

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS (TINGKAT LANJUT)
UNIT 1: LEGEND

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	:
Nama Penyusun	:
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris (Tingkat Lanjut)
Kelas / Fase /Semester	: XI/ F / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit (3 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 20 / 20

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XI umumnya telah memiliki dasar pengetahuan tentang teks naratif, khususnya dongeng atau cerita rakyat sederhana, yang mereka pelajari di jenjang sebelumnya (SMP/Kelas X). Mereka juga sudah akrab dengan beberapa struktur teks dasar dan unsur kebahasaan seperti *past tense* dan *adverbial phrases*. Dari segi keterampilan, peserta didik diharapkan mampu memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks naratif, serta mengungkapkan ide secara lisan maupun tulisan meskipun masih dalam lingkup sederhana. Pemahaman awal mereka tentang "legend" mungkin terbatas pada cerita-cerita populer di daerah asal mereka. Kesiapan ini akan menjadi pijakan untuk mendalami legenda dengan analisis yang lebih kritis dan kreatif.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "LEGEND" dalam Unit 1 ini berfokus pada teks naratif, khususnya legenda. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pemahaman konsep (pengertian legenda, struktur teks, unsur kebahasaan spesifik), pengetahuan prosedural (langkah-langkah menganalisis dan memproduksi teks legenda), dan pengetahuan metakognitif (kesadaran akan tujuan dan strategi pembelajaran). Relevansinya dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena legenda merupakan bagian dari warisan budaya lokal dan nasional yang mengandung nilai-nilai moral. Tingkat kesulitan materi dianggap moderat, dengan penekanan pada pengembangan pemahaman dan keterampilan analisis yang lebih mendalam dibandingkan jenjang sebelumnya. Struktur materi akan disajikan secara bertahap, mulai dari pengenalan, analisis, hingga produksi. Integrasi nilai dan karakter akan dilakukan melalui penekanan pada nilai-nilai luhur yang terkandung dalam legenda (misalnya, kejujuran, keberanian, kesetiakawatan) serta pengembangan sikap saling menghargai budaya.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, dimensi lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur legenda,

menemukan pesan moral, dan membandingkan berbagai versi legenda.

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menulis ulang atau menciptakan legenda dengan sentuhan personal dan inovatif.
- **Kolaborasi:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis dan mempresentasikan legenda.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mempresentasikan analisis dan karya mereka secara lisan dan tulisan dengan jelas dan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase F, peserta didik mampu:

- Menyajikan, menginterpretasikan, dan menganalisis informasi dari berbagai jenis teks fiksi (termasuk legenda) dan non-fiksi secara lisan dan tulisan.
- Mengevaluasi dan merefleksikan makna teks secara kritis untuk mengidentifikasi tujuan, pandangan, dan nilai yang terkandung di dalamnya.
- Memproduksi berbagai jenis teks fiksi (termasuk legenda) dan non-fiksi secara mandiri dan berkolaborasi dengan memperhatikan tujuan komunikasi, struktur, dan unsur kebahasaan yang relevan.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Bahasa Indonesia:** Konsep teks naratif, pengembangan alur cerita, penggunaan gaya bahasa.
- **Sejarah/Seni Budaya:** Pemahaman konteks sejarah dan budaya di balik legenda, eksplorasi kekayaan budaya daerah.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Integrasi nilai-nilai moral dan karakter yang terkandung dalam legenda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami dan Menganalisis Struktur Legenda (Mindful Learning)

- Peserta didik dapat mengidentifikasi struktur teks legenda (orientasi, komplikasi, resolusi, koda) dengan tepat setelah membaca beberapa contoh legenda.
- Peserta didik dapat menganalisis unsur kebahasaan (misalnya, penggunaan *past tense*, *time conjunctions*, *adverbial phrases*) dalam teks legenda secara mandiri.
- Peserta didik mampu menemukan pesan moral dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam legenda yang dibaca dengan cermat.

Pertemuan 2: Membandingkan dan Mengevaluasi Legenda (Meaningful Learning)

- Peserta didik dapat membandingkan berbagai versi legenda yang berbeda (misalnya, versi lisan dan tertulis, atau legenda dari daerah yang berbeda) dan mengidentifikasi persamaan serta perbedaannya.
- Peserta didik dapat mengevaluasi relevansi pesan moral legenda dengan kehidupan nyata mereka dan masyarakat saat ini.
- Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis perbandingan legenda dalam diskusi kelompok secara kolaboratif.

Pertemuan 3: Menciptakan atau Menulis Ulang Legenda (Joyful Learning)

- Peserta didik dapat menulis ulang sebuah legenda yang telah dibaca dengan gaya bahasa dan sentuhan kreatif mereka sendiri, memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan.
- Peserta didik dapat menyajikan karya legenda mereka (melalui bercerita, drama pendek, atau visualisasi) di depan kelas dengan percaya diri dan antusias.
- Peserta didik mampu merefleksikan proses belajar mereka dalam memahami dan menciptakan legenda.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada "Legenda Nusantara: Jendela Kearifan Lokal dan Inspirasi Kreativitas". Peserta didik akan diajak untuk mengeksplorasi legenda-legenda populer dari berbagai daerah di Indonesia, memahami akar budayanya, dan menghubungkan pesan-pesan moralnya dengan isu-isu kontemporer. Fokus akan diberikan pada analisis bagaimana legenda membentuk identitas dan nilai-nilai masyarakat, serta bagaimana legenda dapat diinterpretasikan ulang untuk generasi masa kini.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):** Peserta didik akan ditugaskan untuk proyek akhir berupa penulisan ulang atau penciptaan legenda yang relevan dengan konteks kekinian, atau produksi media kreatif (misalnya, *storytelling* digital, komik legenda) berdasarkan legenda yang dianalisis.
- **Diskusi Kelompok:** Mendorong eksplorasi ide, analisis kritis, dan berbagi pandangan antarpeserta didik.
- **Eksplorasi Lapangan (Opsional/Virtual):** Jika memungkinkan, kunjungan ke museum budaya atau situs sejarah yang terkait dengan legenda, atau eksplorasi virtual melalui video dokumenter tentang asal-usul legenda.
- **Wawancara (Opsional):** Mendorong peserta didik untuk mewawancarai seseorang atau tokoh masyarakat setempat tentang legenda di daerah mereka.
- **Presentasi:** Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil analisis dan proyek mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Bahasa Indonesia, Sejarah, Seni Budaya), pustakawan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Tokoh masyarakat/budayawan lokal (jika ada dan relevan), organisasi budaya.
- **Masyarakat:** Keluarga (untuk berbagi legenda dari keluarga), komunitas lokal (untuk memahami konteks legenda).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang diatur untuk mendukung diskusi kelompok dan kolaborasi, area presentasi.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan platform digital untuk berbagi materi, forum diskusi online, pengumpulan tugas.
- **Budaya Belajar:** Mendorong suasana kolaboratif, partisipasi aktif dari setiap peserta didik, dan memupuk rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kekayaan budaya.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book atau artikel tentang legenda dari perpustakaan digital nasional/daerah, atau sumber-sumber tepercaya lainnya.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum di Google Classroom atau platform lain untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran atau berbagi sumber daya.

- **Penilaian Daring:** Menggunakan platform kuis interaktif seperti Kahoot! atau Mentimeter untuk asesmen formatif yang menyenangkan dan diagnostik.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat manajemen kelas untuk materi, pengumuman, pengumpulan tugas, dan umpan balik.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MEMAHAMI DAN MENGANALISIS STRUKTUR LEGENDA (MINDFUL LEARNING)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Prinsip Berkesadaran:** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Apa cerita rakyat favoritmu saat kecil? Mengapa cerita itu berkesan bagimu?" (Mengajak siswa *mindful* terhadap pengalaman masa lalu).
- **Prinsip Bermakna:** Menjelaskan relevansi belajar legenda dengan menjaga warisan budaya dan memahami nilai-nilai luhur.
- **Prinsip Menggembirakan:** Menayangkan klip pendek dari film atau animasi yang terinspirasi legenda lokal (misalnya, Sangkuriang, Danau Toba) untuk membangkitkan minat.
- Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang legenda melalui sesi *brainstorming* atau menggunakan Mentimeter untuk membuat *word cloud* terkait kata kunci "legenda".
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Prinsip Bermakna:

- **Memahami:** Guru membagikan teks legenda yang berbeda kepada beberapa kelompok kecil (diferensiasi konten: legenda dengan tingkat kerumitan bahasa yang bervariasi). Setiap kelompok akan membaca legenda yang berbeda dan mengidentifikasi tokoh, latar, alur, dan pesan moral.
- **Mengaplikasi:** Peserta didik dalam kelompok menganalisis struktur teks legenda (orientasi, komplikasi, resolusi, koda) dan unsur kebahasaan (diferensiasi proses: guru memberikan lembar kerja terstruktur bagi yang membutuhkan panduan, dan memberikan kebebasan analisis bagi kelompok yang lebih mandiri). Hasil analisis ditulis pada *graphic organizer* yang disiapkan.
- **Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya. Setelah presentasi, guru memfasilitasi diskusi kelas tentang persamaan dan perbedaan struktur dan unsur kebahasaan antar legenda. Guru menekankan bagaimana struktur ini membantu cerita menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.
- Guru memberikan umpan balik langsung terhadap analisis siswa.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan penguatan tentang konsep struktur dan unsur kebahasaan legenda.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama siswa, menyimpulkan poin-poin penting tentang ciri-ciri legenda.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan pengantar untuk

pertemuan berikutnya mengenai perbandingan legenda dan penugasan awal untuk mencari dua versi legenda yang sama atau legenda dari daerah yang berbeda.

PERTEMUAN 2: MEMBANDINGKAN DAN MENGEVALUASI LEGENDA (MEANINGFUL LEARNING)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Mengulang singkat materi sebelumnya.
- **Prinsip Berkesadaran:** Guru meminta siswa untuk berbagi temuan awal mereka tentang legenda yang ditugaskan.
- **Prinsip Bermakna:** Menjelaskan mengapa perbandingan legenda penting untuk memahami kekayaan budaya dan bagaimana narasi bisa berkembang.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Prinsip Bermakna:

- **Memahami:** Peserta didik dalam kelompok (diferensiasi pengelompokan: bisa berdasarkan legenda yang sama atau legenda dari daerah yang berbeda) membandingkan dua versi legenda yang telah mereka siapkan, fokus pada persamaan dan perbedaan alur, tokoh, dan pesan moral.
- **Mengaplikasi:** Setiap kelompok membuat tabel perbandingan atau diagram Venn untuk memvisualisasikan hasil perbandingan mereka.
- **Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):** Diskusi kelas tentang mengapa ada perbedaan dalam versi legenda (misalnya, pengaruh budaya lokal, evolusi cerita). Guru mendorong siswa untuk mengevaluasi relevansi pesan moral legenda dengan kehidupan mereka saat ini. "Apakah pesan moral ini masih relevan? Mengapa?"
- Guru berkeliling memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses diskusi kelompok.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas analisis komparatif siswa.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama siswa, merangkum pentingnya perbandingan legenda dan evaluasi nilai-nilai budaya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Memberikan pengantar untuk proyek penulisan ulang/penciptaan legenda dan menyepakati tema/jenis legenda yang akan dipilih.

PERTEMUAN 3: MENCIPTAKAN ATAU MENULIS ULANG LEGENDA (JOYFUL LEARNING)

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Mengulang singkat materi sebelumnya.
- **Prinsip Berkesadaran:** Guru menanyakan "Apa yang kamu rasakan ketika kamu akan menciptakan sesuatu yang baru?" (Membawa kesadaran akan proses kreatif).
- **Prinsip Menggembirakan:** Menayangkan contoh-contoh adaptasi modern dari legenda (misalnya, film, lagu, komik) untuk memicu ide-ide kreatif.

- Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

Prinsip Bermakna:

- **Memahami:** Guru meninjau kembali struktur teks dan unsur kebahasaan yang penting dalam penulisan legenda.
- **Mengaplikasi:** Peserta didik secara individu atau berpasangan (diferensiasi produk: siswa dapat memilih untuk menulis ulang legenda yang sudah ada dengan sentuhan modern, atau menciptakan legenda baru dengan tema yang relevan) mulai menyusun draf legenda mereka. Guru memberikan panduan penulisan dan sedia membantu.
- **Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):** Selama proses penulisan, guru mendorong siswa untuk merefleksikan bagaimana legenda dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai. Setelah selesai menulis, siswa dapat melakukan *peer-editing* untuk memberikan umpan balik konstruktif satu sama lain.
- **Prinsip Menggembirakan:** Menyediakan berbagai alat (pensil warna, kertas gambar, perangkat lunak sederhana untuk membuat komik digital, atau *storytelling* audio) untuk mendukung kreativitas mereka dalam mempresentasikan legenda.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik positif dan konstruktif terhadap proses kreatif siswa.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Bersama siswa, merefleksikan seluruh proses pembelajaran Unit 1: LEGEND, dari pemahaman hingga penciptaan. Menekankan pentingnya menjaga dan mengembangkan warisan budaya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Menugaskan siswa untuk menyelesaikan proyek legenda mereka dan menyiapkan presentasi untuk pertemuan selanjutnya (jika presentasi tidak selesai di pertemuan ini).

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi siswa dalam sesi *brainstorming* awal tentang legenda.
- **Wawancara (Singkat):** Guru bertanya secara acak kepada beberapa siswa: "Apa yang kamu ketahui tentang legenda?" atau "Sebutkan satu legenda yang kamu tahu."
- **Kuesioner (Google Form/Tertulis Singkat):** "Seberapa sering kamu membaca/mendengar legenda?" "Apa yang membuat sebuah legenda menarik bagimu?" (untuk mengukur minat dan pengalaman awal).
- **Tes Diagnostik (Singkat):** Memberikan 2-3 kalimat acak dan meminta siswa mengidentifikasi apakah kalimat tersebut menggunakan *past tense* atau *present tense* untuk mengukur pemahaman dasar grammar.

SOAL ASESMEN AWAL:

1. Sebutkan satu legenda yang paling kamu ingat dan dari mana asalnya.
2. Menurutmu, apa perbedaan antara legenda dan cerita dongeng biasa?
3. Coba ceritakan inti singkat dari legenda yang kamu sebutkan di nomor 1.
4. Identifikasi apakah kalimat ini menggunakan *past tense* atau *present tense*: "Once

upon a time, there lived a beautiful princess."

5. Apa yang ingin kamu pelajari tentang legenda dalam unit ini?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tugas Harian (Individu/Kelompok):** Lembar kerja analisis struktur teks legenda (Pertemuan 1). Tabel perbandingan legenda (Pertemuan 2). Draf awal tulisan legenda (Pertemuan 3).
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati partisipasi aktif, kemampuan menyampaikan ide, dan kerja sama dalam kelompok selama diskusi analisis dan perbandingan legenda.
- **Presentasi (Informal):** Presentasi hasil analisis struktur legenda (Pertemuan 1) dan perbandingan legenda (Pertemuan 2).

SOAL ASESMEN PROSES (UNTUK PERTEMUAN 1 - ANALISIS LEGENDA):

1. Bacalah teks legenda "Malin Kundang". Tuliskan kejadian utama yang termasuk dalam bagian: a) Orientasi, b) Komplikasi, c) Resolusi, d) Koda.
2. Sebutkan dua contoh penggunaan *past tense* dari teks "Malin Kundang" yang kamu baca.
3. Apa pesan moral utama yang dapat kamu ambil dari cerita "Malin Kundang"?
4. Bagaimana perasaanmu setelah membaca legenda ini? Apa yang membuatmu tertarik atau tidak tertarik?
5. Menurutmu, mengapa legenda ini masih diceritakan hingga saat ini?

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis refleksi pribadi tentang pengalaman belajar mereka di unit legenda, termasuk tantangan, hal yang paling berkesan, dan wawasan baru yang didapat.
- **Tes Tertulis:** Esai singkat atau pertanyaan terbuka untuk menguji pemahaman konsep legenda, struktur, dan unsur kebahasaan.
- **Tugas Akhir/Proyek:** Penulisan ulang atau penciptaan legenda (dapat berupa teks, komik, *storytelling* audio/video pendek, atau drama sederhana) yang menunjukkan pemahaman mereka tentang ciri-ciri legenda dan kreativitas.

SOAL ASESMEN AKHIR:

1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri apa yang dimaksud dengan legenda dan sebutkan tiga ciri-ciri utama legenda.
2. Pilihlah salah satu legenda yang kamu pelajari dan analisis pesan moral serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Berikan contoh dari cerita.
3. Bagaimana unsur kebahasaan seperti *past tense* dan *adverbial phrases* berperan penting dalam pembangunan alur cerita legenda? Berikan contoh.
4. Jika kamu diberi kesempatan untuk menciptakan legenda baru untuk kotamu, tentang apa legenda itu dan mengapa kamu memilih topik tersebut?
5. Menurutmu, mengapa penting bagi generasi muda untuk terus mempelajari dan melestarikan legenda tradisional? Apa manfaatnya bagi kehidupanmu?