

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
UNIT 5: TODAY'S LIFE

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas / Fase /Semester : **XII/ F / Genap**
Alokasi Waktu : **8 x 45 menit (2 pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas XII Tingkat Lanjut diasumsikan telah memiliki pemahaman dasar tentang teks deskriptif, naratif, dan ekspositori dalam Bahasa Inggris, serta kosakata yang cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari dan isu-isu kontemporer. Mereka juga diharapkan memiliki kemampuan dasar dalam menyampaikan ide secara lisan dan tulisan, serta menggunakan teknologi untuk mencari informasi. Beberapa peserta didik mungkin sudah akrab dengan isu-isu sosial dan lingkungan terkini dari berbagai sumber media.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran pada Unit 5 "Today's Life" berfokus pada topik-topik relevan dengan kehidupan kontemporer, seperti gaya hidup, teknologi, isu-isu sosial, dan tren masa kini. Jenis pengetahuan yang akan dicapai adalah pemahaman konseptual (konsep tentang isu-isu kontemporer), pengetahuan prosedural (strategi membaca dan menganalisis teks, teknik presentasi), dan pengetahuan metakognitif (kesadaran akan proses belajar mereka sendiri). Relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena materi ini mencerminkan pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi atau amati di lingkungan sekitar. Tingkat kesulitan materi bervariasi, mulai dari pemahaman ide pokok hingga analisis mendalam dan evaluasi kritis. Struktur materi akan disajikan secara tematik, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai aspek "Today's Life". Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada sikap peduli lingkungan, berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian dalam mencari solusi.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran pada Unit 5 "Today's Life", dimensi profil lulusan yang akan dicapai meliputi:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan merumuskan pendapat tentang isu-isu kontemporer.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam memecahkan masalah atau menyajikan informasi terkait "Today's Life".

- **Kolaborasi:** Peserta didik akan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek dan berbagi ide.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan mengomunikasikan ide, informasi, dan argumen secara efektif, baik lisan maupun tulisan.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan mampu belajar secara mandiri, mengelola proyek, dan bertanggung jawab atas tugas mereka.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase ini, peserta didik diharapkan mampu:

- **Pengetahuan:** Mengidentifikasi dan menganalisis informasi spesifik serta inti dari berbagai teks (narasi, deskriptif, ekspositori) yang berkaitan dengan isu-isu kontemporer dalam "Today's Life".
- **Keterampilan:**
 - Memproduksi teks lisan dan tulis (seperti presentasi, argumen, atau laporan sederhana) yang relevan dengan topik "Today's Life" secara kohesif dan koheren.
 - Menggunakan kosakata dan tata bahasa yang tepat dalam konteks isu-isu kontemporer.
 - Menyajikan hasil analisis dan gagasan secara efektif dalam bentuk proyek berbasis tim.
- **Sikap:** Menunjukkan sikap kritis, kolaboratif, peduli terhadap isu-isu sosial dan lingkungan, serta mandiri dalam menyelesaikan tugas.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Sosiologi:** Mempelajari tentang struktur masyarakat, perubahan sosial, dan isu-isu sosial yang menjadi bagian dari "Today's Life".
- **Ekonomi:** Memahami dampak ekonomi dari gaya hidup modern dan tren konsumsi.
- **Ilmu Pengetahuan Alam/Lingkungan:** Mempelajari tentang isu-isu lingkungan dan dampaknya pada kehidupan saat ini.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi:** Menggunakan berbagai platform digital untuk mencari informasi, berkolaborasi, dan menyajikan hasil.
- **Seni Budaya:** Memahami bagaimana tren dan isu kontemporer tercermin dalam seni dan budaya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (4 x 45 menit): Eksplorasi Isu-isu Kontemporer

- Melalui kegiatan *eksplorasi lapangan* (observasi/wawancara singkat) atau *pencarian informasi daring*, peserta didik dapat mengidentifikasi setidaknya tiga isu kontemporer yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan tingkat akurasi 80%. (Pengetahuan)
- Melalui diskusi kelompok dan presentasi awal, peserta didik dapat menjelaskan dampak dari salah satu isu kontemporer yang telah mereka identifikasi terhadap masyarakat dan individu, dengan menggunakan kosakata yang tepat dan argumen yang jelas. (Pengetahuan, Komunikasi)
- Dengan berkolaborasi dalam kelompok, peserta didik dapat merumuskan pertanyaan-pertanyaan kunci untuk wawancara atau pengamatan lebih lanjut terkait isu kontemporer yang dipilih, menunjukkan kemampuan penalaran kritis mereka. (Penalaran Kritis, Kolaborasi)

Pertemuan 2 (4 x 45 menit): Pengembangan Proyek dan Presentasi

- Berdasarkan hasil *wawancara* atau *pengamatan*, peserta didik dapat menganalisis data yang terkumpul dan menyimpulkan implikasi dari isu kontemporer yang diteliti, menunjukkan pemahaman mendalam. (Penalaran Kritis)

- Melalui pengerjaan proyek berbasis tim, peserta didik dapat menghasilkan sebuah produk (misalnya poster digital, presentasi infografis, atau video pendek) yang menyajikan analisis isu kontemporer dan solusi potensial, menunjukkan kreativitas dan kolaborasi. (Kreativitas, Kolaborasi)
- Dengan mempresentasikan proyek mereka di depan kelas, peserta didik dapat mengomunikasikan temuan dan rekomendasi secara efektif, menggunakan bahasa Inggris yang lancar dan meyakinkan. (Komunikasi)
- Setelah presentasi, peserta didik dapat memberikan *umpan balik konstruktif* kepada kelompok lain, menunjukkan sikap reflektif dan peduli. (Kemandirian, Komunikasi)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual untuk Unit 5 "Today's Life" akan berpusat pada:

- **Dampak Teknologi terhadap Kehidupan Sosial:** Fokus pada bagaimana media sosial, *artificial intelligence*, atau perkembangan teknologi lainnya mempengaruhi interaksi sosial, privasi, dan gaya hidup.
- **Gaya Hidup Berkelanjutan dan Isu Lingkungan:** Membahas tentang konsumsi berkelanjutan, *fast fashion*, krisis iklim, atau pengelolaan sampah di lingkungan sekitar peserta didik.
- **Perubahan Sosial dan Budaya:** Menjelajahi tren budaya, *globalization*, atau isu-isu kesetaraan yang terjadi di masyarakat saat ini.

Peserta didik akan memilih salah satu topik yang paling relevan dan menarik bagi mereka untuk dijadikan fokus proyek.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PBL):** Peserta didik akan terlibat dalam proyek yang otentik dan bermakna terkait isu-isu "Today's Life". Proyek ini akan memandu mereka melalui eksplorasi, analisis, dan presentasi.
- **Eksplorasi Lapangan (Observation/Mini-Interview):** Peserta didik akan melakukan observasi sederhana di lingkungan sekitar atau wawancara singkat dengan orang tua/teman/anggota komunitas untuk mengidentifikasi isu-isu kontemporer yang relevan. Ini mendukung *Meaningful Learning* karena menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.
- **Diskusi Kelompok:** Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbagi ide, menganalisis informasi, dan merencanakan proyek secara kolaboratif. Ini memupuk *Joyful Learning* melalui interaksi sosial dan belajar dari teman sebaya.
- **Presentasi:** Peserta didik akan menyajikan hasil proyek mereka, melatih keterampilan komunikasi lisan dan visual.
- **Pendekatan Deep Learning:**
- **Mindful Learning:** Melalui kegiatan refleksi di awal dan akhir pembelajaran, serta fokus pada pemahaman konsep daripada hafalan.
- **Meaningful Learning:** Mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi peserta didik dan isu-isu aktual yang relevan.
- **Joyful Learning:** Mendorong pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan interaktif, kolaborasi, dan penggunaan media yang menarik.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Sosiologi, Ekonomi, IPA) sebagai narasumber, perpustakaan sekolah untuk sumber bacaan, dan teman sebaya sebagai rekan kolaborasi.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Anggota komunitas, penggiat lingkungan, atau individu yang memiliki pengalaman relevan dengan isu-isu yang sedang diteliti oleh peserta didik (melalui wawancara atau observasi).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, area presentasi, dan ruang kerja kolaboratif. Dapat juga memanfaatkan lingkungan sekolah/sekitar untuk observasi lapangan.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan platform digital seperti Google Classroom untuk berbagi materi, forum diskusi daring, dan pengumpulan tugas. Pemanfaatan perpustakaan digital untuk riset.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif (peserta didik aktif berdiskusi dan saling membantu), berpartisipasi aktif (semua peserta didik terlibat dalam kegiatan), dan rasa ingin tahu (mendorong pertanyaan dan eksplorasi mendalam).

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses jurnal, artikel berita, dan e-book yang relevan dengan isu-isu kontemporer.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform serupa untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran, berbagi sumber, dan memberikan umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk kuesioner asesmen awal atau Mentimeter untuk *quick check* pemahaman.
- **Aplikasi Interaktif:** Kahoot! untuk kuis interaktif yang menyenangkan, Mentimeter untuk *brainstorming* atau survei pendapat, Canva/aplikasi desain grafis lainnya untuk membuat poster/infografis proyek.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: EKSPLORASI ISU-ISU KONTEMPORER

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan dan Salam:** Guru menyapa peserta didik dan memastikan kesiapan belajar.
- **Prinsip Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning):** Guru memandu mini-mindfulness exercise singkat (misalnya, mengambil napas dalam-dalam, menyadari kehadiran) untuk menenangkan pikiran dan memusatkan perhatian.
- **Prinsip Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning):** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang menarik perhatian terkait "Today's Life" (misalnya, "Apa satu hal yang paling kamu syukuri dari hidupmu saat ini? Kenapa?" atau "Apa tantangan terbesar yang kamu lihat dihadapi generasi muda saat ini?"). Peserta didik berbagi jawaban secara singkat dalam pasangan atau kelompok kecil.
- **Prinsip Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning):** Guru menghubungkan jawaban peserta didik dengan topik Unit 5 "Today's Life" dan menjelaskan relevansi materi dengan kehidupan nyata mereka. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Eksplorasi Isu Kontemporer (Diferensiasi Konten):** Guru memberikan beberapa pilihan isu kontemporer (misalnya, digital detox, sustainable living, mental health awareness, gig economy). Peserta didik memilih satu isu yang paling menarik bagi mereka.
- **Brainstorming Awal:** Dalam kelompok kecil (4-5 orang), peserta didik berdiskusi tentang apa yang sudah mereka ketahui tentang isu yang dipilih. Mereka mencatat kata kunci dan pertanyaan yang muncul di papan tulis atau digital board (Mentimeter/Jamboard).
- **Eksplorasi Mandiri (Diferensiasi Proses):** Peserta didik diarahkan untuk melakukan eksplorasi lapangan sederhana (misalnya, mengamati penggunaan gadget di sekitar sekolah, mewawancarai satu orang teman/guru tentang kebiasaan mereka) atau pencarian informasi daring (perpustakaan digital, artikel berita terpercaya) untuk mengumpulkan data awal terkait isu yang mereka pilih. Guru menyediakan daftar sumber yang direkomendasikan.

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

- **Analisis Awal dan Diskusi Kelompok:** Kembali ke kelompok, peserta didik berbagi temuan mereka dari eksplorasi mandiri. Mereka mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari isu tersebut terhadap individu dan masyarakat. Guru memfasilitasi diskusi dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka (misalnya, "Bagaimana isu ini memengaruhi keseharianmu?", "Apa dampaknya pada komunitas kita?").
- **Merumuskan Pertanyaan Wawancara/Observasi Mendalam:** Berdasarkan diskusi, setiap kelompok merumuskan setidaknya 5-7 pertanyaan untuk wawancara lebih lanjut atau poin-poin fokus untuk observasi yang lebih mendalam, bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik dan mendalam. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan umpan balik.

Refleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Peta Pikiran/Mind Map:** Setiap kelompok membuat peta pikiran sederhana (manual atau digital) yang merangkum isu yang dipilih, dampak awal yang teridentifikasi, dan pertanyaan-pertanyaan kunci untuk riset lanjutan. Mereka memajang peta pikiran di dinding kelas atau di platform daring.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif & Refleksi:** Guru meminta setiap kelompok untuk secara singkat mempresentasikan peta pikiran mereka (1-2 menit per kelompok). Guru dan peserta didik lain memberikan umpan balik positif dan saran konstruktif.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin penting yang telah dipelajari hari ini tentang identifikasi dan analisis awal isu-isu kontemporer.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan instruksi untuk tugas di rumah (melakukan wawancara atau observasi lanjutan sesuai dengan pertanyaan yang telah dirumuskan) dan mengingatkan tentang proyek yang akan dikembangkan pada pertemuan berikutnya. Guru juga meminta peserta didik untuk merefleksikan "Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini yang mengubah cara pandangmu tentang 'Today's Life'?" (Refleksi bermakna).

PERTEMUAN 2:

PENGEMBANGAN PROYEK DAN PRESENTASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembukaan dan Salam: Guru menyapa peserta didik.
- Prinsip Pembelajaran Berkesadaran (**Mindful Learning**): Guru meminta peserta didik untuk secara singkat berbagi satu hal yang mereka temukan paling menarik atau mengejutkan dari wawancara/observasi yang mereka lakukan di rumah. Ini membantu mereka kembali fokus dan menyadari pengalaman belajar sebelumnya.
- Prinsip Pembelajaran Menggembirakan (**Joyful Learning**): Guru memutar video singkat yang inspiratif tentang proyek-proyek sosial atau inovasi yang relevan dengan "Today's Life" untuk memotivasi peserta didik.
- Prinsip Pembelajaran Bermakna (**Meaningful Learning**): Guru mengaitkan temuan-temuan peserta didik dengan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menganalisis, menciptakan, dan mengomunikasikan solusi.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Memahami (Understanding) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Analisis Data dan Sintesis Informasi (Diferensiasi Konten/Proses):** Dalam kelompok, peserta didik menganalisis hasil wawancara/observasi mereka. Mereka mengidentifikasi pola, temuan kunci, dan implikasi dari isu kontemporer yang diteliti. Guru menyediakan graphic organizers (misalnya, SWOT analysis template, cause-effect chart) sebagai alat bantu untuk memfasilitasi analisis yang mendalam bagi kelompok yang membutuhkan.
- **Diskusi Solusi Potensial:** Berdasarkan analisis, kelompok berdiskusi dan brainstorming solusi atau rekomendasi potensial untuk mengatasi dampak negatif atau memaksimalkan dampak positif dari isu tersebut.

Mengaplikasi (Applying) - Bermakna & Menggembirakan:

- **Pengembangan Proyek (Diferensiasi Produk):** Setiap kelompok mulai mengembangkan produk proyek mereka (poster digital, presentasi infografis, video pendek). Guru memberikan kebebasan dalam memilih format produk sesuai minat dan kekuatan kelompok, sambil memastikan konten yang disajikan relevan dan komprehensif. Guru menyediakan contoh-contoh produk yang baik dan rubrik penilaian. Pemanfaatan Digital (Canva, PowerPoint, video editor sederhana) sangat dianjurkan.
- **Sesi Mentoring Singkat:** Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis dan konten kepada setiap kelompok, menjawab pertanyaan, dan memastikan proyek berjalan sesuai rencana. Guru juga mendorong kolaborasi antaranggota kelompok.

Refleksi (Reflecting) - Berkesadaran & Bermakna:

- **Latihan Presentasi Singkat:** Setiap kelompok melakukan latihan presentasi singkat di hadapan sesama anggota kelompok atau kelompok lain, saling memberikan umpan balik untuk penyempurnaan. Guru mendorong mereka untuk memperhatikan kejelasan, kelancaran, dan daya tarik presentasi.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Presentasi Proyek (Umpan Balik Konstruktif):** Setiap kelompok mempresentasikan proyek mereka (maksimal 5 menit per kelompok). Setelah setiap

presentasi, peserta didik lain dan guru memberikan umpan balik konstruktif menggunakan format two stars and a wish (dua hal yang disukai dan satu hal yang bisa ditingkatkan).

- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru memimpin diskusi tentang tema-tema umum yang muncul dari presentasi dan bagaimana berbagai isu "Today's Life" saling terkait. Guru menekankan pentingnya penalaran kritis dan solusi kreatif.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya & Refleksi Akhir:** Guru mengapresiasi kerja keras peserta didik. Guru meminta peserta didik menuliskan refleksi singkat di jurnal mereka tentang: "Apa keterampilan baru yang saya kembangkan hari ini?" dan "Bagaimana saya akan menerapkan pemahaman tentang 'Today's Life' dalam kehidupan saya?" Guru juga dapat meminta ide untuk topik di unit berikutnya.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar peserta didik terkait isu-isu kontemporer.

Jenis Asesmen:

- **Kuesioner (Google Forms):** Berisi pertanyaan tentang topik "Today's Life" apa yang menarik bagi mereka, seberapa sering mereka membaca berita/artikel tentang isu sosial/lingkungan, dan bagaimana mereka belajar paling efektif.
- **Wawancara Singkat (1-on-1 atau Kelompok Kecil):** Guru bertanya secara lisan kepada beberapa peserta didik tentang pemahaman awal mereka mengenai isu-isu kontemporer atau pengalaman pribadi yang relevan.
- **Tes Diagnostik (Singkat):** Sebuah tes pilihan ganda singkat (5 soal) tentang kosakata dasar terkait isu-isu sosial dan lingkungan.

Contoh 5 Soal Asesmen Awal:

1. Topik di bawah ini yang paling menarik perhatian Anda untuk dibahas dalam kelas Bahasa Inggris adalah:
 - a. Sejarah Kemerdekaan
 - b. Perkembangan Teknologi Gadget
 - c. Resep Masakan Tradisional
 - d. Penemuan Ilmiah Abad ke-18
 2. Seberapa sering Anda membaca berita atau artikel tentang isu-isu sosial atau lingkungan?
 - a. Setiap hari
 - b. Beberapa kali seminggu
 - c. Kadang-kadang
 - d. Jarang sekali
 3. Apa yang Anda pahami tentang "gaya hidup berkelanjutan"? (Jelaskan secara singkat)
 4. Menurut Anda, bagaimana media sosial memengaruhi kehidupan remaja saat ini? (Tuliskan satu dampak positif dan satu dampak negatif)
 5. Pasangkan kata-kata berikut dengan definisi yang tepat:
 - a. Innovation
 - b. Globalization
 - c. Pollution
 - d. Sustainability
 - e. Digital Literacy
- **Definisi:**
 - i. Kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan membuat informasi menggunakan teknologi digital.

- ii. Pencemaran lingkungan oleh zat berbahaya.
- iii. Proses di mana bisnis atau organisasi mengembangkan pengaruh internasional atau mulai beroperasi di skala internasional.
- iv. Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan masa kini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri.¹
- v. Pengenalan sesuatu yang baru, ide, metode, atau perangkat.

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Memantau partisipasi, kolaborasi, pemahaman konsep, dan kemampuan aplikasi selama kegiatan inti.

Jenis Asesmen:

- **Observasi (Form Checklist):** Guru mengamati partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok, kontribusi dalam eksplorasi mandiri, dan kemampuan mereka dalam merumuskan pertanyaan wawancara.
- **Tugas Harian (Catatan Jurnal/Catatan Lapangan):** Peserta didik mengumpulkan catatan hasil wawancara atau observasi mereka.
- **Diskusi Kelompok (Rubrik Penilaian Diskusi):** Dinilai berdasarkan kualitas argumen, kemampuan mendengarkan, dan kontribusi dalam mencapai konsensus.
- **Presentasi Awal (Mini-Presentation):** Dinilai berdasarkan kejelasan penjelasan isu dan dampaknya.

Contoh 5 Soal/Indikator Asesmen Proses:

1. **Observasi Partisipasi Diskusi:** Sejauh mana peserta didik secara aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok tentang isu kontemporer? (Skala: Tidak aktif, Kurang aktif, Cukup aktif, Aktif, Sangat aktif)
2. **Kualitas Pertanyaan Wawancara/Observasi:** Apakah pertanyaan yang dirumuskan kelompok relevan, spesifik, dan mampu menggali informasi mendalam tentang isu yang dipilih? (Ya/Tidak, berikan catatan jika tidak).
3. **Catatan Wawancara/Observasi:** Apakah catatan yang dibuat peserta didik lengkap dan mencerminkan pemahaman terhadap informasi yang diperoleh? (Memuaskan, Perlu perbaikan).
4. **Kontribusi dalam Kelompok (Self/Peer Assessment):** Berikan skor (1-5) untuk tingkat kontribusi Anda/rekan Anda dalam kelompok selama fase analisis data.
5. **Presentasi Awal:** Apakah presentasi awal kelompok mampu mengidentifikasi isu dan dampak utamanya secara jelas? (Ya/Tidak, berikan catatan perbaikan).

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Mengukur pemahaman akhir peserta didik terhadap materi, keterampilan yang dikembangkan, dan kemampuan mereka dalam menghasilkan produk proyek.

Jenis Asesmen:

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis refleksi pribadi tentang apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, dan bagaimana pembelajaran ini relevan bagi mereka.
- **Tugas Akhir (Proyek Kelompok):** Penilaian produk proyek (poster digital, infografis, video pendek) berdasarkan rubrik yang telah ditentukan (konten,

keaktivitas, koherensi, penggunaan bahasa).

- **Presentasi Proyek (Rubrik Presentasi):** Penilaian presentasi lisan berdasarkan kriteria seperti kejelasan, kefasihan, penggunaan visual, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
- **Tes Tertulis (Essay/Short Answer):** Untuk menguji pemahaman konseptual dan kemampuan analisis.

Contoh 5 Soal Asesmen Akhir:

1. **Jurnal Reflektif:** "Tuliskan setidaknya tiga gagasan atau konsep penting yang Anda pelajari dari Unit 5 'Today's Life'. Bagaimana pemahaman Anda tentang isu-isu kontemporer berubah setelah proyek ini?"
2. **Tes Tertulis (Essay):** "Pilih salah satu isu kontemporer yang paling Anda pahami dari pembelajaran ini. Jelaskan secara rinci dampak isu tersebut pada masyarakat dan individu. Kemudian, usulkan setidaknya dua solusi konkret yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan atau memanfaatkan peluang dari isu tersebut."

Rubrik Penilaian Proyek (Contoh Indikator):

- **Konten (40%):** Kedalaman analisis isu, relevansi solusi yang diusulkan, kelengkapan informasi.
- **Kreativitas & Desain (30%):** Keunikan ide, estetika visual, penggunaan media yang efektif.
- **Bahasa & Koherensi (20%):** Ketepatan tata bahasa, kosakata, kelancaran ide, dan koherensi dalam penyajian.
- **Kolaborasi (10%):** Bukti kerja sama tim dan pembagian peran yang efektif.

3. Rubrik Penilaian Presentasi (Contoh Indikator):

- ☐ **Kejelasan & Kefasihan (40%):** Kemampuan menyampaikan informasi dengan jelas, pengucapan yang tepat, dan intonasi yang menarik.
 - ☐ **Interaksi & Respon (30%):** Kemampuan menjawab pertanyaan, melibatkan audiens, dan menjaga kontak mata.
 - ☐ **Penggunaan Visual/Alat Bantu (20%):** Efektivitas penggunaan media presentasi dalam mendukung pemahaman.
 - ☐ **Manajemen Waktu (10%):** Presentasi disampaikan dalam durasi yang ditentukan.
4. **Tugas Akhir (Tambahan):** "Buatlah sebuah 'Public Service Announcement' (PSA) singkat (berupa poster digital, audio, atau video 1-2 menit) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang salah satu solusi yang Anda usulkan dalam proyek Anda."