

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
BAB 10 : I LIKE PLAYING "BALAP KARUNG"

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Fase / Semester: V (Lima) / C / II (Genap)
Alokasi Waktu : 8 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik sudah mampu membuat kalimat sederhana dan mengenal beberapa kata kerja. Mereka juga sudah mengenal angka dan konsep waktu secara umum.
- **Minat** : Peserta didik sangat antusias dengan topik permainan, terutama permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik dan kompetisi.
- **Latar Belakang** : Sebagian besar peserta didik pernah melihat atau bahkan memainkan permainan tradisional Indonesia, terutama saat perayaan Hari Kemerdekaan.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan gambar dan video yang menampilkan berbagai permainan tradisional dan kalender yang menarik.
 - **Auditori**: Membutuhkan lagu untuk menghafal nama-nama bulan dan latihan pelafalan nama permainan.
 - **Kinestetik**: Sangat membutuhkan praktik langsung atau simulasi permainan untuk menghubungkan kosakata dengan pengalaman nyata.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami kosakata nama-nama permainan tradisional (*balap karung, tug of war, etc.*) dan nama-nama bulan dalam setahun (*January, February, etc.*). Memahami konsep tanggal ordinal (*1st, 2nd, 3rd, 4th*).
 - **Prosedural**: Mampu menggunakan pola kalimat untuk menyatakan kesukaan (*I like playing...*) dan bertanya jawab tentang waktu/tanggal (*What month is this?, When is...?*).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Tinggi, karena materi ini berhubungan dengan hobi, permainan, dan perayaan hari-hari penting (Hari Kemerdekaan, hari ulang tahun) yang relevan bagi siswa.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Tantangan utamanya adalah menghafal 12 nama bulan dan memahami penggunaan tanggal ordinal yang berbeda dari angka biasa.
- **Struktur Materi**: Dimulai dari pengenalan kosakata permainan dan ungkapan

kesukaan, dilanjutkan dengan pengenalan nama bulan dan tanggal, dan diakhiri dengan menggabungkan semua konsep dalam konteks perayaan.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengajarkan nilai sportivitas dalam permainan, kerja sama tim, serta melestarikan dan menghargai budaya permainan tradisional Indonesia.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersikap jujur dan tidak curang saat bermain.
- **Kewargaan:** Mengenal dan bangga terhadap budaya Indonesia melalui permainan tradisional. Mengingat dan menghargai hari-hari besar nasional.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menghubungkan jenis permainan dengan perayaan tertentu (misal: *balap karung* dengan perayaan 17 Agustus).
- **Kreativitas:** Mampu membuat jadwal atau kalender permainan favoritnya sendiri.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam tim saat memainkan permainan seperti tarik tambang (*tug of war*).
- **Kemandirian:** Berani mengungkapkan permainan favoritnya dan bertanya tentang tanggal atau bulan.
- **Kesehatan:** Memahami manfaat permainan tradisional sebagai aktivitas fisik yang menyehatkan.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi untuk menyatakan kesukaan dan menanyakan informasi tentang waktu.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut..

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

Memahami alur informasi teks secara keseluruhan dan merespon teks lisan atau teks multimodal sederhana tentang topik sehari-hari secara lisan dengan kalimat pendek dan sederhana sesuai konteks.

(Understand the entire flow of information and respond to simple oral or multimodal texts about everyday topics using short and simple sentences verbally in line with its context)

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

Memahami alur informasi secara keseluruhan, gagasan utama dan informasi rinci dari beragam teks pendek atau teks multimodal tentang topik sehari-hari dan meresponnya sesuai konteks.

(Understand the entire flow of information, main ideas and details from a variety of short texts or multimodal texts about everyday topics and respond in line with its context)

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

Mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui berbagai jenis teks tulis sederhana atau teks multimodal tentang topik sehari-hari sesuai konteks.

(Communicate their ideas and experiences through various types of simple written texts or multimodal texts about everyday topics in line with its context)

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Praktik langsung permainan tradisional sebagai bagian dari aktivitas fisik.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mengetahui hari-hari besar nasional dan sejarah di baliknya (misal: Hari Kemerdekaan di bulan Agustus).
- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Membuat kalender hias atau poster tentang permainan tradisional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi nama-nama permainan tradisional dan menggunakan kalimat "*I like playing...*" untuk menyatakan kesukaan. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melafalkan 12 nama bulan dalam setahun (*January - December*) dengan benar. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu bertanya jawab menggunakan pola kalimat "*What month is this?*" dan "*When is...?*" serta mengenal tanggal ordinal (*1st - 31st*). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan tentang permainan dan bulan untuk membuat kalimat kontekstual (misal: "*We play balap karung in August.*"). (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan minimal 4 nama permainan tradisional dalam Bahasa Inggris.
2. Membuat kalimat "*I like playing...*" dengan benar.
3. Menyebutkan 12 nama bulan secara berurutan.
4. Menjawab pertanyaan tentang bulan dan tanggal.
5. Membuat kalimat yang menghubungkan sebuah acara/permainan dengan bulannya.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Permainan Tradisional dan Perayaan Hari Kemerdekaan.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Task-Based Learning, Cooperative Learning.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Siswa diajak untuk fokus pada aturan setiap permainan dan urutan bulan dalam kalender.
 - **Meaningful Learning:** Menghubungkan permainan tradisional dengan perayaan Hari Kemerdekaan di bulan Agustus, sebuah peristiwa yang sangat bermakna bagi siswa.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran didominasi oleh aktivitas bermain (simulasi di kelas atau praktik di lapangan), bernyanyi lagu nama-nama bulan, dan permainan kalender.
- **Metode Pembelajaran:** Permainan, bernyanyi, demonstrasi, tanya jawab, penugasan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan video perlombaan 17 Agustus, kalender dinding besar, dan kartu-kartu nama bulan.
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa bisa belajar melalui praktik fisik, menghafal lagu, atau mengerjakan puzzle urutan bulan.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil belajar bisa berupa partisipasi dalam permainan, presentasi lisan tentang permainan favorit, atau kalender kreatif yang sudah diisi.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru lain untuk mengadakan pekan permainan tradisional di sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua diminta untuk bercerita tentang permainan tradisional yang mereka mainkan saat kecil.
- **Mitra Digital:** Menonton video tutorial atau pertandingan permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Menata ruang kelas agar cukup luas untuk simulasi permainan. Menempelkan kalender besar dan poster permainan tradisional.
- **Ruang Virtual:** Menggunakan proyektor untuk menampilkan video perlombaan dan kalender interaktif.

- **Budaya Belajar:** Membangun semangat sportivitas, kerja sama, dan kebanggaan terhadap budaya lokal.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Memutar video lagu "Months of the Year".
- Menggunakan aplikasi kalender digital untuk menunjukkan tanggal-tanggal penting.
- Mengadakan kuis online tentang nama bulan dan permainan.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Permainan Favoritku (*My Favorite Games*)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menunjukkan gambar atau video singkat tentang kemeriahan lomba 17 Agustus. Guru bertanya, "Permainan apa saja yang kalian lihat?".
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini akan belajar nama-nama permainan itu dalam Bahasa Inggris dan cara mengatakan permainan yang kita sukai.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi:** Guru memperkenalkan kosakata: *sack race (balap karung)*, *tug of war (tarik tambang)*, *marbles (kelereng)*, dll., menggunakan *flashcards*.
- **Modeling:** Guru memperkenalkan pola kalimat, "*I like playing sack race.*". Guru menunjuk ke dirinya sendiri dan menyatakan permainan favoritnya.
- **Latihan Terbimbing (Joyful & Kinestetik):** Simulasi permainan. Siswa mencoba melakukan gerakan *sack race* (melompat-lompat) atau *tug of war* (saling menarik) di tempat. Sambil bermain, mereka meneriakkan kalimat "*I like playing...!*".
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Survei kelas. Siswa berkeliling dan bertanya kepada 5 teman, "*What game do you like?*", lalu mencatat jawabannya.
 - **Produk:** Siswa menggambar permainan tradisional favoritnya dan menuliskan kalimat "*I like playing...*" di bawahnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil survei atau gambarnya.
- **Rangkuman:** Guru mengulas kembali nama-nama permainan yang telah dipelajari.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diminta bertanya kepada orang tua tentang permainan tradisional favorit mereka.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Bulan dalam Setahun (*Months of the Year*)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru mereview materi permainan favorit.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan kalender dan bertanya, "*What is this?*". Guru menunjuk nama bulan saat ini dan menyebutkannya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan akan belajar dan menghafal 12 nama bulan dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Modeling & Latihan (Auditori):** Guru memperkenalkan 12 nama bulan menggunakan *flashcards* dan pelafalan yang jelas. Siswa menirukan. Proses ini diulang beberapa kali.
- **Joyful Learning:** Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Months of the Year" untuk membantu menghafal urutannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Permainan "Urutkan Bulan". Siswa dalam kelompok diberi kartu nama bulan yang acak. Mereka harus menyusunnya sesuai urutan yang benar. Kelompok tercepat adalah pemenangnya.
 - **Produk:** Siswa menuliskan kembali 12 nama bulan di buku mereka secara berurutan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru menyebutkan satu bulan, siswa menyebutkan bulan setelahnya.
- **Rangkuman:** Menyanyikan lagu "Months of the Year" sekali lagi.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diminta mencari tahu bulan kelahiran anggota keluarganya.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Bertanya tentang Tanggal (*Asking for Dates*)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru mereview nama-nama bulan dengan permainan tebak cepat.
- **Apersepsi:** Guru menunjuk tanggal hari ini di kalender dan berkata, "*Today is August 20th.*". Guru memperkenalkan konsep tanggal ordinal (*-st, -nd, -rd, -th*).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan akan belajar cara bertanya dan menjawab tentang tanggal dan bulan.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Modeling:** Guru memperkenalkan pola tanya "*What month is this?*" dan "*When is...?*". Contoh: "*When is Independence Day?*" -> "*It is on August 17th.*". Guru menjelaskan perbedaan angka biasa dan ordinal secara singkat.
- **Latihan Terbimbing:** Guru bertanya tentang beberapa tanggal penting (Hari Kartini, Hari Pendidikan, dll), siswa menjawab bersama-sama dibantu oleh guru.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Aktivitas "Kalender Ulang Tahun". Siswa bertanya kepada teman-temannya, "*When is your birthday?*" dan menandainya di kalender mini pribadi.

- **Produk:** Siswa mengerjakan lembar kerja menjodohkan hari besar dengan tanggal dan bulannya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, "*When is your birthday?*" kepada beberapa siswa.
- **Rangkuman:** Guru mengulas kembali pola kalimat tanya jawab tanggal.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Permainan dan Perayaan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Pemanasan:** Menyanyikan lagu nama-nama bulan dan mereview tanya jawab tanggal.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menampilkan kembali gambar lomba *balap karung* dan bertanya, "*When do we usually play sack race?*" (mengarahkan ke bulan Agustus).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan hari ini akan menggabungkan semua yang telah dipelajari: permainan, bulan, dan tanggal.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Modeling:** Guru memberikan contoh kalimat terintegrasi: "*I like playing tug of war. We usually play tug of war on Independence Day. It is in August.*"
- **Latihan Terbimbing:** Siswa secara bersama-sama membuat kalimat serupa untuk permainan lainnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Meaningful & Joyful):**
 - **Proses:** Proyek Mini "Kalender Aktivitasku". Siswa membuat kalender sederhana untuk 3 bulan. Di setiap bulan, mereka menggambar satu aktivitas atau permainan yang mereka sukai dan menulis kalimat tentangnya.
 - **Produk:** Hasil proyek kalender siswa. Penilaian fokus pada kemampuan mengintegrasikan kosakata permainan dan bulan dengan benar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi & Apresiasi:** Beberapa siswa mempresentasikan kalendernya di depan kelas.
- **Rangkuman:** Guru merangkum seluruh materi Bab 10.
- **Tindak Lanjut:** Siswa diingatkan untuk mempraktikkan percakapan tentang tanggal dan bulan di rumah.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, "Sebutkan permainan yang kamu suka?" dan "Sebutkan nama-nama bulan yang kamu tahu?" untuk mengukur pengetahuan awal.

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Mengamati partisipasi siswa dalam simulasi permainan dan permainan mengurutkan bulan.

- **Tanya Jawab Lisan:** Guru bertanya secara acak tentang permainan favorit atau bulan tertentu.
- **Kuis Singkat:** Siswa menuliskan nama bulan yang disebutkan oleh guru.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **"My Favorite Month" Poster:** Siswa memilih satu bulan favorit, menggambar aktivitas atau perayaan yang ada di bulan tersebut, dan menulis 2-3 kalimat deskripsi (misal: *"My favorite month is August. I like playing sack race. My birthday is also in August."*).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Lisan:** Siswa bercerita singkat tentang permainan tradisional favoritnya dan kapan biasanya permainan itu dimainkan.
- **Tes Tertulis:**
 - Menjodohkan nama permainan dengan gambarnya.
 - Mengisi nama bulan yang kosong dalam urutan.
 - Menjawab pertanyaan *"When is...?"* berdasarkan data yang diberikan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.