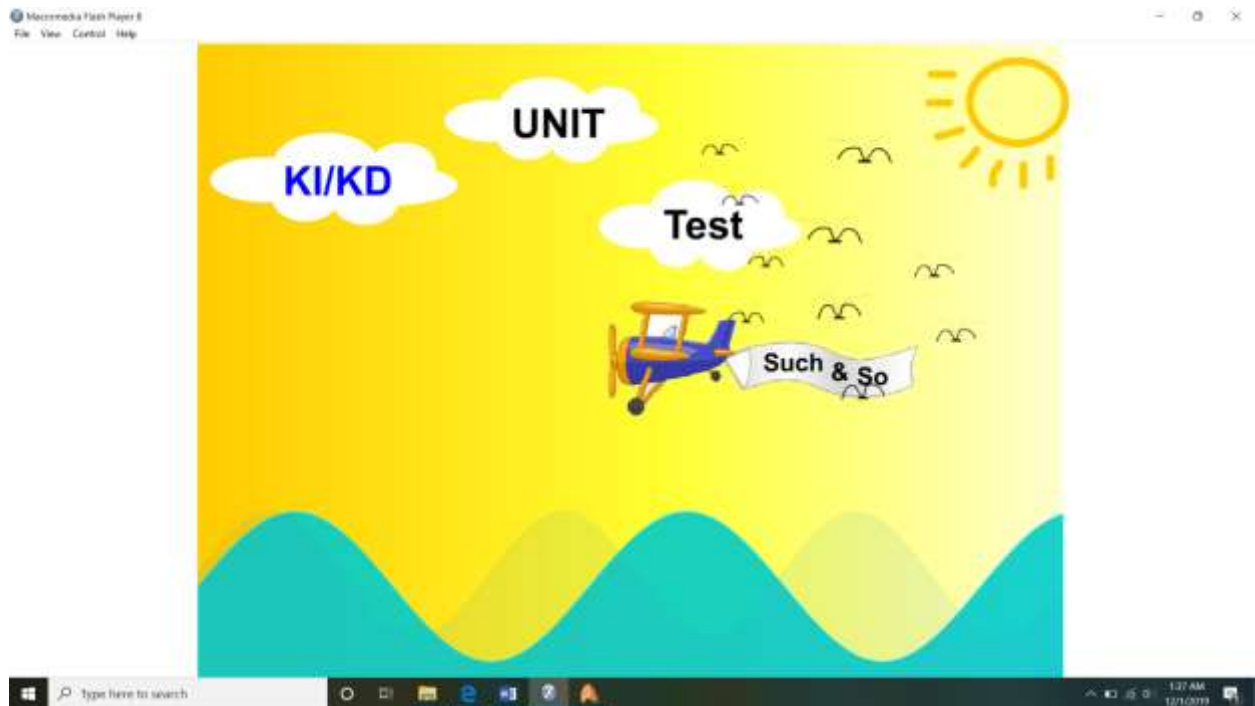


DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN



KI 1 (Sikap Spiritual)

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 (Sikap Sosial)

Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif

KI 3 (Pengetahuan)

Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural



KI 4 (Keterampilan)

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak.

Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait hubungan sebab-akibat, sesuai dengan konteks.

4.1 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait hubungan sebab-akibat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, yang benar dan sesuai konteks.



Such...that encloses a **modified noun**:
Such + **adjective** + **noun** + that



-It was **such a foggy day that** we couldn't see the road

-It is **such a good film that** I've watched it three times.

-It was **such horrible weather that** we spent the whole day at home

-It was **such a stupid story that** we didn't believe in it.



She is....funny! that she always makes me laugh.

- A So that
- B Such that
- C so
- D such



INPUT CODING

Script pada halaman 1

```
on (release) {
    gotoSceneAndPlay("halaman 2", 1);
}
onFrame (4749) {
    stop();
}
```

Script pada halaman 2

```
onFrame (85) {
    stop();
}
on (release) {
    gotoSceneAndPlay("KI", 1);
}
on (release) {
    gotoSceneAndPlay("UNIT", 1);
}
on (release) {
    gotoSceneAndPlay("Ex 1", 1);
}
```

Script pada UNIT

```
onFrame (68) {
    stop();
}
on (release) {
    nextSceneAndPlay();
}
```

Script pada Ex 1

```
onFrame (1) {
    salah._visible = 0;
}
onFrame (1) {
    benar._visible = 0;
}
onFrame (65) {
    stop();
}
```

```
on (release) {  
    benar._visible = 0;  
    salah._visible = 1;  
}  
on (release) {  
    benar._visible = 0;  
    salah._visible = 1;  
}  
on (release) {  
    benar._visible = 1;  
    salah._visible = 0;  
}  
on (release) {  
    benar._visible = 0;  
    salah._visible = 1;  
}
```