



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / I (Ganjil)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 1 : ABOUT ME

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 20 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar untuk menyapa, memperkenalkan diri dan orang lain, serta mendeskripsikan hobi dan kegiatan sehari-hari dalam tingkat yang sangat sederhana.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat pada topik yang relevan dengan kehidupan remaja seperti hobi (memancing, bermain game), pertemanan, dan kegiatan di sekolah.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang yang beragam, namun memiliki pengalaman universal dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang baru.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar melalui gambar, komik strip, dan mind map yang disediakan dalam modul untuk memahami konteks dan kosakata.
 - **Auditori:** Peserta didik belajar dengan mendengarkan rekaman audio (dialog pengenalan dan hobi), penjelasan guru, dan diskusi dengan teman.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar melalui aktivitas bergerak seperti berkeliling kelas untuk survei pengenalan, bermain peran (role-playing), dan memperagakan hobi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep identitas diri (nama, asal, usia), hobi, ciri fisik, kepribadian, dan rutinitas harian.
 - **Prosedural:** Menerapkan ungkapan fungsional untuk menyapa, pamit, memperkenalkan diri dan orang lain, bertanya jawab tentang identitas, serta mendeskripsikan orang dan hobi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi sangat relevan karena membahas keterampilan komunikasi dasar yang digunakan setiap hari untuk berinteraksi dengan teman baru, guru, dan lingkungan sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Dasar. Materi dirancang untuk pemula (Fase D awal) dengan fokus pada kosakata yang lazim dan struktur kalimat sederhana.
- **Struktur Materi:** Terstruktur secara sistematis mulai dari pengenalan diri, berlanjut ke topik hobi, dan diakhiri dengan deskripsi orang lain, memungkinkan pembelajaran yang bertahap dan membangun.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai teman sebagai ciptaan Tuhan dan berkomunikasi dengan sopan.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis informasi dari teks dan audio untuk melengkapi worksheet, membandingkan identitas teman.
- **Kreativitas:** Menulis paragraf deskriptif, menggambar, dan membuat mind map tentang identitas diri dan teman.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja berpasangan dan berkelompok untuk latihan dialog, survei, dan diskusi.
- **Kemandirian:** Mengerjakan worksheet secara individu, menulis pengenalan diri, dan merefleksikan kemajuan belajar.
- **Kepedulian:** Menunjukkan minat dan perhatian saat teman memperkenalkan diri, serta membantu teman yang mengalami kesulitan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan doa; menggunakan bahasa yang santun saat berinteraksi.
- **Kewargaan:** Menghargai perbedaan asal-usul dan latar belakang teman (Berkebinekaan Global).
- **Penalaran Kritis:** Mengidentifikasi informasi spesifik dari percakapan dan teks bacaan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan teks deskriptif sederhana tentang diri sendiri dan teman.
- **Kolaborasi:** Aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan berpasangan.
- **Kemandirian:** Menyelesaikan tugas-tugas individu dengan rasa tanggung jawab.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya hobi yang menyehatkan seperti bersepeda dan berolahraga.
- **Komunikasi:** Menggunakan Bahasa Inggris untuk bertukar ide dan informasi dalam konteks yang familiar.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Menyimak - Berbicara (*Listening - Speaking*)**

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks.

- **Membaca - Memirsa (*Reading - Viewing*)**

Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks.

- **Menulis-Mempresentasikan (*Writing - Presenting*)**

Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya:** Menggambar manga, mendeskripsikan karya seni sederhana.
- **PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan):** Membicarakan hobi yang berhubungan dengan olahraga seperti bermain basket, bulu tangkis, dan bersepeda.
- **IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial):** Mendiskusikan asal daerah (geografi) dan keberagaman teman di kelas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu menggunakan ungkapan untuk menyapa, pamit, dan memperkenalkan diri sendiri dengan menyebutkan nama, asal, alamat, usia, dan hobi. (7.1)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu bertanya jawab tentang identitas pribadi dan memperkenalkan orang lain kepada teman. (7.2)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu mendeskripsikan berbagai macam hobi dan berbicara tentang frekuensi serta peralatan yang digunakan untuk hobi tersebut. (7.3)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mendeskripsikan ciri-ciri fisik dan kepribadian orang lain menggunakan kosakata yang sesuai. (7.4)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mendeskripsikan kegiatan sehari-hari (*regular activities*) dan menyusun sebuah paragraf deskriptif sederhana tentang seorang teman. (7.5)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

About Me: Mengenal Diri Sendiri dan Teman-Teman Melalui Perkenalan, Hobi, dan Deskripsi Personal.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Discovery Learning, Task-Based Learning, Tatap Muka.
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus dan saksama saat menyimak audio, mengamati detail gambar/komik, dan memperhatikan struktur bahasa yang digunakan.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi pembelajaran (perkenalan, hobi) dengan pengalaman dan kehidupan nyata mereka, sehingga pembelajaran terasa relevan dan bermanfaat.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dalam aktivitas yang menyenangkan seperti permainan tebak hobi, kerja kelompok, penggunaan komik strip, dan survei interaktif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Praktik (Role Play), Ceramah Interaktif.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyajikan materi melalui berbagai format: teks, audio, dan visual (gambar, komik). Menyediakan *Wordbox* (glosarium) untuk membantu pemahaman kosakata.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan cara bekerja: individu, berpasangan, atau kelompok. Guru memberikan bimbingan dan scaffolding yang bervariasi sesuai kebutuhan siswa. Adanya kegiatan pengayaan untuk siswa yang lebih cepat paham.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman melalui berbagai cara: presentasi lisan (perkenalan), tulisan (paragraf deskriptif), atau visual (mind map).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Peserta didik berinteraksi dengan teman sekelas, guru, dan staf sekolah (penjaga kantin, petugas kebersihan) untuk mempraktikkan sapaan dalam konteks nyata.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Peserta didik dapat menceritakan hobi yang mereka lakukan di rumah atau lingkungan sekitar, menghubungkan pembelajaran dengan dunia di luar kelas.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan kamus daring, platform seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi, dan aplikasi kuis interaktif untuk asesmen.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang nyaman dan kondusif untuk diskusi kelompok dan presentasi.
 - Papan tulis/whiteboard dan spidol untuk menuliskan poin-poin penting dan hasil

diskusi.

- Media observasi seperti lingkungan sekitar sekolah (taman, kebun, lapangan) atau objek lain yang relevan dan aman.
- Kertas catatan kecil/sticky notes untuk umpan balik dan refleksi.
- **Ruang Virtual:**
 - Akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital.
 - Aplikasi/Platform Digital (opsional): Google Slides, Canva, Kahoot!, Quizizz untuk kuis interaktif, games, atau media presentasi.
 - Media cetak, elektronik, dan/atau digital untuk penerbitan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa syukur atas ciptaan Tuhan melalui pengamatan alam.
 - Mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam membandingkan informasi dan mengevaluasi data.
 - Membiasakan kolaborasi dan gotong royong dalam kerja kelompok.
 - Menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas.
 - Membangun rasa kepedulian terhadap alam.
 - Mendorong kebiasaan belajar dan menggali fakta-fakta objektif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Komputer/Laptop dan akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital. Jurnal ilmiah atau artikel populer, serta situs web kredibel terkait sains atau alam.
- **Forum Diskusi Daring:** (Opsional, dapat diintegrasikan melalui Google Classroom atau platform lain) untuk diskusi kelompok atau pengiriman umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Kuis/Games singkat via aplikasi (Kahoot!/Quizizz) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal atau asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Google Slides, Canva untuk presentasi kreatif.
- **Media Publikasi Digital:** Penerbitan hasil tulisan di media elektronik dan/atau digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Introducing Myself (Memperkenalkan Diri)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam, mengajak siswa berdoa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris secara singkat.
- **Pemantik:** Guru bertanya kepada siswa, "*What do you usually say to introduce yourself?*" (Apa yang biasanya kamu katakan untuk memperkenalkan diri?).
- **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu siswa akan belajar cara memperkenalkan diri dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Eksplorasi (Mindful & Joyful Learning):** Siswa mengamati komik strip "Galang's Introduction" dan mendengarkan Audio 1.1. Siswa diajak fokus menyimak informasi detail tentang Galang.

- **Analisis (Meaningful Learning):** Guru dan siswa berdiskusi tentang informasi yang didapat dari audio (nama, asal, usia, hobi Galang). Siswa menghubungkan informasi ini dengan data diri yang mereka miliki.
- **Identifikasi Informasi (Diferensiasi Konten):** Siswa mengisi *mind map* (Worksheet 1.2) tentang identitas Galang berdasarkan audio. Siswa yang kesulitan dibantu dengan *Wordbox*.
- **Praktik Terbimbing:** Siswa berlatih melafalkan kalimat perkenalan Galang baris per baris, menirukan guru atau audio.
- **Aplikasi (Diferensiasi Proses & Produk):**
 - **Proses:** Siswa bekerja secara individu untuk mengisi *mind map* tentang identitas mereka sendiri (Worksheet 1.3). Guru berkeliling memberikan bimbingan.
 - **Produk:** Siswa menulis draf perkenalan diri mereka di Worksheet 1.4 menggunakan struktur yang telah dipelajari.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa menjawab pertanyaan: “*What have you learned today?*” (Apa yang sudah kamu pelajari hari ini?) dan “*What was the most difficult part?*” (Bagian mana yang paling sulit?).
- **Rangkuman:** Guru bersama siswa menyimpulkan ungkapan kunci untuk perkenalan diri.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk berlatih melafalkan teks perkenalan diri di rumah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Practice Introducing Myself (Praktik Perkenalan Diri)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan cek kehadiran.
- **Review:** Guru meminta beberapa siswa secara sukarela mempraktikkan perkenalan diri yang sudah dilatih di rumah.
- **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan mempraktikkan perkenalan diri di depan kelas dan dengan teman.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Praktik Individu (Joyful Learning):** Beberapa siswa secara sukarela maju ke depan kelas untuk memperkenalkan diri (Worksheet 1.6). Guru memberikan apresiasi dan umpan balik positif.
- **Dialog (Mindful Learning):** Siswa menyimak Audio 1.2 tentang percakapan perkenalan antara Galang dan Andre. Siswa diminta fokus pada ungkapan tanya jawab.
- **Diskusi:** Guru dan siswa membahas isi percakapan dan mengidentifikasi pertanyaan yang digunakan untuk menanyakan identitas (nama, alamat, usia, hobi).
- **Praktik Berpasangan (Diferensiasi Proses):** Siswa berlatih tanya jawab tentang identitas dengan teman sebangkunya menggunakan contoh pada Tabel 1.1.
- **Aktivitas Survei (Kinestetik & Joyful Learning):** Siswa berkeliling kelas untuk bertanya kepada minimal 5 teman tentang identitas mereka dan mencatat jawabannya di Worksheet 1.8.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa berbagi pengalaman saat melakukan survei: "Apakah mudah bertanya kepada teman?"
- **Rangkuman:** Guru meninjau kembali ungkapan-ungkapan kunci untuk bertanya tentang identitas.
- **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa menyimpan hasil survei (Worksheet 1.8) untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Introducing Others (Memperkenalkan Orang Lain)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan cek kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "*How do you introduce your friend to another friend?*" (Bagaimana caramu memperkenalkan temanmu ke teman yang lain?).
- **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu belajar cara memperkenalkan orang lain.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Menyimak (Mindful Learning):** Siswa menyimak Audio 1.3, di mana Andre memperkenalkan Monita kepada Galang. Siswa fokus pada ungkapan yang digunakan Andre.
- **Analisis (Meaningful Learning):** Guru dan siswa mendiskusikan ungkapan "This is..." dan respon "Nice to meet you." Siswa menghubungkannya dengan situasi nyata.
- **Praktik Terbimbing:** Siswa melafalkan ungkapan untuk menyapa, memperkenalkan, dan pamit dari Tabel 1.2.
- **Bermain Peran (Diferensiasi Proses & Joyful Learning):**
 - Siswa bekerja dalam kelompok tiga orang.
 - Menggunakan data dari survei (Worksheet 1.8), satu siswa berperan memperkenalkan temannya kepada teman yang lain.
 - Siswa bergantian peran. Guru mengobservasi dan memberikan bantuan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa menyampaikan perasaan mereka setelah berlatih memperkenalkan teman.
- **Rangkuman:** Guru menggarisbawahi ungkapan kunci: "This is...", "Nice to meet you", dan sapaan/pamitan.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diminta untuk mencoba menyapa guru atau staf sekolah menggunakan Bahasa Inggris (kegiatan pengayaan).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP : 120 MENIT)

Topik : Describing Hobbies (Mendeskrripsikan Hobi)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

1. **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
2. **Apersepsi:** Guru meninjau kembali materi pengenalan dengan bertanya, "*What do you*

say when you meet a new friend?"

3. **Pemantik:** Guru menunjukkan gambar orang-orang yang sedang melakukan berbagai aktivitas (mengacu pada *Picture 1.1* di dokumen referensi) dan bertanya, *"What are they doing? What is your hobby?"*
4. **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa akan belajar mendeskripsikan berbagai macam hobi dan kosakata terkait.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

1. **Eksplorasi (Joyful & Mindful Learning):** Siswa mengamati gambar berbagai hobi (*Picture 1.1*) dan membaca kosakata yang tersedia (misalnya: *cycling, fishing, reading*). Siswa diminta fokus untuk mencocokkan kata dengan gambar.
2. **Analisis (Meaningful Learning):** Siswa menyimak **Audio 1.4** tentang Andre dan Monita yang berbicara mengenai hobi mereka. Siswa diajak menghubungkan hobi tersebut dengan hobi yang mereka atau teman mereka miliki.
3. **Identifikasi Informasi (Diferensiasi Konten):**
 - o Siswa melengkapi kalimat tentang hobi berdasarkan gambar pada **Worksheet 1.11**.
 - o Siswa mendengarkan **Audio 1.4 Part 2** dan menuliskan hobi Pak Edo dan Sinta pada **Worksheet 1.12**. Guru menyediakan *Wordbox* untuk membantu siswa yang kesulitan.
4. **Praktik Terbimbing:** Guru memandu siswa melafalkan nama-nama hobi dan ungkapan sederhana seperti *"I like reading"* atau *"His hobby is cycling."*

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

1. **Refleksi:** Siswa menjawab pertanyaan: *"What new hobbies did you learn today?"* (Hobi baru apa yang kamu pelajari hari ini?).
2. **Rangkuman:** Guru bersama siswa menyimpulkan kosakata terkait hobi.
3. **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa untuk bertanya kepada anggota keluarga di rumah tentang hobi mereka.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (3 JP : 120 MENIT)

Topik : Talking About Hobbies (Frekuensi dan Peralatan)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan cek kehadiran.
2. **Review:** Guru meminta beberapa siswa berbagi hasil tugas mereka menanyakan hobi anggota keluarga.
3. **Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan belajar berbicara tentang seberapa sering (*frequency*) mereka melakukan hobi dan peralatan (*tools*) yang digunakan.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

1. **Menyimak (Mindful Learning):** Siswa menyimak **Audio 1.5** tentang percakapan Galang dan Andre mengenai frekuensi dan peralatan hobi. Siswa diminta fokus pada ungkapan seperti *"once a week"* dan nama-nama peralatan seperti *"fishing rod"*.
2. **Diskusi (Meaningful Learning):** Guru dan siswa membahas isi percakapan, mengidentifikasi ungkapan untuk menanyakan frekuensi (*How often...?*) dan peralatan (*What do you need...?*).

3. **Praktik Berpasangan (Diferensiasi Proses):** Siswa bekerja berpasangan untuk melengkapi **Worksheet 1.13**, mengidentifikasi hobi, peralatan, dan frekuensi dari audio. Guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.
4. **Aktivitas Permainan (Joyful & Kinestetik):**
 - **Menjodohkan Gambar:** Siswa mengerjakan **Worksheet 1.14** untuk menjodohkan gambar peralatan dengan hobi yang sesuai.
 - **Tebak Gaya:** Siswa bermain tebak gaya (*Miming and Guessing a Hobby*). Satu siswa memperagakan sebuah hobi, dan yang lain menebaknya dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

1. **Refleksi:** Siswa berbagi pengalaman: *“Was it fun to guess your friend’s hobby?”* (Apakah seru menebak hobi temanmu?).
2. **Rangkuman:** Guru meninjau kembali ungkapan kunci untuk frekuensi dan peralatan hobi.
3. **Tindak Lanjut:** Siswa diminta menulis 2-3 kalimat sederhana tentang hobi mereka, frekuensinya, dan peralatannya.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Describing People (Mendeskripsikan Orang)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan cek kehadiran.
2. **Apersepsi:** Guru bertanya, *“Think about your best friend. Is he tall? Is she friendly?”* (Pikirkan sahabatmu. Apakah dia tinggi? Apakah dia ramah?).
3. **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu belajar mendeskripsikan ciri-ciri fisik dan kepribadian orang lain.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

1. **Eksplorasi Kosakata (Mindful Learning):** Guru memperkenalkan kosakata untuk mendeskripsikan ciri fisik (*tall, short, curly/straight hair*) dan kepribadian (*friendly, cheerful, honest*) menggunakan gambar atau kartu kata (*flashcards*). Siswa diajak fokus pada pelafalan dan makna kata.
2. **Analisis Teks (Meaningful Learning):** Siswa membaca teks sederhana tentang deskripsi seseorang (contoh: teks *‘Made, the Basketball Player’*). Siswa bersama guru mengidentifikasi kata-kata sifat yang digunakan.
3. **Praktik Terbimbing (Diferensiasi Konten):** Siswa mengamati **Picture 1.3** (foto teman-teman ayah Galang) dan melengkapi teks rumpang pada **Worksheet 1.22** dengan kata-kata sifat yang sesuai dari kotak yang disediakan. Guru memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan.
4. **Aplikasi (Diferensiasi Proses):** Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendeskripsikan salah satu teman di kelas secara lisan menggunakan 2-3 kalimat sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

1. **Refleksi:** Siswa menyebutkan satu kata sifat baru yang mereka pelajari hari ini.
2. **Rangkuman:** Guru menggarisbawahi perbedaan kosakata untuk ciri fisik dan kepribadian.

3. **Tindak Lanjut:** Siswa diminta mencari sebuah foto (misal: artis atau atlet favorit) dan menulis 3 kata yang mendeskripsikannya.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Describing Daily Activities & Writing a Paragraph (Mendeskripsikan Kegiatan Sehari-hari & Menulis Paragraf)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan cek kehadiran.
2. **Review:** Guru meminta beberapa siswa menunjukkan foto yang mereka bawa dan menyebutkan 3 kata yang mendeskripsikannya.
3. **Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mendeskripsikan kegiatan sehari-hari dan menyusun sebuah paragraf deskriptif sederhana tentang seorang teman.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

1. **Eksplorasi (Mindful Learning):** Guru memperkenalkan *Simple Present Tense* untuk kegiatan rutin (misalnya, *He goes cycling every morning, They like playing badminton*). Siswa diajak fokus pada perubahan kata kerja untuk subjek tunggal (*he/she*) dan jamak (*they*).
2. **Perencanaan (Meaningful Learning):** Siswa memilih seorang teman untuk dideskripsikan. Menggunakan **Worksheet 1.26**, siswa membuat daftar kata-kata kunci tentang teman tersebut (ciri fisik, kepribadian, hobi, kegiatan rutin).
3. **Menulis Draf (Diferensiasi Proses & Produk):**
 - o Siswa membuat kerangka tulisan (*outline*) menggunakan struktur pada **Worksheet 1.27**.
 - o Siswa menulis sebuah paragraf deskriptif sederhana pada **Worksheet 1.28**. Guru memberikan bimbingan dan *scaffolding* sesuai tingkat kemampuan siswa.
4. **Berbagi (Joyful Learning):** Siswa bertukar tulisan dengan teman sebangku. Teman mereka membaca deskripsi tersebut dan mencoba menebak siapa yang sedang dideskripsikan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

1. **Refleksi:** Siswa menyampaikan perasaan mereka setelah berhasil menulis sebuah paragraf utuh. *“Is it easy or difficult to write a paragraph?”*
2. **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi atas hasil kerja siswa dan meninjau kembali struktur dasar paragraf deskriptif.
3. **Tindak Lanjut:** Paragraf yang ditulis siswa akan dikumpulkan sebagai bagian dari penilaian sumatif.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti: “Siapa nama kamu?”, “Apa hobi kamu?” untuk mengukur pengetahuan awal siswa.
- **Kuis Singkat:** Guru menunjukkan gambar berbagai hobi dan meminta siswa menyebutkannya dalam Bahasa Inggris (jika sudah tahu).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru bertanya seputar materi, seperti “*What is Galang’s hobby?*” setelah menyimak audio.
- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan siswa, kemampuan berkolaborasi, dan penggunaan bahasa saat bekerja berpasangan atau kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Penilaian hasil kerja siswa pada setiap worksheet (misalnya, Worksheet 1.2, 1.4, 1.8, 1.13).
- **Observasi:** Guru membuat catatan anekdotal tentang kemajuan pelafalan, keberanian berbicara, dan partisipasi siswa.
- **Produk (Proses):** Menilai draf tulisan pengenalan diri atau paragraf deskriptif untuk memberikan umpan balik sebelum menjadi produk akhir.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Paragraf Deskriptif:** Siswa menulis sebuah paragraf utuh yang mendeskripsikan seorang teman, mencakup ciri fisik, kepribadian, dan hobi (berdasarkan kegiatan di Unit 3).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Perkenalan Diri:** Siswa memperkenalkan diri secara lisan di depan kelas.
 - **Bermain Peran:** Siswa memperkenalkan seorang teman kepada teman lainnya dalam sebuah dialog singkat.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman kosakata dan struktur kalimat yang telah dipelajari (misalnya, melengkapi kalimat dengan *pronoun* atau bentuk kata kerja yang tepat).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Khairul Umam, S.Pd.
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 2 : CULINARY AND ME

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 22 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:**
 - Peserta didik telah memiliki kosakata dasar terkait nama-nama benda di sekitar mereka.
 - Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan orang lain serta berbicara tentang hobi (materi Chapter 1).
 - Beberapa peserta didik mungkin sudah mengetahui nama-nama makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap topik makanan dan minuman karena relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka antusias untuk berbagi tentang makanan kesukaan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dengan kebiasaan dan jenis kuliner yang beragam, yang menjadi modal untuk diskusi yang kaya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik yang belajar melalui penglihatan akan difasilitasi dengan gambar-gambar makanan/minuman (Worksheet), video memasak, dan teks resep dengan tata letak yang menarik.
 - **Auditori:** Peserta didik yang belajar melalui pendengaran akan difasilitasi dengan audio percakapan (Audio 2.1, 2.2, dst.), diskusi kelas, dan penjelasan lisan dari guru.
 - **Kinestetik:** Peserta didik yang belajar melalui gerakan akan difasilitasi dengan kegiatan bermain peran (dialog), permainan tebak-tebakan, dan praktik menyusun langkah-langkah resep.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep makanan utama (main meal), jajanan (snack), minuman (drink), rasa (taste), tekstur (texture), serta struktur teks deskripsi dan teks prosedur (resep).
 - **Prosedural:** Mampu mendeskripsikan makanan/minuman, bertanya jawab tentang makanan favorit, mengidentifikasi alat dan bahan, serta menyusun dan mempresentasikan langkah-langkah dalam sebuah resep.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Sangat relevan. Materi ini

memungkinkan peserta didik untuk membicarakan pengalaman kuliner mereka sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah, menggunakan Bahasa Inggris.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini menggunakan kosakata sehari-hari namun memperkenalkan struktur kalimat yang lebih kompleks (kalimat imperatif) dan jenis teks baru (teks prosedur).
- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari mengidentifikasi dan mendeskripsikan makanan (Unit 1), kemudian bertanya jawab tentang makanan (Unit 2), dan diakhiri dengan memahami serta membuat teks resep (Unit 3).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Mengajak peserta didik untuk bersyukur (berdoa sebelum makan) atas nikmat makanan yang diberikan Tuhan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis informasi dari teks bacaan dan audio, membandingkan berbagai jenis makanan, dan mengevaluasi data.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan teks deskripsi dan prosedur (resep) sendiri, serta mempresentasikannya secara kreatif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Melakukan diskusi dan tugas secara berpasangan atau berkelompok.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan lembar kerja (worksheet) dan tugas individu dengan rasa tanggung jawab.
 - **Kepedulian:** Menghargai preferensi makanan teman dan tradisi kuliner yang berbeda.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Terwujud melalui kegiatan berdoa sebelum makan dan mensyukuri keragaman kuliner.
- **Kewargaan (Berkebinekaan Global):** Mengenal dan menghargai berbagai jenis makanan, termasuk makanan tradisional Indonesia dan makanan dari budaya lain.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis teks untuk menemukan informasi spesifik dan tersirat tentang makanan dan resep.
- **Kreativitas:** Menulis deskripsi makanan dan teks resep, serta menyajikannya dalam berbagai bentuk (lisan, tulisan, poster).
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam pasangan atau kelompok untuk menyelesaikan tugas dan berdiskusi.
- **Kemandirian:** Menyelesaikan tugas-tugas individu dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran.
- **Kesehatan:** Membangun kesadaran awal tentang jenis-jenis makanan dan minuman.
- **Komunikasi:** Melatih keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) dalam konteks kuliner.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Menyimak - Berbicara (*Listening - Speaking*)**
Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks.
- **Membaca - Memirsa (*Reading - Viewing*)**
Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks.
- **Menulis-Mempresentasikan (*Writing - Presenting*)**
Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Prakarya:** Keterampilan mengolah bahan makanan dan pengetahuan tentang alat-alat masak.
- **Seni Budaya:** Estetika dalam penyajian makanan (dekorasi/topping).
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mengenal asal-usul dan keragaman kuliner di Indonesia.
- **Bahasa Indonesia:** Membandingkan struktur teks prosedur dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2 (Unit 1):** Peserta didik mampu memahami gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan serta mendeskripsikan makanan favorit (makanan utama, jajanan, minuman) beserta rasa dan teksturnya. (4 JP)
- **Pertemuan 3 (Unit 1):** Peserta didik mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk berinteraksi, mengungkapkan pendapat, dan preferensi tentang makanan dan minuman favorit dalam konteks informal. (2 JP)
- **Pertemuan 4-5 (Unit 2):** Peserta didik mampu memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks deskriptif multimodal tentang makanan dan meresponnya sesuai konteks. (4 JP)
- **Pertemuan 6 (Unit 3):** Peserta didik mampu mengidentifikasi struktur teks dan unsur kebahasaan (kalimat imperatif) dari sebuah teks prosedur (resep). (2 JP)
- **Pertemuan 7 (Unit 3):** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasan dalam bentuk teks prosedur tertulis menggunakan kalimat sederhana dan majemuk tentang cara membuat makanan, serta menyajikannya secara lisan. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Kuliner dan Aku (*Culinary and Me*): Mendeskripsikan makanan favorit, menanyakan dan memberi informasi tentang jajanan, serta memahami dan membuat resep rahasia (*secret recipe*).

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Tatap Muka, *Discovery Learning*, *Project-Based Learning* (PBL).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik memusatkan perhatian saat menyimak audio, mengamati gambar secara detail, dan membaca teks dengan saksama untuk memahami informasi.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi mereka (makanan favorit, pengalaman memasak) sehingga pembelajaran terasa lebih relevan dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui permainan (*guessing game*), diskusi berpasangan yang interaktif, dan kegiatan kreatif membuat resep, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan, Permainan, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan beragam media (teks, gambar, audio), termasuk sumber belajar digital bagi peserta didik yang membutuhkan pengayaan.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik untuk bekerja secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok. Guru memberikan bimbingan dengan tingkat scaffolding yang berbeda sesuai kebutuhan.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil akhirnya dalam berbagai bentuk, seperti resep tertulis, poster, atau presentasi lisan.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru Prakarya untuk mendiskusikan topik pengolahan makanan atau kantin sekolah sebagai sumber observasi makanan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua sebagai narasumber resep masakan keluarga.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti YouTube untuk menonton video resep masakan sebagai referensi.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang nyaman dan kondusif untuk diskusi kelompok dan presentasi.
 - Papan tulis/whiteboard dan spidol untuk menuliskan poin-poin penting dan hasil

diskusi.

- Media observasi seperti lingkungan sekitar sekolah (taman, kebun, lapangan) atau objek lain yang relevan dan aman.
- Kertas catatan kecil/sticky notes untuk umpan balik dan refleksi.
- **Ruang Virtual:**
 - Akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital.
 - Aplikasi/Platform Digital (opsional): Google Slides, Canva, Kahoot!, Quizizz untuk kuis interaktif, games, atau media presentasi.
 - Media cetak, elektronik, dan/atau digital untuk penerbitan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa syukur atas ciptaan Tuhan melalui pengamatan alam.
 - Mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam membandingkan informasi dan mengevaluasi data.
 - Membiasakan kolaborasi dan gotong royong dalam kerja kelompok.
 - Menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas.
 - Membangun rasa kepedulian terhadap alam.
 - Mendorong kebiasaan belajar dan menggali fakta-fakta objektif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Komputer/Laptop dan akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital. Jurnal ilmiah atau artikel populer, serta situs web kredibel terkait sains atau alam.
- **Forum Diskusi Daring:** (Opsional, dapat diintegrasikan melalui Google Classroom atau platform lain) untuk diskusi kelompok atau pengiriman umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Kuis/Games singkat via aplikasi (Kahoot!/Quizizz) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal atau asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Google Slides, Canva untuk presentasi kreatif.
- **Media Publikasi Digital:** Penerbitan hasil tulisan di media elektronik dan/atau digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Mengenal Makanan dan Rasa (*My Favorite Food*)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa. (*Joyful*)
 - **Pengecekan Kehadiran:** Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 - **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar beberapa makanan populer (misal: nasi goreng, boba) dan bertanya, “*What is this? Do you like it?*” untuk menarik perhatian. (*Meaningful*)
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar nama-nama makanan, minuman, dan rasanya dalam Bahasa Inggris.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Eksplorasi (Say What You Know):** Guru menampilkan gambar-gambar makanan

dan minuman dari **Worksheet 2.1**. Peserta didik diminta menyebutkan nama makanan yang mereka kenali. (*Meaningful*)

- **Diskusi Terbimbing:** Guru memperkenalkan konsep *main meal, snack, drink*. Peserta didik mengkategorikan makanan dari Worksheet 2.1 ke dalam tabel di **Worksheet 2.2**. (*Mindful*)
- **Kerja Individu:** Peserta didik menuliskan makanan dan minuman favorit mereka sendiri di **Worksheet 2.3**.
- **Menyimak Audio:** Guru memutar **Audio 2.2** tentang keluarga Monita yang sedang makan siang. Peserta didik menyimak untuk mencari tahu makanan apa saja yang ada di meja makan. (*Mindful*)
- **Latihan Pemahaman:** Peserta didik mengerjakan **Worksheet 2.5** (melingkari makanan yang tidak ada di meja makan Monita).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik boleh bekerja individu atau berdiskusi dengan teman sebangku saat mengkategorikan makanan.
 - **Konten:** Guru memberikan bantuan visual (gambar besar) dan pengulangan audio bagi yang membutuhkan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Guru bertanya, “*What have you learned today? Can you name three kinds of food in English?*” (*Meaningful*)
 - **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan kosakata yang telah dipelajari.
 - **Tindak Lanjut:** Mengingatkan untuk mempelajari kembali nama-nama makanan di rumah.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Mendeskripsikan Rasa dan Tekstur

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Review:** Guru menyapa dan mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya tentang nama makanan. (*Joyful*)
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, “*What is the taste of sugar? What about salt?*” untuk mengarahkan ke topik rasa. (*Meaningful*)
 - **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan bahwa tujuan hari ini adalah belajar mendeskripsikan rasa makanan.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Menyimak Audio:** Guru memutar **Audio 2.3** tentang percakapan keluarga Monita yang membahas rasa makanan mereka. (*Mindful*)
 - **Diskusi:** Guru membahas kosakata rasa yang muncul: *sweet, sour, spicy, plain, savory*.
 - **Latihan Menjodohkan:** Peserta didik mengerjakan **Worksheet 2.6**, memasang gambar makanan dengan rasanya.
 - **Latihan Berbicara (Pronunciation):** Peserta didik mendengarkan **Audio 2.4** dan menirukan pengucapan nama makanan dan rasa. (*Joyful*)

- **Kerja Individu/Berpasangan:** Peserta didik memikirkan 2 makanan dan 2 minuman, lalu mencoba mendeskripsikan rasanya di **Worksheet 2.7**.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat selesai dapat saling berbagi deskripsi dengan temannya.
 - **Produk:** Deskripsi bisa berupa kalimat sederhana ("*Tea is sweet*") atau lebih kompleks ("*It's tea with sugar. It's sweet*").
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Peserta didik menyebutkan satu makanan dan rasanya dalam Bahasa Inggris.
 - **Rangkuman:** Guru menuliskan kosakata rasa di papan tulis.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memperhatikan rasa makanan yang mereka makan di rumah.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Bertanya Jawab tentang Makanan Favorit

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru menyapa, berdoa, dan mengulas kembali kosakata tentang rasa dan tekstur.
- **Apersepsi:** Guru bertanya kepada beberapa peserta didik, "*What food do you like?*" untuk memancing interaksi awal. (*Meaningful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar cara bertanya dan menjawab tentang makanan dan minuman yang disukai dan tidak disukai.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Bahasa:** Guru memperkenalkan dan menuliskan ungkapan untuk bertanya ("*What food/drink do you like?*", "*Do you like...?*") dan merespons ("*I like...*", "*Yes, I do.*", "*No, I don't like it.*"). (*Mindful*)
- **Menyimak Audio:** Peserta didik mendengarkan **Audio 2.5** untuk memahami contoh penggunaan ungkapan dalam percakapan. Guru memutar audio beberapa kali.
- **Latihan Pengucapan:** Peserta didik secara klasikal menirukan ungkapan-ungkapan dari audio untuk melatih pelafalan. (*Joyful*)
- **Kerja Berpasangan:** Peserta didik menulis beberapa nama makanan di **Worksheet 2.8**. Kemudian, mereka saling bertanya jawab dengan teman sebangkunya untuk melengkapi tabel (kolom *Like/Don't Like*). (*Joyful, Meaningful*)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih mahir dapat didorong untuk menambahkan alasan sederhana (misal: "*Yes, I like it. It's spicy.*"). Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada pasangan yang membutuhkan.
 - **Konten:** Guru menyediakan *sentence starters* (kalimat rumpang) di papan tulis bagi peserta didik yang kesulitan memulai percakapan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru dan beberapa peserta didik melakukan tanya jawab singkat menggunakan

ungkapan yang telah dipelajari.

- **Rangkuman:** Guru merangkum ungkapan kunci yang telah dipelajari hari ini.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Mendeskripsikan Makanan Favorit

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru menyapa dan mengulas ungkapan bertanya jawab tentang makanan favorit.
- **Apersepsi:** Guru memulai dengan cerita singkat tentang makanan favoritnya untuk membangun koneksi. (*Meaningful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa tujuan pembelajaran hari ini adalah mendengarkan percakapan, berlatih dialog, dan menceritakan makanan favorit.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Menyimak Audio:** Peserta didik mendengarkan percakapan antara Andre dan Galang pada **Audio 2.6** tentang makanan favorit mereka. (*Mindful*)
- **Diskusi Terbimbing:** Guru bersama peserta didik membahas isi percakapan: “*What is Galang’s favorite food? Why does he like it? What is the taste?*”.
- **Latihan Percakapan:** Peserta didik berlatih percakapan dari Audio 2.6 secara berpasangan. (*Joyful*)
- **Kerja Individu:** Peserta didik melengkapi **Worksheet 2.9**, menuliskan makanan/minuman yang mereka suka dan tidak suka.
- **Tugas Terstruktur:** Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk bertanya kepada anggota keluarga mereka tentang makanan/minuman favorit beserta rasa/teksturnya dan menuliskannya di **Worksheet 2.10** (dapat dijadikan pekerjaan rumah). (*Meaningful*)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Saat berlatih percakapan, peserta didik boleh memilih peran. Saat mengerjakan tugas keluarga, mereka bisa bertanya kepada 1-3 anggota keluarga sesuai kemampuan.
 - **Produk:** Hasil temuan dari keluarga (Worksheet 2.10) akan dibagikan pada pertemuan berikutnya secara lisan atau tulisan singkat.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik berbagi satu hal menarik yang mereka pelajari.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas bertanya kepada keluarga.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Jajanan Favoritku (My Favorite Snack)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Apersepsi:** Guru membuka kelas dan bertanya, “*What is your favorite snack?*”. Guru juga bisa menunjukkan gambar jajanan populer seperti pisang goreng. (*Joyful*)

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar mendeskripsikan jajanan favorit berdasarkan teks.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi (Membaca Teks):** Peserta didik membaca teks tentang jajanan favorit Galang (pisang goreng) dan Monita (kue Black Forest) dari buku siswa (Unit 2, Section 2 & 3). (*Mindful*)
- **Analisis Teks:** Secara individu atau berpasangan, peserta didik mengerjakan:
 1. **Worksheet 2.13:** Menentukan pernyataan Benar (True) atau Salah (False) tentang pisang goreng.
 2. **Worksheet 2.14:** Mengisi *mind map* tentang kue Black Forest (rasa, tekstur, warna, topping).
- **Diskusi Kelas:** Guru membahas jawaban worksheet untuk memastikan pemahaman bersama dan memperkaya kosakata (misal: *topping, layer, grated cheese*). (*Meaningful*)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan glosarium atau gambar untuk kata-kata sulit dalam teks.
 - **Proses:** Peserta didik boleh membaca senyap secara individu atau membaca nyaring bersama kelompok kecil.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, “*What have you learned about describing snacks today?*”.
- **Rangkuman:** Guru merangkum kosakata kunci terkait deskripsi jajanan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: Resep Rahasia: Alat dan Bahan

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Apersepsi:** Guru bertanya, “*Do you help your parents in the kitchen? What utensils do you see?*” untuk menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik. (*Meaningful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa mereka akan belajar tentang kosakata peralatan masak, bahan, dan kata kerja tindakan dalam sebuah resep.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Identifikasi Kosakata:** Peserta didik mengidentifikasi dan memberi nama peralatan masak pada **Picture 2.7** dan **Tabel 2.2**. Guru bisa membawa beberapa alat masak nyata jika memungkinkan. (*Joyful Learning*)
- **Diskusi Fungsi:** Peserta didik mendiskusikan fungsi alat-alat tersebut dan mengerjakan **Worksheet 2.18**.
- **Fokus Bahasa (Action Verbs):** Guru memperkenalkan kata kerja tindakan (*action verbs*) yang umum dalam resep (misal: *pour, stir, peel, mix, heat*). Peserta didik mengerjakan **Worksheet 2.19** untuk memasangkan kata kerja dengan deskripsinya. (*Mindful*)
- **Analisis Struktur Resep:** Peserta didik mengamati sebuah resep sederhana (misal: resep bubur instan pada buku siswa) dan mengidentifikasi bagian-bagiannya: *Goal* (Tujuan), *Ingredients/Tools* (Bahan/Alat), dan *Steps* (Langkah-langkah). (*Mindful*)

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Konten:** Menggunakan kartu gambar (*flashcards*) untuk kosakata alat dan kata kerja.
- **Proses:** Bekerja dalam kelompok untuk menganalisis struktur resep.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Peserta didik menyebutkan 3 alat masak dan 3 kata kerja tindakan yang baru mereka pelajari.
- **Rangkuman:** Guru merangkum tiga bagian utama dari sebuah teks prosedur (resep).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Proyek: Menulis dan Mempresentasikan Resep

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru mengulas kembali tentang struktur resep dan kalimat perintah.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan contoh resep sederhana yang menarik (misal: cara membuat es teh). (*Joyful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan melakukan proyek akhir, yaitu menulis dan mempresentasikan resep sederhana makanan/minuman favorit mereka.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Fokus Bahasa (Kalimat Imperatif):** Guru secara eksplisit mengajarkan tentang kalimat imperatif (kalimat perintah) positif dan negatif yang digunakan dalam langkah-langkah resep (contoh dari **Tabel 2.5**). Peserta didik berlatih membuat kalimat perintah di **Worksheet 2.24**. (*Mindful*)
- **Latihan Terbimbing:** Peserta didik secara bersama-sama mengurutkan dan menulis langkah-langkah membuat pisang goreng (**Worksheet 2.25 & 2.26**).
- **Proyek Menulis (Asesmen Sumatif):**
 1. Peserta didik memilih satu makanan atau minuman sederhana favoritnya.
 2. Mereka merencanakan resepnya dengan mengisi **Worksheet 2.29** (memilih bahan, alat, dan kata kerja).
 3. Peserta didik menulis draf resep lengkap yang berisi *Goal*, *Ingredients/Tools*, dan *Steps*. (*Meaningful*)
- **Presentasi (Asesmen Sumatif Kinerja):** Peserta didik mempresentasikan resep yang telah mereka tulis di depan kelompok kecil atau kelas. (*Joyful*)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih tingkat kesulitan resep. Hasil akhir bisa berupa tulisan tangan, poster sederhana dengan gambar, atau diketik jika memungkinkan.
 - **Proses:** Guru menyediakan kerangka resep (template) untuk diisi oleh peserta didik yang membutuhkan lebih banyak bantuan. Presentasi bisa dilakukan secara individu atau berpasangan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi dan Umpan Balik:** Peserta didik memberikan apresiasi terhadap hasil karya teman. Guru memberikan umpan balik positif secara umum.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan kembali bahwa mereka telah berhasil membuat sebuah

karya (teks prosedur) dalam Bahasa Inggris.

- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, “*What is your favorite food?*”, “*Can you name some drinks in English?*” untuk mengukur pengetahuan awal.
- **Kuis Singkat:** Kuis Kahoot!/Quizizz sederhana berisi gambar makanan untuk ditebak namanya dalam Bahasa Inggris.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama pembelajaran, guru bertanya seputar materi, seperti “*What is the taste of the rica-rica chicken?*”
- **Diskusi Kelompok:** Mengobservasi kemampuan peserta didik dalam berinteraksi, mengungkapkan gagasan, dan menanggapi pendapat teman sesuai konteks.
- **Observasi:** Guru membuat catatan anekdotal tentang perkembangan sikap (kemandirian, gotong royong, nalar kritis) dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran.
- **Latihan Soal/LKPD:** Penilaian hasil kerja peserta didik pada setiap *Worksheet* (misal: Worksheet 2.4, 2.6, 2.13, 2.16, dst.) untuk mengukur pemahaman spesifik.
- **Produk (Proses):** Hasil kerja berupa mind map deskripsi makanan, tabel perbandingan, dan draf tulisan resep.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek): Menulis Resep**
 - **Tugas:** Peserta didik diminta merencanakan dan menulis sebuah teks prosedur (resep) sederhana dan terstruktur untuk makanan favorit mereka, lengkap dengan tujuan, bahan/alat, dan langkah-langkah.
 - **Rubrik Penilaian:** Meliputi ketepatan struktur teks, penggunaan kalimat sederhana dan majemuk, serta unsur kebahasaan yang tepat (kosakata, kalimat imperatif).
- **Praktik (Kinerja): Presentasi Lisan**
 - **Tugas:** Peserta didik secara individu atau berpasangan menyajikan (mempresentasikan) resep yang telah mereka tulis di depan kelas.
 - **Rubrik Penilaian:** Meliputi kelancaran, pengucapan, kemampuan mengungkapkan gagasan dan pengalaman, serta mempertahankan pendapat sederhana (misalnya, alasan menyukai makanan tersebut).
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman komprehensif peserta didik, mencakup:
 - Kosakata terkait makanan, rasa, dan peralatan masak.
 - Pemahaman bacaan (membedakan informasi tersurat dan tersirat) dari teks deskriptif dan prosedur.
 - Penggunaan tata bahasa (artikel *a/an*, kalimat imperatif).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Khairul Umam, S.Pd.
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 3 : HOME SWEET HOME

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 22 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar untuk:
 - Menjelaskan dan menyebutkan nama-nama ruangan di dalam rumah.
 - Menjelaskan benda-benda yang ada di dalam sebuah ruangan.
 - Menggambarkan kegiatan atau pekerjaan rumah tangga sehari-hari.
 - Menggunakan *Simple Present Tense* dalam kalimat sederhana untuk menggambarkan kegiatan rutin.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam, namun topik 'Rumah' (Home) sangat relevan karena merupakan lingkungan terdekat dan paling familiar bagi mereka. Keterkaitan ini digunakan untuk memotivasi minat belajar tentang cara mendeskripsikan tempat tinggal dan aktivitas di dalamnya.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dan sosial yang beragam, tinggal di berbagai jenis tempat tinggal, yang menjadi modal awal untuk berbagi pengalaman dan cerita dalam pembelajaran.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan belajar melalui gambar-gambar ruangan dan perabotan (Picture 3.1, 3.2, dll.), video tur rumah (kegiatan pengayaan), dan presentasi digital.
 - **Auditori:** Pembelajaran didukung oleh kegiatan menyimak audio percakapan (Audio 3.2, 3.3), diskusi kelompok, tanya jawab lisan, dan penjelasan dari guru.
 - **Kinestetik:** Peserta didik terlibat dalam kegiatan aktif seperti menggambar ruangan favorit, permainan mencocokkan gambar, membuat proyek DIY (tempat pensil), dan menempelkan stiker di denah rumah.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami kosakata terkait bagian-bagian rumah, perabotan, pekerjaan rumah tangga, dan jenis-jenis sampah. Memahami konsep gramatikal seperti *prepositions of place* (in, on, under, etc.), penggunaan *There is/There are*, *Simple Present Tense*, dan kalimat imperatif (perintah).
 - **Prosedural:** Mampu menyusun kalimat deskriptif tentang sebuah ruangan, memberikan instruksi atau perintah terkait kebersihan, dan memahami langkah-langkah dalam sebuah teks prosedur (misalnya, cara memilah sampah atau membuat

kerajinan).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi sangat relevan karena membahas lingkungan sehari-hari peserta didik (rumah), aktivitas rutin (pekerjaan rumah tangga), dan isu kontekstual seperti menjaga kebersihan dan daur ulang.
- **Tingkat Kesulitan:** Rendah ke Sedang. Materi dimulai dari pengenalan kosakata dasar, kemudian meningkat ke penyusunan kalimat sederhana, hingga memproduksi teks deskriptif dan prosedural singkat.
- **Struktur Materi:** Materi terbagi menjadi tiga unit yang saling berkaitan:
 1. **Unit 1: My House:** Fokus pada deskripsi ruangan dan perabotan.
 2. **Unit 2: My House Chores:** Fokus pada deskripsi pekerjaan rumah tangga.
 3. **Unit 3: Let's Clean Up!:** Fokus pada pemberian instruksi dan teks prosedur terkait kebersihan dan daur ulang.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri memiliki tempat tinggal dan menjaga kebersihan sebagai bentuk akhlak mulia terhadap lingkungan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis informasi dari teks lisan dan tulisan, memecahkan masalah (menemukan benda yang salah tempat), dan membandingkan informasi.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan karya berupa gambar, deskripsi, presentasi, video, dan produk kerajinan (DIY) dari bahan bekas.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok, kerja berpasangan, dan saling membantu dalam memahami materi.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan lembar kerja secara individu dan mengambil inisiatif dalam tugas proyek.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan rasa peduli terhadap kebersihan rumah dan lingkungan melalui kegiatan memilah sampah dan daur ulang.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak untuk selalu menjaga kebersihan rumah sebagai wujud syukur.
- **Kewargaan (dan Kebinekaan Global):** Menghargai berbagai jenis rumah dan latar belakang teman sekelas.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi informasi spesifik dan tersirat dari teks dan audio, serta memberikan alasan atas pendapatnya.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan ide dan karya orisinal dalam bentuk tulisan, gambar, dan presentasi untuk mendeskripsikan rumah dan aktivitasnya.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam tugas kelompok dan berpasangan.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya melalui pengerjaan tugas-tugas individu.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya rumah yang bersih dan rapi untuk kesehatan fisik dan mental.
- **Komunikasi:** Mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk berinteraksi, bertukar ide, dan menyampaikan informasi terkait topik secara lisan dan tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Menyimak - Berbicara (*Listening - Speaking*)**

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks.

- **Membaca - Memirsa (*Reading - Viewing*)**

Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks.

- **Menulis-Mempresentasikan (*Writing - Presenting*)**

Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Menggambar denah rumah, membuat stiker, dan membuat proyek DIY dari botol bekas.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mempelajari tentang pemilahan sampah organik dan non-organik serta konsep daur ulang untuk menjaga kelestarian lingkungan.
- **Pendidikan Pancasila:** Mengamalkan nilai gotong royong saat membersihkan rumah bersama keluarga dan bekerja sama dalam kelompok.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2 (Unit 1):** Peserta didik mampu memahami informasi rinci dari teks lisan dan mengungkapkan gagasan secara lisan untuk mendeskripsikan berbagai ruangan dan perabotan menggunakan kosakata, preposisi, dan struktur kalimat sederhana (*There is/There are*) yang sesuai konteks. (...JP)
- **Pertemuan 3-4 (Unit 2):** Peserta didik mampu memahami informasi tersurat dari teks tulis dan mengomunikasikan pengalaman tentang pekerjaan rumah tangga (*house chores*) menggunakan *Simple Present Tense* dalam kalimat sederhana dan majemuk. (...JP)
- **Pertemuan 5 (Unit 2 & 3):** Peserta didik mampu merespon dan menggunakan kalimat perintah (*imperative sentences*) untuk memberikan instruksi terkait kebersihan rumah sesuai konteks. (...JP)
- **Pertemuan 6-7 (Unit 3):** Peserta didik mampu memahami alur informasi dari teks prosedur dan mempresentasikan gagasan secara tertulis atau multimodal untuk menjelaskan langkah-langkah melakukan sesuatu (misalnya, memilah sampah atau membuat kerajinan). (...JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik utama adalah "**Home Sweet Home**" yang mencakup deskripsi rumah, pekerjaan rumah tangga, dan cara menjaga kebersihan serta kelestarian lingkungan rumah melalui daur ulang.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Tatap Muka (*Face-to-face*), *Project-Based Learning* (Proyek DIY), *Cooperative Learning* (Kerja Kelompok/Pasangan).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus dan sadar penuh saat menyimak audio, mengamati detail gambar, dan melakukan refleksi diri terhadap kebiasaan di rumah.
 - **Meaningful Learning:** Pembelajaran dihubungkan langsung dengan pengalaman pribadi peserta didik di rumah, sehingga materi terasa relevan, bermanfaat, dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui permainan (*What's Missing?*), aktivitas kreatif (menggambar, membuat stiker), dan interaksi positif dengan teman sekelas.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Individu dan Kelompok), Permainan, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menggunakan beragam media (teks, gambar, audio) dan memberikan pilihan teks bacaan atau sumber belajar sesuai tingkat kemampuan siswa.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan cara kerja (individu, berpasangan, atau kelompok), serta memberikan bimbingan dan *scaffolding* (bantuan) yang berbeda sesuai kebutuhan siswa (misalnya, dengan memberikan *word box* atau contoh kalimat).
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahamannya melalui berbagai produk akhir, seperti deskripsi tertulis, presentasi lisan, poster/gambar, presentasi PowerPoint, atau video tur rumah.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah (taman, ruang kelas) sebagai objek pengamatan untuk latihan deskripsi. Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (IPA, SBdP) untuk proyek terintegrasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua/wali untuk mendukung tugas proyek di rumah (misalnya, video tur rumah atau wawancara singkat tentang pekerjaan rumah tangga).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform daring seperti Google, Canva, YouTube, dan Quizizz untuk mencari informasi, membuat produk kreatif, dan melakukan asesmen formatif.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan

budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang nyaman dan kondusif untuk diskusi kelompok dan presentasi.
 - Papan tulis/whiteboard dan spidol untuk menuliskan poin-poin penting dan hasil diskusi.
 - Media observasi seperti lingkungan sekitar sekolah (taman, kebun, lapangan) atau objek lain yang relevan dan aman.
 - Kertas catatan kecil/sticky notes untuk umpan balik dan refleksi.
- **Ruang Virtual:**
 - Akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital.
 - Aplikasi/Platform Digital (opsional): Google Slides, Canva, Kahoot!, Quizizz untuk kuis interaktif, games, atau media presentasi.
 - Media cetak, elektronik, dan/atau digital untuk penerbitan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa syukur atas ciptaan Tuhan melalui pengamatan alam.
 - Mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam membandingkan informasi dan mengevaluasi data.
 - Membiasakan kolaborasi dan gotong royong dalam kerja kelompok.
 - Menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas.
 - Membangun rasa kepedulian terhadap alam.
 - Mendorong kebiasaan belajar dan menggali fakta-fakta objektif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Komputer/Laptop dan akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital. Jurnal ilmiah atau artikel populer, serta situs web kredibel terkait sains atau alam.
- **Forum Diskusi Daring:** (Opsional, dapat diintegrasikan melalui Google Classroom atau platform lain) untuk diskusi kelompok atau pengiriman umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Kuis/Games singkat via aplikasi (Kahoot!/Quizizz) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal atau asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Google Slides, Canva untuk presentasi kreatif.
- **Media Publikasi Digital:** Penerbitan hasil tulisan di media elektronik dan/atau digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: My House - Rooms and Furniture

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran.
- **Apersepsi:** Guru mengulas materi sebelumnya secara singkat.
- **Motivasi (Meaningful):** Guru bertanya kepada siswa, *"What is your favorite room in your house? Why?"* untuk menghubungkan materi dengan pengalaman siswa.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar menyebutkan nama-nama ruangan dan perabotan dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Eksplorasi (Mindful & Joyful):** Guru menunjukkan gambar sebuah rumah (Picture 3.2) dan meminta siswa menyebutkan ruangan yang mereka kenali. Guru memperkenalkan kosakata baru (ruangan dan perabotan) melalui gambar dan *flashcards*.
- **Menyimak (Auditory):** Guru memutar Audio 3.2 tentang percakapan kunjungan ke rumah Galang. Siswa mendengarkan untuk memahami ide utama dan informasi rinci. Audio diputar 2-3 kali.
- **Diskusi (Collaborative):** Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan pemahaman terkait audio. Guru mendorong siswa untuk bernalar kritis ("*Why does Andre ask his friends to go to the porch?*").
- **Latihan Terbimbing (Kinesthetic & Visual):** Siswa mengerjakan LKPD (Worksheet 3.1 & 3.2) secara individu atau berpasangan untuk mencocokkan nama ruangan dengan gambar dan melengkapi kalimat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa dapat memilih mengerjakan LKPD secara individu atau berpasangan. Guru memberikan bantuan lebih kepada siswa yang membutuhkan.
 - **Konten:** Siswa dengan kemampuan lebih dapat diminta untuk menambahkan nama-nama ruangan lain yang tidak ada di daftar.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa diminta menyebutkan 3 kosakata baru yang mereka pelajari hari ini.
- **Rangkuman:** Guru bersama siswa menyimpulkan materi tentang nama-nama ruangan dan perabotan.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk melihat-lihat seisi rumah mereka dan mencoba menyebutkan nama ruangan dalam Bahasa Inggris.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Describing a Room with *There is/are* and *Prepositions*

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Guru menyapa, berdoa, dan mereview materi pertemuan sebelumnya tentang nama-nama ruangan.
- Guru menampilkan sebuah gambar ruangan dan bertanya, "*What can you see in this picture?*"

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Language Focus (Mindful):** Guru menjelaskan perbedaan penggunaan *There is* (untuk benda tunggal) dan *There are* (untuk benda jamak) menggunakan benda-benda di dalam kelas sebagai contoh.
- **Latihan Terstruktur:** Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan *There is/There are* pada LKPD (Worksheet 3.5).
- **Language Focus (Visual):** Guru memperkenalkan preposisi tempat (*in, on, under, next to, between, behind, above, in front of*) menggunakan gambar (Table 3.1) dan peragaan.
- **Praktik Berbicara (Joyful & Collaborative):** Secara berpasangan, siswa mendeskripsikan gambar ruangan pada LKPD (Worksheet 3.6), menggunakan *There is/are* dan preposisi.

- **Permainan (Kinesthetic):** Guru memainkan game "Find the Misplaced Objects" menggunakan gambar pada Worksheet 3.8. Siswa harus menemukan benda yang salah tempat dan mendeskripsikan lokasinya yang benar.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Siswa dapat mendeskripsikan ruangan secara lisan atau tulisan.
 - **Proses:** Siswa yang lebih cepat selesai dapat membuat kalimat tambahan tentang benda-benda lain di dalam kelas.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Siswa membuat satu kalimat menggunakan *There is/are* dan satu kalimat menggunakan preposisi.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan kembali penggunaan *There is/are* dan preposisi.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diminta menggambar denah kamar tidur mereka sendiri untuk persiapan pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP: 120 MENIT)

Topik: My House Chores - Kosakata dan Simple Present Tense

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 1. **Pembukaan:** Guru menyapa, berdoa, dan memeriksa kehadiran.
 2. **Apersepsi:** Guru mereviu materi sebelumnya tentang ruangan dan perabotan dengan bertanya, "*What's in the living room?*"
 3. **Motivasi (Meaningful):** Guru memulai diskusi dengan bertanya kepada siswa, "*What do you do to help your parents at home?*" untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa.
 4. **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang pekerjaan rumah tangga (*house chores*) dan cara mendeskripsikannya menggunakan *Simple Present Tense*.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
 1. **Eksplorasi (Visual & Joyful):** Guru menunjukkan gambar berbagai pekerjaan rumah tangga (merujuk pada *Worksheet 3.9*) dan memperkenalkan kosakata baru seperti *sweep the floor, wash the dishes, make the bed, take out the trash*, dll.
 2. **Language Focus (Mindful):** Guru menjelaskan penggunaan *Simple Present Tense* untuk menyatakan kebiasaan atau rutinitas. Fokus pada penambahan -s/-es untuk subjek *he, she, it*. Contoh: "*I wash the dishes, but my mother washes the clothes.*"
 3. **Latihan Terbimbing (Collaborative):** Siswa bekerja berpasangan untuk menjodohkan kosakata pekerjaan rumah dengan gambar yang sesuai (*Worksheet 3.10*). Kemudian, mereka membuat kalimat sederhana berdasarkan gambar tersebut.
 4. **Praktik (Kinesthetic & Joyful):** Guru mengadakan permainan tebak gaya (*charades*). Seorang siswa maju dan memperagakan sebuah pekerjaan rumah, sementara siswa lain menebaknya dengan kalimat lengkap, contoh: "*You are mopping the floor.*" atau "*He is sweeping.*"
 5. **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa dapat memilih untuk menulis kalimat secara individu atau berdiskusi dengan teman sebangku.

- **Konten:** Siswa yang lebih cepat selesai dapat didorong untuk menulis lebih banyak kalimat atau menceritakan rutinitas harian mereka menggunakan kosakata yang telah dipelajari.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 1. **Refleksi:** Siswa diminta untuk menyebutkan satu pekerjaan rumah yang mereka lakukan dan satu yang dilakukan oleh anggota keluarga lain.
 2. **Rangkuman:** Guru bersama siswa menyimpulkan penggunaan kosakata *house chores* dan bentuk positif dari *Simple Present Tense*.
 3. **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan siswa untuk menulis 3-5 kalimat tentang pekerjaan rumah yang mereka lakukan di rumah.
 4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP: 120 MENIT)

Topik: Simple Present Tense (Bentuk Negatif & Tanya)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan presensi.
 2. **Apersepsi:** Beberapa siswa diminta membacakan tugas mereka dari pertemuan sebelumnya.
 3. **Motivasi:** Guru menampilkan dua kalimat: "*Galang helps his mother.*" dan "*Galang does not help his father.*" Guru bertanya, "*What is the difference?*"
 4. **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menggunakan kalimat negatif dan tanya dalam *Simple Present Tense*.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
 1. **Language Focus (Mindful):** Guru menjelaskan cara membentuk kalimat negatif (*don't/doesn't*) dan kalimat tanya (*Do/Does*). Guru memberikan contoh yang jelas di papan tulis.
 2. **Membaca (Reading):** Siswa membaca teks singkat tentang rutinitas keluarga Galang (merujuk pada *Worksheet 3.12* dan *3.13*).
 3. **Diskusi (Collaborative):** Dalam kelompok, siswa menjawab pertanyaan pemahaman berdasarkan teks. Guru mendorong penggunaan jawaban panjang. Contoh: "*Does Galang wash the dishes? Yes, he does / No, he doesn't.*"
 4. **Latihan Terbimbing (Individual):** Siswa mengerjakan LKPD (*Worksheet 3.14*) untuk mengubah kalimat positif menjadi negatif dan tanya, serta sebaliknya.
 5. **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan bimbingan ekstra kepada siswa yang kesulitan dengan konsep *don't/doesn't*. Siswa yang sudah mahir dapat membuat paragraf pendek tentang rutinitas teman sebangkunya.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 1. **Refleksi:** Siswa diminta membuat satu kalimat tanya untuk temannya tentang pekerjaan rumah. Contoh: "*Do you make your bed every day?*"
 2. **Rangkuman:** Guru merangkum kembali ketiga bentuk *Simple Present Tense* (positif, negatif, tanya).
 3. **Tindak Lanjut:** Siswa diminta untuk mengamati lingkungan rumah dan mencatat hal-hal yang perlu dibersihkan untuk persiapan materi selanjutnya.

4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (3 JP: 120 MENIT)

Topik: Imperative Sentences (Kalimat Perintah)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan presensi.
2. **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar sebuah kamar yang berantakan dan bertanya, *"This room is messy. What should we do?"*
3. **Motivasi (Meaningful):** Guru menghubungkan materi dengan pentingnya menjaga kebersihan sebagai bagian dari akhlak mulia.
4. **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar cara memberi dan merespon instruksi atau perintah (*imperative sentences*).

- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**

1. **Eksplorasi (Auditory & Visual):** Guru memperkenalkan kalimat perintah positif (*"Clean the floor!"*) dan negatif (*"Don't litter!"*). Guru memutar *Audio 3.3* yang berisi dialog dengan kalimat perintah dan meminta siswa mengidentifikasinya.
2. **Praktik (Kinesthetic & Joyful):** Guru memimpin permainan *"Simon Says"* menggunakan kalimat perintah yang relevan dengan kebersihan kelas. Contoh: *"Simon says, pick up the paper."*, *"Wipe the whiteboard."*
3. **Latihan Terbimbing (Collaborative):** Secara berpasangan, siswa mengerjakan LKPD (*Worksheet 3.17 & 3.18*) di mana mereka harus menulis kalimat perintah yang sesuai untuk situasi bergambar (misalnya, tempat sampah penuh, jendela kotor).
4. **Bermain Peran (Role-playing):** Siswa membuat dialog singkat antara orang tua dan anak yang berisi instruksi untuk membersihkan rumah, lalu mempraktikkannya di depan kelas.
5. **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Siswa dapat membuat daftar perintah dalam bentuk tulisan, poster sederhana, atau dialog lisan.

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

1. **Refleksi:** Setiap siswa memberikan satu contoh kalimat perintah kepada temannya.
2. **Rangkuman:** Guru menegaskan kembali fungsi dan struktur kalimat perintah.
3. **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa untuk memperhatikan rambu-rambu atau poster berisi perintah di lingkungan sekolah atau rumah.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (3 JP: 120 MENIT)

Topik: Procedural Text - Memahami Teks Prosedur Daur Ulang

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan presensi.
2. **Apersepsi & Motivasi (Contextual):** Guru bertanya, *"What do you do with plastic bottles after you drink? Do you throw them away?"* Guru memperkenalkan konsep 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dan menghubungkannya dengan kepedulian lingkungan.
3. **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa mereka akan belajar memahami

teks prosedur, khususnya tentang cara memilah sampah.

- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**

1. **Eksplorasi (*Visual*):** Guru memperkenalkan kosakata terkait sampah dan daur ulang: *organic, non-organic, plastic, paper, glass, sort, waste bin*, dll. (merujuk pada *Worksheet 3.21*).
2. **Membaca (*Reading*):** Siswa membaca sebuah teks prosedur sederhana berjudul "*How to Sort Your Waste*" (merujuk pada *Worksheet 3.22*).
3. **Diskusi (*Critical Thinking*):** Guru membimbing siswa menganalisis struktur teks prosedur: *Goal* (Tujuan), *Materials* (Bahan/Alat), dan *Steps* (Langkah-langkah). Guru juga menyoroti ciri kebahasaan seperti penggunaan kalimat perintah dan kata hubung urutan (*first, then, next, finally*).
4. **Latihan Terbimbing (*Individual/Pair*):** Siswa mengerjakan LKPD (*Worksheet 3.23*) yang meminta mereka untuk menyusun kembali langkah-langkah acak dari sebuah teks prosedur menjadi urutan yang benar.
5. **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan teks prosedur dengan tingkat kesulitan yang berbeda atau dengan dukungan visual (gambar) bagi siswa yang membutuhkan.

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

1. **Refleksi:** Siswa diminta menyebutkan urutan pertama dan terakhir dalam memilah sampah berdasarkan teks yang dibaca.
2. **Rangkuman:** Guru bersama siswa menyimpulkan struktur dan ciri-ciri teks prosedur.
3. **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan bahwa pada pertemuan berikutnya mereka akan membuat proyek kerajinan dari bahan bekas dan meminta siswa membawa botol plastik bekas.
4. **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (3 JP: 120 MENIT)

Topik: Procedural Text - Membuat Teks Prosedur (Proyek)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

1. **Pembukaan:** Salam, doa, dan presensi.
2. **Apersepsi:** Guru mereviu kembali struktur teks prosedur.
3. **Penyampaian Tujuan & Proyek (*Project-Based Learning*):** Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan membuat proyek kerajinan (tempat pensil dari botol bekas) dan menuliskan langkah-langkah pembuatannya dalam bentuk teks prosedur.

- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**

1. **Demonstrasi & Brainstorming (*Creative*):** Guru menunjukkan contoh tempat pensil dari botol bekas. Bersama-sama, siswa dan guru mendiskusikan alat, bahan, dan langkah-langkah yang diperlukan.
2. **Menulis Draf (*Writing & Collaborative*):** Dalam kelompok, siswa mulai menulis draf teks prosedur "*How to Make a Pencil Holder from a Used Bottle*". Guru memberikan bimbingan dan *scaffolding* (bantuan) berupa *word box* atau contoh kalimat (merujuk pada *Worksheet 3.25 & 3.26*).
3. **Praktik & Presentasi (*Kinesthetic & Presenting*):** Setelah draf selesai, siswa

mengikuti langkah-langkah yang mereka tulis untuk membuat kerajinan tersebut. Kemudian, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya dan teks prosedur mereka di depan kelas.

4. Pembelajaran Berdiferensiasi:

- **Produk:** Siswa dapat memilih untuk mempresentasikan teks prosedur mereka dalam bentuk tulisan di karton, poster digital sederhana (jika memungkinkan), atau presentasi lisan sambil menunjukkan hasil karya.

• KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

1. **Refleksi & Umpan Balik:** Siswa berbagi pengalaman dan kesulitan saat membuat proyek dan menulis teks. Guru dan siswa lain memberikan umpan balik yang konstruktif.
2. **Rangkuman:** Guru mengapresiasi semua hasil karya siswa dan mengaitkan kembali kegiatan tersebut dengan tema besar bab ini, yaitu menjaga rumah tetap nyaman, bersih, dan ramah lingkungan.
3. **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan lisan seperti, "*Can you name the rooms in your house?*" dan "*What do you usually do to help your parents at home?*" untuk mengukur pengetahuan awal.
- **Kuis Singkat:** Kuis vocabulary sederhana menggunakan gambar (misalnya, via Kahoot! atau papan tulis) untuk mengecek pemahaman kosakata dasar.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman, seperti, "*Where is the stove?*" atau "*What does Galang do every day?*".
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi siswa saat diskusi berpasangan atau kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Penilaian hasil kerja siswa pada setiap Lembar Kerja Peserta Didik (Worksheet 3.1 - 3.28) untuk mengukur pemahaman konsep secara bertahap.
- **Observasi:** Guru menggunakan jurnal sikap untuk mencatat perkembangan sikap Profil Pelajar Pancasila (kemandirian, gotong royong, nalar kritis).
- **Produk (Proses):** Penilaian terhadap proses pembuatan produk seperti draf deskripsi ruangan, gambar, atau stiker tanda sebelum menjadi produk akhir.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Peserta didik memilih salah satu proyek untuk menunjukkan pemahaman keseluruhan bab:
 - **Presentasi Digital:** Membuat presentasi (PowerPoint/Canva) berisi foto-foto rumah dan mendeskripsikannya.
 - **Video:** Membuat video "House Tour" sederhana yang mendeskripsikan rumah mereka.
 - **Proyek DIY:** Membuat tempat pensil dari botol bekas dan menuliskan teks prosedur cara membuatnya.

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Speaking:** Mendeskripsikan kamar favoritnya secara lisan kepada teman sekelas.
 - **Presentasi:** Mempresentasikan hasil proyek (digital, video, atau DIY) di depan kelas.
- **Tes Tertulis:** Mengerjakan soal-soal pada bagian "Progress Check 1" yang terdiri dari pilihan ganda dan isian singkat untuk mengukur pemahaman kosakata, struktur kalimat, dan pemahaman bacaan secara komprehensif.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Khairul Umam, S.Pd.
NIP.



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah : SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun : Khairul Umam, S.Pd.
NIP : ---
Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Semester : VII (Tujuh) / II (Genap)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 4: MY SCHOOL ACTIVITIES

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 22 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:**
 - Peserta didik mampu menjelaskan jadwal kelas dan mata pelajaran.
 - Peserta didik mampu berbicara tentang tips belajar daring.
 - Peserta didik mampu mendeskripsikan kebiasaan belajar.
 - Peserta didik mampu menggunakan ekspresi "Can you..." dan "Could you...".
 - Peserta didik mampu menggunakan kata keterangan frekuensi (adverbs of frequency).
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat untuk berbagi pengalaman tentang kegiatan sekolah dan kebiasaan belajar mereka.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari lingkungan yang beragam dan telah mengalami model pembelajaran tatap muka maupun daring.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar melalui gambar, infografis, tabel jadwal, dan teks multimodal.
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui dialog, rekaman audio (listening), dan diskusi lisan.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar melalui permainan (Bingo), bermain peran (role-playing), dan aktivitas membuat produk seperti jadwal atau infografis.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep jadwal, mata pelajaran, aturan kelas daring, dan kebiasaan belajar yang efektif. Memahami fungsi sosial dan struktur teks deskriptif sederhana.
 - **Prosedural:** Mampu bertanya dan memberi informasi terkait jadwal, meminta sesuatu secara sopan (Could you...), mendeskripsikan kebiasaan belajar menggunakan adverb of frequency, dan menyajikan informasi dalam bentuk lisan atau tulisan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi sangat relevan karena membahas kegiatan sehari-hari peserta didik di sekolah, baik dalam konteks pembelajaran tatap muka maupun daring, serta membantu mereka membangun kebiasaan

belajar yang baik.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang familiar, namun menuntut peserta didik untuk mengintegrasikannya dalam komunikasi lisan dan tulisan yang lebih terstruktur.
- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan kosakata dan ekspresi kunci, latihan terbimbing, hingga praktik mandiri dan kolaboratif. Materi terbagi menjadi tiga unit utama: Jadwal Kelas, Kelas Daring, dan Kebiasaan Belajar.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersyukur atas kesempatan belajar, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.
 - **Bernalar Kritis:** Membandingkan informasi dari teks dan audio, mengevaluasi tips belajar, dan menganalisis jadwal.
 - **Kreativitas:** Membuat dialog, mendesain jadwal pribadi, dan membuat infografis tips belajar.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok atau berpasangan untuk menyelesaikan tugas, seperti diskusi, permainan, dan membuat dialog.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan latihan secara individu, membuat jadwal pribadi, dan merefleksikan kebiasaan belajar sendiri.
 - **Kepedulian:** Menghargai teman saat berdiskusi dan menunjukkan empati terhadap kesulitan belajar yang dialami teman.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Terwujud melalui kegiatan berdoa dan menghargai sesama.
- **Kewargaan:** Memahami dan menaati aturan (aturan kelas daring) sebagai bagian dari komunitas belajar.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis informasi dari berbagai sumber (teks, audio, gambar) untuk menjawab pertanyaan dan membuat kesimpulan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya berupa dialog, jadwal, dan infografis berdasarkan pemahaman materi.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam kegiatan kelompok dan berpasangan.
- **Kemandirian:** Mengambil inisiatif dan tanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya manajemen waktu dan kebiasaan belajar yang baik untuk kesehatan mental.
- **Komunikasi:** Berinteraksi dan bertukar ide secara efektif menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks yang relevan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Menyimak - Berbicara (*Listening - Speaking*)**

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks.

- **Membaca - Memirsa (*Reading - Viewing*)**

Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks.

- **Menulis-Mempresentasikan (*Writing - Presenting*)**

Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Penggunaan konsep waktu (jam) dalam membahas jadwal.
- **Seni Budaya:** Mengenal mata pelajaran Seni Budaya (Art and Culture) dan membuat produk kreatif seperti infografis.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan aplikasi konferensi video, membuat produk digital, dan memahami aturan dalam pembelajaran daring.
- **Bimbingan dan Konseling:** Membahas tentang kebiasaan belajar dan manajemen waktu.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-3:** Peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman tentang jadwal kelas dan mata pelajaran sekolah secara lisan dengan kalimat sederhana. (8 JP)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu memahami informasi rinci dari teks lisan/multimodal tentang tips belajar dan menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi (misalnya, meminta sesuatu secara sopan) dalam konteks pembelajaran daring. (6 JP)
- **Pertemuan 6-7:** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka tentang kebiasaan belajar melalui teks deskriptif tertulis sederhana dengan menggunakan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat. (8 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Kehidupan Sekolahku: Mengelola Jadwal, Belajar Efektif di Era Digital, dan Membangun Kebiasaan Baik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Tatap Muka (dengan integrasi teknologi)
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak fokus dan sadar penuh saat menyimak audio, mengamati gambar, dan merefleksikan kebiasaan belajar diri sendiri.
 - **Meaningful Learning:** Materi dihubungkan langsung dengan pengalaman nyata peserta didik (jadwal mereka, pengalaman kelas online) sehingga terasa bermakna.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dibuat menyenangkan melalui permainan (Bingo), kerja kelompok, dan pembuatan produk kreatif yang memungkinkan ekspresi diri.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Role Playing (Bermain Peran), Presentasi, Penugasan, Games.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks, audio, gambar, infografis). Peserta didik dapat memilih jadwal (A atau B) untuk didiskusikan.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan cara bekerja (individu, berpasangan, kelompok). Memberikan bantuan/scaffolding yang berbeda sesuai kebutuhan, misalnya memberikan contoh dialog atau kerangka tulisan.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan dalam produk akhir, seperti presentasi lisan, rekaman video, atau infografis digital/cetak untuk menunjukkan pemahaman.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Bimbingan dan Konseling untuk sesi tentang kebiasaan belajar efektif. Bekerja sama dengan guru TIK untuk pemanfaatan aplikasi digital.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua untuk melihat hasil karya peserta didik (misalnya, infografis tips belajar) yang dipajang di mading kelas atau media sosial sekolah.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti Canva untuk desain, Kahoot!/Quizizz untuk kuis, dan YouTube untuk sumber video pembelajaran tambahan.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang nyaman dan kondusif untuk diskusi kelompok dan presentasi.
 - Papan tulis/whiteboard dan spidol untuk menuliskan poin-poin penting dan hasil diskusi.
 - Media observasi seperti lingkungan sekitar sekolah (taman, kebun, lapangan) atau objek lain yang relevan dan aman.
 - Kertas catatan kecil/sticky notes untuk umpan balik dan refleksi.
- **Ruang Virtual:**
 - Akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital.

- Aplikasi/Platform Digital (opsional): Google Slides, Canva, Kahoot!, Quizizz untuk kuis interaktif, games, atau media presentasi.
- Media cetak, elektronik, dan/atau digital untuk penerbitan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa syukur atas ciptaan Tuhan melalui pengamatan alam.
 - Mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam membandingkan informasi dan mengevaluasi data.
 - Membiasakan kolaborasi dan gotong royong dalam kerja kelompok.
 - Menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas.
 - Membangun rasa kepedulian terhadap alam.
 - Mendorong kebiasaan belajar dan menggali fakta-fakta objektif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Komputer/Laptop dan akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital. Jurnal ilmiah atau artikel populer, serta situs web kredibel terkait sains atau alam.
- **Forum Diskusi Daring:** (Opsional, dapat diintegrasikan melalui Google Classroom atau platform lain) untuk diskusi kelompok atau pengiriman umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Kuis/Games singkat via aplikasi (Kahoot!/Quizizz) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal atau asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Google Slides, Canva untuk presentasi kreatif.
- **Media Publikasi Digital:** Penerbitan hasil tulisan di media elektronik dan/atau digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-3 (8 JP)

Topik: My Class Schedule (Jadwal Kelasku)

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- **Mindful:** Guru menyapa, mengajak peserta didik berdoa, dan memeriksa kehadiran. Guru menciptakan suasana santai dengan bertanya kabar dan kegiatan di pagi hari.
- **Apersepsi:** Guru mengajukan pertanyaan pemantik terkait jadwal: *"What subjects do you have today? What time does the first class start?"*
- **Motivasi:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu agar peserta didik dapat mendeskripsikan jadwal pelajaran mereka dalam Bahasa Inggris, yang berguna untuk mengelola waktu.
- **Asesmen Diagnostik:** Guru menunjukkan beberapa gambar mata pelajaran dan meminta peserta didik menyebutkannya dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (80 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):**
 - Peserta didik menyimak Audio 4.1 dan 4.2, lalu mengerjakan Worksheet 4.2 dan 4.3 untuk mengidentifikasi kosakata nama hari dan mata pelajaran.
 - Peserta didik menyimak dialog (Audio 4.3 dan 4.4) tentang bertanya jawab jadwal dan waktu, lalu menjawab pertanyaan pemahaman.
- **Elaborasi (Joyful & Meaningful):**
 - Guru menjelaskan struktur kalimat untuk bertanya (*What/When/What time do you*

have...?) dan menjawab (*I have... on... at...*).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Peserta didik bekerja berpasangan (*role-playing*) untuk mempraktikkan dialog bertanya jawab jadwal menggunakan jadwal yang ada di buku (Worksheet 4.7). Guru berkeliling memberikan bimbingan. Kelompok yang lebih cepat dapat membuat dialog yang lebih kompleks.
- Peserta didik bermain game "Bingo" (Section 7) untuk melatih kemampuan menyimak dan menyebutkan waktu.
- **Konfirmasi & Kreasi (Joyful):**
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi (Produk):** Peserta didik diminta membuat jadwal pelajaran pribadi mereka di templat yang disediakan (Worksheet 4.12). Bagi yang menyukai seni, mereka bisa menghiasnya. Bagi yang mahir digital, bisa membuatnya di Canva.
 - Peserta didik mempresentasikan jadwalnya secara singkat di depan kelas atau dalam kelompok kecil.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- **Refleksi (Mindful):** Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang apa yang telah dipelajari dan bagian mana yang paling menarik atau menantang. *"What new words have you learned today? What is the most interesting activity?"*
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan cara bertanya dan memberi informasi tentang jadwal pelajaran.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk mempelajari kembali kosakata di rumah dan mempersiapkan diri untuk topik selanjutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4-5 (6 JP)

Topik: My Online Class (Kelas Daringku)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful:** Guru menyapa, berdoa, dan melakukan ice-breaking singkat.
- **Apersepsi:** Guru mengulas materi sebelumnya dan menghubungkan dengan topik baru: *"We have talked about our schedule. Have you ever had an online class? What are the rules?"*
- **Motivasi:** Guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang tips belajar daring dan cara berkomunikasi yang sopan, yang sangat relevan di era digital.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):**
 - Peserta didik mengamati gambar kelas daring (Picture 4.4) dan membaca teks tentang "Ibu Ayu's Online Class".
 - Peserta didik menjawab pertanyaan pemahaman untuk menggali informasi dari teks dan infografis tentang aturan kelas daring.
- **Elaborasi (Joyful & Meaningful):**
 - Guru menjelaskan penggunaan ungkapan permintaan sopan: *"Could you..."* dan *"Could you please..."*.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Peserta didik berlatih menyusun kalimat acak (Worksheet 4.19) dan membuat kalimat permintaan sesuai situasi (Worksheet

4.20) secara individu atau berpasangan.

- Peserta didik bermain "Spin the Wheel" (Section 5) secara berkelompok, di mana mereka harus membuat kalimat permintaan berdasarkan frasa yang didapat.
- **Konfirmasi & Kreasi (Joyful):**
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi (Produk):** Secara berkelompok, peserta didik diminta membuat sebuah infografis sederhana (di kertas atau digital) berisi 3-5 tips penting untuk belajar daring yang efektif. Mereka bisa memilih tips dari buku atau menambahkan ide sendiri.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Mindful):** Peserta didik berbagi satu tips belajar daring yang menurut mereka paling penting.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan fungsi ungkapan "Could you..." dan pentingnya aturan dalam kelas daring.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mengamati kebiasaan belajar mereka sendiri untuk persiapan pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6-7 (8 JP)

Topik: My Study Habits (Kebiasaan Belajarku)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful:** Guru menyapa, berdoa, dan memulai dengan kuis singkat "Rate Yourself" (Worksheet 4.22) untuk membuat peserta didik merefleksikan diri.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "*Do you always do your homework? Do you sometimes review the lesson?*" untuk mengarahkan ke topik kebiasaan belajar.
- **Motivasi:** Guru menjelaskan pentingnya memiliki kebiasaan belajar yang baik untuk meraih prestasi.

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful Learning):**
 - Peserta didik mempelajari kosakata terkait kebiasaan belajar (Worksheet 4.23) dan membaca teks tentang kebiasaan belajar Monita dan Andre.
 - Peserta didik menjawab pertanyaan dan melengkapi tabel untuk memahami struktur teks deskriptif (*identification* dan *description*).
- **Elaborasi (Joyful & Meaningful Learning):**
 - Guru mengenalkan *Adverbs of Frequency* (always, often, sometimes, etc.) dan posisinya dalam kalimat.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Peserta didik berlatih menggunakan *adverbs of frequency* melalui latihan melengkapi kalimat (Worksheet 4.34) secara individu.
 - Peserta didik bermain "Board Game" (Section 5) secara berkelompok untuk mempraktikkan penggunaan *adverbs of frequency* dalam kalimat secara lisan dan menyenangkan.
- **Konfirmasi & Kreasi (Joyful Learning):**
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi (Produk):** Peserta didik diminta menulis sebuah teks deskriptif singkat (1-2 paragraf) tentang kebiasaan belajar mereka sendiri ("*My Study*

Habits").

- **Dukungan:** Bagi yang membutuhkan, guru menyediakan kerangka tulisan (Worksheet 4.37).
- **Tantangan:** Bagi yang sudah mahir, mereka bisa menulis tentang kebiasaan belajar temannya atau menambahkan detail yang lebih kaya.
- Peserta didik dapat membacakan hasilnya di depan kelompok kecil untuk mendapatkan umpan balik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Mindful):** Peserta didik menuliskan satu kebiasaan baik yang ingin mereka mulai lakukan setelah pembelajaran ini.
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan cara mendeskripsikan kebiasaan belajar menggunakan *adverbs of frequency*.
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan tentang asesmen sumatif yang akan datang.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal setiap unit, guru mengajukan pertanyaan lisan untuk mengecek pengetahuan awal (contoh: “*Can you name 5 school subjects in English?*”, “*What do you do in an online class?*”).
- **Kuis Singkat:** Menggunakan gambar (mata pelajaran, aktivitas belajar) dan meminta peserta didik untuk mencocokkan atau memainkannya.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru bertanya seputar materi yang sedang dibahas, seperti “*When does Monita have English?*”.
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi ide peserta didik saat kerja kelompok atau berpasangan.
- **Observasi:** Guru mengamati kinerja peserta didik saat melakukan *role-play*, presentasi singkat, dan permainan menggunakan lembar observasi.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai hasil kerja peserta didik pada worksheet yang dikerjakan selama proses pembelajaran (misalnya, Worksheet 4.4, 4.20, 4.34).
- **Produk (Proses):** Memberikan umpan balik pada draf jadwal pribadi, draf infografis, dan kerangka tulisan teks deskriptif sebelum menjadi produk akhir.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Membuat Jadwal Pribadi Kreatif:** Menilai kelengkapan informasi (hari, waktu, mapel), kebenaran penulisan, dan kreativitas.
 - **Membuat Infografis "My Online Learning Tips":** Menilai relevansi konten, kejelasan bahasa, dan desain.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Dialog Berpasangan:** Menilai kelancaran, pelafalan, intonasi, dan penggunaan kosakata/struktur kalimat yang tepat saat mempraktikkan dialog tentang jadwal.
 - **Presentasi Lisan:** Menilai kemampuan mempresentasikan teks deskriptif tentang kebiasaan belajar dengan lancar dan percaya diri.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman kosakata, penggunaan *Simple Present Tense*, dan *Adverbs of Frequency* dalam konteks kegiatan sekolah (bisa berupa pilihan ganda atau esai singkat).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Khairul Umam, S.Pd.
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 5: THIS IS MY SCHOOL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Khairul Umam, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 22 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang kosakata benda-benda di sekolah dan dapat membentuk kalimat sederhana. Secara spesifik, mereka diharapkan sudah dapat:
 - Meminta dan memberi arah secara sederhana.
 - Menjelaskan kegiatan ekstrakurikuler.
 - Menjelaskan ruangan-ruangan di sekolah.
- **Minat:** Sebagian besar peserta didik memiliki minat pada kegiatan visual seperti menggambar dan permainan interaktif. Sebagian lainnya menyukai kegiatan yang melibatkan gerakan fisik dan kerja kelompok.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan ekonomi yang beragam, dengan tingkat paparan bahasa Inggris yang berbeda-beda di luar sekolah.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik yang belajar melalui visual akan difasilitasi dengan peta sekolah, gambar-gambar ruangan dan kegiatan, serta video pendek.
 - **Auditori:** Peserta didik dengan gaya belajar auditori akan mendapatkan manfaat dari dialog, rekaman audio (listening), dan diskusi lisan.
 - **Kinestetik:** Peserta didik kinestetik akan terlibat dalam kegiatan bergerak seperti permainan "Treasure Hunt" (mencari harta karun), role-playing memberi arah, dan presentasi di depan kelas.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami kosakata terkait bangunan dan ruangan sekolah (canteen, library, laboratory), preposisi tempat (beside, between, in front of), dan ungkapan untuk meminta dan memberi arah (turn left, go straight).
 - **Prosedural:** Menerapkan pengetahuan konseptual untuk menyusun kalimat dan dialog, mempraktikkan cara bertanya dan memberi petunjuk arah, serta menulis teks deskriptif singkat tentang sebuah tempat di sekolah.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena berkaitan langsung dengan lingkungan sehari-hari peserta didik, yaitu sekolah. Kemampuan memberi dan mengikuti petunjuk arah adalah keterampilan praktis yang

berguna dalam berbagai situasi.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini memerlukan penggabungan antara penguasaan kosakata, pemahaman struktur kalimat (Simple Present Tense), dan kemampuan praktik komunikasi lisan dan tulisan.
- **Struktur Materi:**
 1. **Unit 1: School Buildings:** Fokus pada kosakata bangunan sekolah dan preposisi tempat untuk meminta dan memberi arah.
 2. **Unit 2: Extracurricular Activities:** Membahas berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan kosakata terkait.
 3. **Unit 3: A School Festival:** Mendeskripsikan sebuah acara sekolah menggunakan teks deskriptif.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersyukur atas lingkungan sekolah sebagai tempat menuntut ilmu, serta berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis peta untuk memberikan petunjuk arah yang logis dan efisien, serta membandingkan informasi dari teks bacaan dengan gambar.
 - **Kreativitas:** Membuat peta, poster, dan teks deskriptif tentang sekolah. Mengembangkan ide dalam permainan peran.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, seperti dalam permainan "Treasure Hunt" dan diskusi kelompok.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan lembar kerja dan menulis draf teks secara individu sebelum berdiskusi dengan teman.
 - **Kepedulian:** Membantu teman yang kesulitan memahami materi atau menemukan arah.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa sebagai wujud syukur.
- **Kewargaan:** Mengenali dan menghargai fasilitas sekolah sebagai milik bersama yang harus dijaga.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memproses informasi (lisan dan tulisan) untuk menyelesaikan masalah, seperti mengikuti petunjuk untuk menemukan lokasi.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya berupa teks deskriptif, peta, dan poster yang informatif dan menarik.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama dalam tim, berbagi tugas, dan mendengarkan pendapat orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas tugas pribadi dan menunjukkan inisiatif dalam proses belajar.
- **Kesehatan:** Menjaga kebersihan lingkungan belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan fisik (permainan).
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide dan informasi secara lisan (presentasi, dialog) dan tulisan (teks deskriptif) dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Menyimak - Berbicara (*Listening - Speaking*)**

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari teks lisan tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat; menggunakan bahasa Inggris untuk mengungkapkan gagasan dan pengalaman dalam berbagai jenis teks secara lisan tentang topik yang dibahas dengan menggunakan kalimat sederhana dan majemuk baik formal maupun informal sesuai konteks.

- **Membaca - Memirsa (*Reading - Viewing*)**

Memahami alur informasi, informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dan meresponnya sesuai konteks.

- **Menulis-Mempresentasikan (*Writing - Presenting*)**

Mengomunikasikan gagasan dan pengalaman mereka dalam berbagai jenis teks secara tertulis atau teks multimodal tentang topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat dengan mulai menggunakan kalimat sederhana dan majemuk dengan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat; mengungkapkan pendapat dan mempertahankan argumen tentang suatu isu terkait topik sehari-hari atau yang sesuai dengan minat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya:** Menggambar peta sekolah, membuat poster festival, dan mendesain karya seni untuk pameran.
- **Informatika:** Menggunakan QR Code untuk permainan petunjuk arah, membuat presentasi digital.
- **PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan):** Membahas kompetisi olahraga dalam festival sekolah.
- **Matematika:** Menggunakan logika spasial dan urutan dalam memberikan petunjuk arah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-3:** Peserta didik mampu meminta dan memberi petunjuk arah mengenai lokasi di lingkungan sekolah menggunakan preposisi dan kosakata yang tepat. (Unit 1)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu mendeskripsikan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah menggunakan Simple Present Tense. (Unit 2)
- **Pertemuan 6-7:** Peserta didik mampu menulis dan mempresentasikan teks deskriptif singkat tentang sebuah acara atau tempat di sekolah. (Unit 3)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"**This is My School**": Mengeksplorasi lingkungan fisik sekolah (gedung dan ruangan), kegiatan sosial (ekstrakurikuler), dan acara bersama (festival sekolah) sebagai konteks utama pembelajaran.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Tatap Muka, *Project-Based Learning* (Penugasan Proyek), *Cooperative Learning* (Belajar Kelompok).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus dan sadar penuh saat menyimak audio, mengamati gambar, dan mendengarkan penjelasan guru. Latihan pernapasan singkat sebelum memulai kegiatan inti untuk meningkatkan konsentrasi.
 - **Meaningful Learning:** Pembelajaran dikaitkan langsung dengan denah dan kondisi nyata sekolah peserta didik, sehingga mereka merasakan manfaat langsung dari materi yang dipelajari.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui permainan interaktif seperti "Treasure Hunt" dan "Pictionary", serta kegiatan kreatif membuat poster.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Simulasi (Role-Playing), Penugasan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format: teks bacaan, gambar/peta, dan audio/video.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk bekerja secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok. Guru memberikan bimbingan yang berbeda sesuai tingkat pemahaman peserta didik.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberi kebebasan untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai produk: dialog lisan, tulisan deskriptif, poster digital/manual, atau presentasi singkat.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Seni Budaya, PJOK) untuk proyek festival sekolah. Melibatkan staf sekolah (penjaga perpustakaan, petugas TU) sebagai narasumber informasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** (Opsional) Mengundang alumni untuk berbagi pengalaman tentang kegiatan di sekolah.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti Canva untuk desain poster, Google Slides untuk presentasi, dan Quizizz/Kahoot untuk asesmen formatif.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Ruang kelas yang nyaman dan kondusif untuk diskusi kelompok dan presentasi.
 - Papan tulis/whiteboard dan spidol untuk menuliskan poin-poin penting dan hasil diskusi.
 - Media observasi seperti lingkungan sekitar sekolah (taman, kebun, lapangan) atau objek lain yang relevan dan aman.
 - Kertas catatan kecil/sticky notes untuk umpan balik dan refleksi.

- **Ruang Virtual:**
 - Akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital.
 - Aplikasi/Platform Digital (opsional): Google Slides, Canva, Kahoot!, Quizizz untuk kuis interaktif, games, atau media presentasi.
 - Media cetak, elektronik, dan/atau digital untuk penerbitan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa syukur atas ciptaan Tuhan melalui pengamatan alam.
 - Mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam membandingkan informasi dan mengevaluasi data.
 - Meningkatkan kreativitas dalam mengalihwahkan laporan hasil observasi.
 - Membiasakan kolaborasi dan gotong royong dalam kerja kelompok.
 - Menumbuhkan kemandirian dalam mengerjakan tugas.
 - Membangun rasa kepedulian terhadap alam.
 - Mendorong kebiasaan belajar dan menggali fakta-fakta objektif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Komputer/Laptop dan akses internet untuk mencari informasi, mengakses KBBI dan tesaurus daring, serta membuat produk digital. Jurnal ilmiah atau artikel populer, serta situs web kredibel terkait sains atau alam.
- **Forum Diskusi Daring:** (Opsional, dapat diintegrasikan melalui Google Classroom atau platform lain) untuk diskusi kelompok atau pengiriman umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Kuis/Games singkat via aplikasi (Kahoot!/Quizizz) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal atau asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Google Slides, Canva untuk presentasi kreatif.
- **Media Publikasi Digital:** Penerbitan hasil tulisan di media elektronik dan/atau digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: School Buildings & Asking for Directions

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Guru membuka dengan salam, mengajak berdoa, dan memeriksa kehadiran.
 - **Apersepsi:** Guru bertanya, *“What rooms do you know in our school? Where is the library?”* untuk mengaitkan dengan pengetahuan awal.
 - **Motivasi:** Guru menunjukkan gambar/denah sekolah yang menarik dan bertanya, *“If a new student asks you for directions to the canteen, can you help them? Today, we will learn how to do that!”*
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
 - **(Mindful & Meaningful)** Guru mengajak peserta didik mengamati gambar SMP Merdeka (Picture 5.1) dan menghubungkannya dengan sekolah mereka sendiri.
 - **(Auditori)** Peserta didik menyimak Audio 5.1 (dialog di kantin) untuk memahami gagasan utama dan informasi rinci. Guru memutar audio dua kali.
 - Guru dan peserta didik berdiskusi tentang isi dialog dan mengidentifikasi kosakata baru (canteen, laboratory, next to).

- Peserta didik mengerjakan Worksheet 5.2 (Benar/Salah) secara individu untuk memeriksa pemahaman.
- **(Auditori & Visual)** Peserta didik menyimak Audio 5.2 (dialog tentang fasilitas sekolah) dan mencocokkan informasi tersurat dengan teks multimodal (gambar) di Worksheet 5.3.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat mengerjakan worksheet secara individu atau berpasangan. Bagi yang cepat selesai, dapat diberi tantangan untuk membuat kalimat majemuk sederhana.
 - **Konten:** Guru menyediakan transkrip audio bagi peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih (gaya belajar visual/membaca).
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** Peserta didik menjawab pertanyaan: “*What new words have you learned today?*” dan “*What was the most interesting part of today's lesson?*”
 - **Rangkuman:** Guru menegaskan kembali penggunaan preposisi tempat yang telah dipelajari.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk mengamati letak ruangan-ruangan di sekitar kelas mereka.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Giving Directions & Prepositions of Place

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Guru mengulas materi sebelumnya tentang preposisi tempat.
 - Guru menampilkan gambar rambu-rambu (belok kiri, belok kanan, lurus) dan bertanya artinya.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
 - **(Auditori)** Peserta didik menyimak Audio 5.3 tentang memberi petunjuk arah, lalu melengkapi kalimat rumpang di Worksheet 5.5 (turn left, turn right, go straight).
 - **(Meaningful)** Guru menjelaskan ungkapan untuk meminta dan memberi arah (Table 5.1) dan langsung mencontohkannya dengan denah sekolah di papan tulis.
 - **(Kinestetik & Joyful)** Peserta didik secara berpasangan mempraktikkan dialog singkat (mengungkapkan gagasan secara lisan) untuk meminta dan memberi arah ke lokasi tertentu di dalam kelas.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang percaya diri dapat langsung praktik tanpa teks, sementara yang lain boleh membaca contoh dialog terlebih dahulu.
 - **Produk:** Pasangan peserta didik melakukan *role-playing* berdasarkan denah SMP Merdeka (Worksheet 5.7). Guru menilai kelancaran dan ketepatan penggunaan ungkapan.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** “*What is the difference between ‘turn left’ and ‘beside’?*”
 - **Rangkuman:** Guru menyimpulkan frasa kunci untuk memberi arah.
 - **Tindak Lanjut:** Guru menjelaskan persiapan untuk permainan "Treasure Hunt" di

pertemuan berikutnya.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Fun Time: Treasure Hunt

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Guru mereview ungkapan memberi arah.
- Guru menjelaskan aturan permainan "Treasure Hunt" dengan antusias untuk membangun semangat.

- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**

- **(Joyful & Kolaborasi)** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Setiap kelompok menyiapkan "harta karun" sederhana dan menyembunyikannya di lokasi yang aman di sekitar area sekolah yang telah ditentukan.
- Setiap kelompok membuat 2 petunjuk arah tertulis (teks multimodal) untuk menuntun kelompok lawan ke harta karun mereka.
- Permainan dimulai. Setiap kelompok berusaha memecahkan petunjuk dari kelompok lawan dengan membaca dan merespon teks tersebut.
- **(Mindful)** Peserta didik harus fokus membaca dan menafsirkan petunjuk yang diberikan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memonitor setiap kelompok dan memberikan sedikit petunjuk (scaffolding) bagi kelompok yang mengalami kesulitan besar dalam menafsirkan atau membuat petunjuk.
 - **Konten:** Kelompok yang lebih mahir dapat didorong untuk membuat petunjuk yang lebih kompleks atau menggunakan QR Code.

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- **Refleksi:** Setiap kelompok berbagi pengalaman: "What was the most difficult clue to solve? Why?"
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi kerja sama dan kreativitas semua kelompok.
- **Tindak Lanjut:** Memperkenalkan topik pertemuan berikutnya: *Extracurricular Activities*.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Extracurricular Activities

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Guru bertanya, "*What do you do after school? Do you join any clubs?*"
- Guru menunjukkan gambar-gambar kegiatan ekstrakurikuler (Paskibra, PMR, sepak bola, menari) dan meminta peserta didik menebak namanya dalam bahasa Inggris.

- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**

- **(Visual & Meaningful)** Peserta didik mengamati gambar-gambar di Worksheet 5.9 dan memberi label nama ekstrakurikuler yang sesuai.
- Peserta didik menjodohkan kata kerja dengan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai (Worksheet 5.10, misal: *kick, punch* -> *pencak silat*).

- Guru menjelaskan penggunaan *Simple Present Tense* untuk membicarakan kegiatan rutin/pengalaman.
- Peserta didik berlatih menulis kalimat sederhana untuk mengomunikasikan gagasan tentang kegiatan ekstrakurikuler (Worksheet 5.11).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik menulis kalimat. Bagi yang sudah mahir, bisa menulis 2-3 kalimat per gambar. Bagi yang perlu bantuan, cukup 1 kalimat dengan bimbingan.
 - **Proses:** Guru berkeliling memberikan umpan balik langsung pada tulisan peserta didik.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** Peserta didik menyebutkan satu ekstrakurikuler favoritnya dan satu kegiatan yang dilakukan di dalamnya.
 - **Rangkuman:** Guru mengulas kembali penggunaan *Simple Present Tense*.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mencari tahu jadwal ekstrakurikuler di sekolah mereka.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Talking About Schedules & Pictionary Game

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Review cepat tentang nama-nama ekstrakurikuler.
 - Guru bertanya tentang jadwal ekstrakurikuler di sekolah.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
 - **(Auditori)** Peserta didik mendengarkan Audio 5.4 tentang jadwal ekstrakurikuler di SMP Merdeka dan melengkapi tabel di Worksheet 5.12.
 - **(Membaca)** Peserta didik membaca teks pendek "Pipit Likes Pencak Silat" dan jadwal harian beberapa siswa, kemudian mengerjakan soal Benar/Salah untuk memahami informasi tersurat (Worksheet 5.14).
 - **(Joyful & Kolaborasi)** Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk bermain "Pictionary".
 - Satu anggota dari setiap kelompok maju untuk mempresentasikan gagasannya melalui gambar (teks multimodal), dan anggota timnya menebak.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Dalam permainan Pictionary, guru dapat memberikan kata yang lebih mudah untuk kelompok yang kesulitan dan kata yang lebih menantang untuk kelompok yang lebih mahir.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Which activity was more fun, listening or playing Pictionary? Why?"
 - **Rangkuman:** Guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan memberikan apresiasi.
 - **Tindak Lanjut:** Memperkenalkan topik berikutnya tentang *School Festival*.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: A School Festival & Descriptive Text Structure

● KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Guru bertanya, “*Have you ever joined a school festival or competition? What was it?*”
- Guru menunjukkan gambar suasana festival sekolah (Picture 5.10) untuk memancing diskusi.

● KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **(Membaca & Visual)** Peserta didik membaca teks "School Festival at SMP Merdeka" dan menandai lokasi kegiatan pada denah sekolah (Worksheet 5.15).
- Peserta didik menjawab pertanyaan pemahaman berdasarkan informasi tersurat dari teks.
- **(Meaningful)** Guru menjelaskan struktur teks deskriptif (*Identification* dan *Description*) sebagai cara mengomunikasikan gagasan secara terstruktur.
- Peserta didik berlatih mengidentifikasi struktur tersebut pada contoh teks yang ada.
- **(Mindful)** Peserta didik mengamati sebuah gambar (misal: pameran sekolah, Picture 5.12) dan mengisi diagram (Worksheet 5.18) untuk mengumpulkan kosakata terkait (nama ruangan, ukuran, objek, aktivitas).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan daftar kosakata bantuan bagi peserta didik yang kesulitan menemukan kata-kata untuk mendeskripsikan gambar.
 - **Proses:** Peserta didik dapat mengisi diagram secara individu atau berdiskusi dengan teman sebangku.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** "What are the two main parts of a descriptive text?"
 - **Rangkuman:** Guru menyimpulkan langkah-langkah awal untuk menulis teks deskriptif: observasi dan pengumpulan kata kunci.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik untuk memikirkan satu ruangan atau tempat favorit di sekolah yang ingin mereka deskripsikan.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Your Turn: Writing & Presenting a Descriptive Text

● KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Guru mengingatkan kembali tentang struktur teks deskriptif.
- Guru menunjukkan satu contoh teks deskriptif singkat yang baik sebagai model.

● KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **(Kemandirian & Kreativitas)** Peserta didik secara individu merencanakan tulisan mereka dengan mengisi tabel di Worksheet 5.20 (memilih satu ruangan, mendaftar kata kunci untuk ukuran, objek, aktivitas).
- Peserta didik mulai menulis draf pertama teks deskriptif mereka untuk mengomunikasikan gagasan dan pengalamannya secara tertulis.
- Guru berkeliling, memberikan bimbingan dan umpan balik (scaffolding) pada tulisan

peserta didik.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih untuk:
 1. Menulis teks deskriptif singkat (minimal 4-5 kalimat).
 2. Membuat poster sederhana (teks multimodal) tentang tempat tersebut dengan deskripsi singkat.
 3. Mempresentasikan deskripsi mereka secara lisan di depan kelas.
 - Peserta didik yang memilih presentasi lisan maju ke depan kelas. Peserta didik lain memberikan umpan balik positif.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Refleksi:** "What was the most challenging part of describing your favorite place?"
 - **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi atas semua hasil karya peserta didik (tulisan, poster, presentasi) dan menyoroti beberapa contoh yang baik.
 - **Tindak Lanjut:** Memberikan informasi mengenai Asesmen Sumatif Bab 5.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan lisan tentang nama-nama ruangan di sekolah dan arah sederhana (kiri, kanan, depan).
- **Kuis Singkat:** Menggunakan Kahoot!/Quizizz dengan 5 pertanyaan bergambar tentang kosakata tempat di sekolah.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "*Where is the library based on the map?*" atau "*What do students do in the English club?*"
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi ide setiap peserta didik saat kerja kelompok (misal: saat permainan Treasure Hunt).
- **Latihan Soal/LKPD:** Hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (Worksheet) dinilai untuk melihat pemahaman konsep.
- **Observasi:** Guru membuat catatan anekdot tentang kemajuan peserta didik dalam praktik dialog dan diskusi.
- **Produk (Proses):** Draf tulisan teks deskriptif peserta didik diperiksa untuk memberikan umpan balik sebelum menjadi produk akhir.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Teks Deskriptif:** Peserta didik mengumpulkan tulisan akhir teks deskriptif tentang satu tempat di sekolah. Kriteria: kesesuaian struktur, ketepatan kosakata, dan tata bahasa.
 - **Poster:** Peserta didik membuat poster (digital/manual) tentang acara sekolah atau tempat favorit, lengkap dengan gambar dan deskripsi singkat. Kriteria: kreativitas, kejelasan informasi, dan estetika.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Role-Playing:** Penilaian praktik dialog berpasangan meminta dan memberi arah.

Kriteria: kelancaran, pelafalan, intonasi, dan ketepatan ungkapan.

- **Presentasi:** Penilaian presentasi lisan tentang teks deskriptif/poster yang dibuat.
Kriteria: kepercayaan diri, kejelasan penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman kosakata, preposisi, Simple Present Tense, dan pemahaman bacaan teks terkait tema (pilihan ganda atau esai singkat).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

Khairul Umam, S.Pd.
NIP.