

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
UNIT: 2 CONNECTED TO SOCIAL MEDIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas / Fase /Semester : **XII/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 Jam Pelajaran (4 Pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk tujuan pribadi maupun sosial. Mereka juga sudah akrab dengan berbagai platform media sosial dan fitur-fiturnya. Dari segi keterampilan bahasa, peserta didik diharapkan sudah mampu memahami teks bahasa Inggris tingkat menengah (B2) dan berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam konteks percakapan sehari-hari. Pemahaman awal mereka tentang isu-isu terkait dampak media sosial (positif dan negatif) bervariasi, sehingga perlu dipetakan lebih lanjut melalui asesmen awal.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Connected To Social Media" ini berfokus pada pengembangan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik dalam konteks media sosial. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi:

- **Pengetahuan konseptual:** Memahami berbagai jenis media sosial, fitur-fitur, dan istilah-istilah terkait.
- **Pengetahuan prosedural:** Menggunakan kosakata dan frasa yang relevan dengan media sosial, mengidentifikasi argumen, dan menyajikan opini.
- **Pengetahuan metakognitif:** Merefleksikan dampak media sosial terhadap diri sendiri dan masyarakat.

Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena media sosial adalah bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Tingkat kesulitan materi dianggap moderat, dengan penekanan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi persuasif. Struktur materi akan disusun dari pengenalan isu, analisis teks, diskusi, hingga produksi proyek. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada tanggung jawab digital, etika berkomunikasi di media sosial, menghargai perbedaan pandangan, dan berpikir kritis.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran Unit 2 "Connected To Social Media" pada buku yang diunggah, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis informasi, mengidentifikasi argumen, dan mengevaluasi dampak media sosial secara rasional.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam menyajikan informasi atau solusi terkait isu media sosial.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengatur diri dalam pembelajaran dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide, opini, dan informasi secara lisan dan tulisan dengan jelas dan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase F (Kelas XI), peserta didik diharapkan mampu:

- **Menyimak – Membaca – Memirsa:** Menganalisis dan mengevaluasi informasi serta argumen yang kompleks dan abstrak tentang isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan mereka di era digital (misalnya, pengaruh media sosial), serta membandingkan dan mengontraskan berbagai sudut pandang.
- **Berbicara – Mempresentasikan:** Menyampaikan presentasi atau berpartisipasi dalam diskusi yang terstruktur dan persuasif tentang isu-isu kompleks terkait media sosial, dengan menyajikan bukti dan argumen yang mendukung.
- **Menulis – Mempresentasikan:** Menulis teks eksposisi atau argumen (misalnya, esai, artikel opini) tentang dampak media sosial, dengan mengembangkan ide secara logis dan kohesif, serta menggunakan ragam bahasa yang tepat.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Sosiologi:** Konsep interaksi sosial, pembentukan identitas, budaya digital, dan dampak media sosial pada masyarakat.
- **Ilmu Komunikasi:** Teori komunikasi, etika komunikasi, penyebaran informasi, dan literasi media.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Tanggung jawab digital, hak dan kewajiban warga negara di ranah digital, serta etika berinternet.
- **Informatika/TIK:** Pemahaman tentang cara kerja platform media sosial, keamanan siber, dan privasi daring.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 JP): Memahami Isu dan Kosakata terkait Media Sosial

- **Tujuan:** Peserta didik dapat mengidentifikasi isu-isu utama dan kosakata kunci yang berkaitan dengan dampak media sosial (positif dan negatif) setelah membaca dan menyimak berbagai sumber informasi.
- **Indikator Keberhasilan:** Peserta didik mampu mengidentifikasi setidaknya 5 dampak positif dan 5 dampak negatif media sosial, serta menjelaskan makna 10 kosakata baru terkait topik tersebut.

Pertemuan 2 (2 JP): Menganalisis Argumen dan Opini

- **Tujuan:** Peserta didik dapat menganalisis berbagai argumen dan opini mengenai penggunaan media sosial dari berbagai sudut pandang setelah berdiskusi kelompok dan menyimak presentasi teman.
- **Indikator Keberhasilan:** Peserta didik mampu membandingkan dan mengontraskan setidaknya dua sudut pandang berbeda mengenai dampak media sosial, serta mengidentifikasi argumen pendukung dan kontra.

Pertemuan 3 (2 JP): Merancang Kampanye Literasi Digital

- **Tujuan:** Peserta didik dapat merancang draf awal kampanye literasi digital untuk meningkatkan kesadaran akan penggunaan media sosial yang bertanggung jawab, setelah melakukan eksplorasi informasi dan berkolaborasi dalam kelompok.

- **Indikator Keberhasilan:** Peserta didik mampu membuat kerangka kampanye yang berisi tujuan, target audiens, pesan kunci, dan media yang akan digunakan.

Pertemuan 4 (2 JP): Mempresentasikan Kampanye dan Merefleksi

- **Tujuan:** Peserta didik dapat mempresentasikan kampanye literasi digital yang telah dirancang dan merefleksikan pengalaman belajar mereka tentang isu media sosial.
- **Indikator Keberhasilan:** Peserta didik mampu mempresentasikan kampanye dengan jelas dan persuasif, serta memberikan refleksi pribadi tentang perubahan pemahaman mereka terkait media sosial.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual untuk unit ini adalah "**Dampak Media Sosial dalam Kehidupan Remaja: Antara Peluang dan Tantangan.**" Ini akan mencakup:

- Bagaimana media sosial memengaruhi identitas dan hubungan sosial remaja.
- Peluang yang ditawarkan media sosial untuk pembelajaran, kreativitas, dan konektivitas.
- Tantangan dan risiko media sosial seperti cyberbullying, berita palsu, kecanduan, dan isu privasi.
- Strategi penggunaan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab (literasi digital).

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PBL):** Peserta didik akan mengerjakan proyek kampanye literasi digital yang melibatkan eksplorasi mendalam tentang isu media sosial.
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik akan secara aktif terlibat dalam diskusi untuk menganalisis berbagai perspektif tentang media sosial.
- **Eksplorasi Lapangan (Opsional/Adaptif):** Peserta didik dapat diberikan tugas untuk melakukan observasi sederhana atau wawancara singkat dengan teman sebaya atau keluarga mengenai pengalaman mereka menggunakan media sosial.
- **Wawancara (dalam simulasi):** Peserta didik dapat berlatih melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi atau opini tentang topik media sosial.
- **Presentasi:** Peserta didik akan mempresentasikan hasil proyek dan pemahaman mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya, Sosiologi, PKn, TIK) untuk kolaborasi lintas disiplin.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali sebagai sumber informasi tentang kebiasaan digital di rumah, dan komunitas lokal jika memungkinkan untuk eksplorasi lebih lanjut.
- **Masyarakat:** Melalui media massa, artikel online, atau forum diskusi daring yang relevan untuk mendapatkan berbagai sudut pandang dan informasi.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang diatur untuk memfasilitasi diskusi kelompok dan kolaborasi (misalnya, meja dan kursi dapat digerakkan), serta ruang presentasi.

- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform Google Classroom sebagai pusat informasi, pengumpulan tugas, dan forum diskusi daring.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif, partisipatif aktif (siswa merasa nyaman untuk berbagi ide dan bertanya), dan memupuk rasa ingin tahu (siswa termotivasi untuk mencari tahu lebih dalam tentang isu media sosial).

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses artikel, jurnal, atau video tentang media sosial dari sumber terpercaya (misalnya, melalui Google Scholar, situs berita, atau platform edukasi).
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur diskusi di Google Classroom untuk berbagi ide, bertanya, dan memberikan umpan balik.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau platform lain untuk kuesioner asesmen awal atau tes diagnostik.
- **Kahoot!/Mentimeter:** Digunakan untuk kuis interaktif atau polling pendapat untuk memicu diskusi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- **Google Classroom:** Sebagai Learning Management System (LMS) utama.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT - SETIAP PERTEMUAN)

- **Prinsip Pembelajaran Berkesadaran:**
- Guru memulai pelajaran dengan sapaan hangat dan mengajak peserta didik untuk melakukan *mindful breathing* singkat (misalnya, mengambil napas dalam-dalam 3 kali) untuk memusatkan perhatian dan menenangkan pikiran sebelum memulai pelajaran.
- Guru mengaitkan materi sebelumnya atau pengalaman pribadi peserta didik dengan topik "Connected To Social Media" untuk membangkitkan relevansi dan kesadaran akan pentingnya materi ini.

Prinsip Pembelajaran Bermakna:

- Guru mengajukan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan peserta didik, seperti "Apa peran media sosial dalam hidup kalian sehari-hari?" atau "Menurut kalian, apa dampak terbesar media sosial saat ini?" untuk memicu pemikiran mendalam.
- Menyajikan hook yang menarik (misalnya, video pendek, gambar infografis, atau statistik mengejutkan tentang media sosial) untuk membangkitkan rasa ingin tahu.

Prinsip Pembelajaran Menggembirakan:

- Menggunakan kuis interaktif singkat (misalnya, menggunakan Kahoot! atau Mentimeter) tentang fakta-fakta unik media sosial untuk membangun suasana ceria dan kompetitif yang sehat.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat dan antusiasme, menunjukkan bahwa materi ini akan relevan dan menarik bagi mereka.

KEGIATAN INTI (60-70 MENIT - SETIAP PERTEMUAN)

PERTEMUAN 1:

MEMAHAMI ISU DAN KOSAKATA TERKAIT MEDIA SOSIAL

Memahami (Berkesadaran, Bermakna):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan beragam teks (artikel berita, infografis, *blog posts*) tentang dampak positif dan negatif media sosial. Peserta didik dapat memilih teks yang paling menarik bagi mereka.

Diferensiasi Proses:

- **Kelompok Visual/Audio:** Menonton video dokumenter singkat atau mendengarkan podcast tentang dampak media sosial, kemudian mencatat poin-poin penting.
- **Kelompok Pembaca:** Membaca artikel dan menandai kosakata baru serta gagasan utama.
- **Kelompok Kinaestetik:** Membuat mind map atau diagram alir tentang dampak media sosial.
- **Identifikasi Kosakata:** Peserta didik secara individu atau berpasangan mengidentifikasi kosakata baru dan mencari maknanya, kemudian berbagi dalam kelompok.
- **Diskusi Awal:** Diskusi kelompok kecil tentang "Apa yang kalian ketahui tentang dampak media sosial?"

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan):

- **Jigsaw Reading:** Setiap kelompok ahli (sesuai diferensiasi proses) akan berbagi informasi yang mereka dapatkan tentang dampak media sosial kepada kelompok asalnya, sehingga semua anggota kelompok mendapatkan pemahaman menyeluruh.
- **"Two Sides of the Coin" Activity:** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membuat daftar dampak positif dan negatif media sosial, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Guru memberikan umpan balik dan memfasilitasi diskusi.

PERTEMUAN 2:

MENGANALISIS ARGUMEN DAN OPINI

Memahami (Berkesadaran, Bermakna):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan beberapa contoh teks opini (esai, editorial, kolom) atau transkrip wawancara yang memuat berbagai argumen tentang media sosial (misalnya, tentang privasi, kecanduan, atau *filter bubble*). Peserta didik dapat memilih dua atau tiga teks yang menarik perhatian mereka.

Diferensiasi Proses:

- **Kelompok Analisis Struktur:** Fokus pada identifikasi tesis, argumen pendukung, dan kesimpulan.
- **Kelompok Analisis Bahasa:** Fokus pada penggunaan kata-kata persuasif, *tone*, dan gaya bahasa.
- **Kelompok Analisis Sudut Pandang:** Fokus pada siapa yang berbicara, mengapa mereka mengatakan itu, dan apa asumsi yang mendasarinya.
- **"Debate Watch":** Menonton cuplikan singkat debat atau diskusi panel tentang media sosial, kemudian mencatat argumen yang pro dan kontra.
- **Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan):**
- **Think-Pair-Share:** Peserta didik berpikir secara individu tentang argumen yang paling kuat dari setiap teks, kemudian berpasangan untuk berbagi, dan terakhir berbagi dengan seluruh kelas.
- **"Argument Mapping":** Dalam kelompok, peserta didik membuat peta argumen dari

satu atau dua teks, mengidentifikasi klaim utama, alasan, dan bukti yang diberikan.

- **Gallery Walk:** Hasil peta argumen ditempel di dinding dan peserta didik berkeliling untuk melihat dan memberikan komentar pada hasil kelompok lain.

PERTEMUAN 3:

MERANCANG KAMPANYE LITERASI DIGITAL

Memahami (Berkesadaran, Bermakna):

- **Studi Kasus Kampanye:** Guru menyajikan beberapa contoh kampanye literasi digital yang berhasil (dalam bentuk video, poster, atau artikel) dan meminta peserta didik menganalisis elemen-elemen kunci kampanye tersebut (pesan, target audiens, media).
- **Brainstorming Awal:** Peserta didik secara individu menuliskan ide-ide awal mereka tentang isu media sosial yang paling ingin mereka soroti dalam kampanye mereka.

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan):

Perencanaan Proyek (Project-Based Learning):

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok (diferensiasi kelompok berdasarkan minat atau kebutuhan belajar, misal: kelompok yang lebih suka desain visual, kelompok yang lebih suka menulis naskah, kelompok yang lebih suka riset).
- Setiap kelompok merumuskan masalah yang ingin dipecahkan melalui kampanye, menentukan tujuan, target audiens, pesan kunci, dan media yang akan digunakan (misalnya, poster digital, video pendek, infografis, *podcast*).
- **Eksplorasi (Opsional):** Jika waktu memungkinkan, kelompok dapat melakukan "wawancara" simulasi dengan target audiens mereka (misalnya, teman kelas lain atau guru) untuk mengumpulkan masukan awal.
- Guru memberikan bimbingan dan umpan balik formatif selama proses perencanaan.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mengisi jurnal singkat tentang progres proyek mereka, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan.

PERTEMUAN 4:

MEMPRESENTASIKAN KAMPANYE DAN MEREFLEKSI

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan):

- **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan draf atau hasil akhir kampanye literasi digital mereka di depan kelas.
- **Sesi Tanya Jawab dan Umpan Balik:** Peserta didik lain dan guru memberikan pertanyaan dan umpan balik konstruktif terhadap presentasi. Fokus pada kejelasan pesan, kreativitas, dan potensi dampak kampanye.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- **Jurnal Reflektif Individu:** Peserta didik menulis refleksi pribadi tentang seluruh proses pembelajaran unit ini, termasuk:
 - Apa yang mereka pelajari tentang media sosial dan diri mereka sendiri?
 - Bagaimana pemahaman mereka berubah?
 - Keterampilan apa yang mereka kembangkan?
 - Bagaimana mereka dapat menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan nyata?

- **Diskusi Reflektif:** Guru memimpin diskusi kelas tentang pengalaman belajar secara keseluruhan. Peserta didik berbagi insight dan lesson learned.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi topik atau pertanyaan lanjutan yang ingin mereka pelajari terkait media sosial atau literasi digital.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT - SETIAP PERTEMUAN)

Umpan Balik Konstruktif:

- Guru memberikan umpan balik umum tentang partisipasi dan kemajuan peserta didik selama pembelajaran.
- Guru mendorong *peer feedback* singkat di akhir setiap pertemuan.

Menyimpulkan Pembelajaran:

- Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan poin-poin penting yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.
- Membuat rangkuman singkat dari materi yang sudah disampaikan.

Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:

- Guru memberikan gambaran singkat tentang topik atau kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru dapat memberikan tugas mandiri atau materi bacaan pendahuluan untuk pertemuan berikutnya.
- **Salam Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan memotivasi peserta didik dan mengucapkan terima kasih.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (SEBELUM PERTEMUAN 1)

- **Observasi:** Mengamati partisipasi aktif dan minat peserta didik dalam diskusi awal dan pertanyaan pemantik.
- **Kuesioner:** Membagikan kuesioner singkat (Google Forms) untuk mengetahui:
 1. Seberapa sering peserta didik menggunakan media sosial?
 2. Platform media sosial apa yang mereka gunakan?
 3. Apa tujuan utama mereka menggunakan media sosial?
 4. Apa yang mereka ketahui tentang dampak positif dan negatif media sosial?
 5. Seberapa yakin mereka dengan kemampuan berbahasa Inggris mereka terkait topik ini?
- **Tes Diagnostik (Kosakata):** Memberikan tes singkat 5 soal tentang kosakata dasar terkait media sosial (misalnya, *feed*, *hashtag*, *viral*, *privacy*, *cyberbullying*).
- **Contoh Soal Tes Diagnostik:**
 1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan "feed" di media sosial dan berikan contohnya.
 2. Apa fungsi dari "hashtag" (#) dalam postingan media sosial?
 3. Ketika sebuah konten menjadi "viral", apa yang terjadi?
 4. Mengapa isu "privacy" penting di media sosial?
 5. Apa perbedaan antara "cyberbullying" dan *offline bullying*?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (SELAMA PERTEMUAN 1-4)

- **Tugas Harian (Catatan/Worksheet):**
- **Contoh Soal (Pertemuan 1):** Berdasarkan teks yang kalian baca, identifikasi 3 dampak positif dan 3 dampak negatif media sosial. Jelaskan masing-masing dalam 1-2 kalimat.
- **Contoh Soal (Pertemuan 2):** Setelah mendiskusikan berbagai opini tentang media sosial, pilih satu isu (misalnya, privasi data atau kecanduan) dan tuliskan 2 argumen pro dan 2 argumen kontra yang berhasil kalian identifikasi.
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi, kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan orang lain, dan berkolaborasi.
- **Contoh Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok:**
 - ☐ Keaktifan dalam berpendapat: 1-4
 - ☐ Kualitas argumen yang disampaikan: 1-4
 - ☐ Kemampuan mendengarkan dan merespons: 1-4
 - ☐ Kontribusi terhadap keberhasilan kelompok: 1-4
- **Presentasi (Draf Kampanye):** Menilai kemampuan kelompok dalam menyajikan ide kampanye, kejelasan pesan, dan penggunaan bahasa Inggris.
- **Contoh Rubrik Penilaian Presentasi:**
 - ☐ Kesesuaian dengan tujuan kampanye: 1-4
 - ☐ Kreativitas dan orisinalitas ide: 1-4
 - ☐ Klaritas dan koherensi presentasi: 1-4
 - ☐ Penggunaan bahasa Inggris yang tepat: 1-4

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SETELAH PERTEMUAN 4)

- **Jurnal Reflektif (Individu):** Menilai kedalaman refleksi peserta didik tentang pembelajaran dan perubahan pemahaman mereka.
- **Contoh Soal Jurnal Reflektif:**
 1. Apa insight (pemahaman baru) paling penting yang kamu dapatkan tentang media sosial setelah mempelajari unit ini?
 2. Bagaimana unit ini mengubah pandanganmu tentang penggunaan media sosial? Sebutkan setidaknya dua perubahan.
 3. Keterampilan berbahasa Inggris apa yang paling kamu tingkatkan selama unit ini? Berikan contohnya.
 4. Apa satu hal yang ingin kamu lakukan secara berbeda dalam penggunaan media sosial setelah pembelajaran ini? Mengapa?
 5. Bagaimana pembelajaran tentang "Connected To Social Media" ini relevan dengan kehidupanmu di masa depan?
- **Proyek (Kampanye Literasi Digital):** Menilai produk akhir kampanye (misalnya, poster, video, infografis) berdasarkan kriteria yang telah disepakati (konten, kreativitas, kejelasan pesan, dan penggunaan bahasa Inggris).
- **Contoh Rubrik Penilaian Proyek:**
 - ☐ Relevansi dan kedalaman konten: 1-5

- ☐ Kreativitas dan desain: 1-5
- ☐ Kejelasan pesan dan persuasi: 1-5
- ☐ Akurasi bahasa Inggris: 1-5
- ☐ Kolaborasi dalam kelompok: 1-5