

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS**  
**BAB 2 : SPORTS EVENTS**

**A. IDENTITAS MODUL**

**Nama Sekolah** : .....

**Nama Penyusun** : .....

**Mata Pelajaran** : **Bahasa Inggris**

**Kelas / Fase /Semester** : **X/ E / Ganjil**

**Alokasi Waktu** :

**Tahun Pelajaran** : **2024 / 2025**

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dasar tentang kosakata terkait olahraga dan mampu memahami percakapan sederhana dalam Bahasa Inggris. Beberapa mungkin sudah familiar dengan nama-nama tim olahraga atau atlet terkenal dari berbagai pertandingan.
- **Minat:** Umumnya, peserta didik memiliki minat yang beragam, namun sebagian besar mungkin tertarik pada topik olahraga populer seperti sepak bola, bulutangkis, atau bola basket. Minat ini dapat dimanfaatkan untuk memotivasi mereka dalam pembelajaran.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, ada yang mungkin sering menonton pertandingan olahraga secara langsung atau melalui media, ada pula yang hanya mengetahui secara umum.
- **Kebutuhan Belajar:**
  - Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan dukungan lebih dalam penguasaan kosakata dan struktur kalimat dasar.
  - Beberapa mungkin membutuhkan tantangan lebih dalam menganalisis informasi dan menyampaikan ide secara kompleks.
  - Kebutuhan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam kelompok untuk membangun pemahaman.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
  - **Pengetahuan Konseptual:** Memahami karakteristik dan struktur teks deskriptif dan teks recount lisan maupun tulis multimoda tentang pertandingan olahraga.
  - **Pengetahuan Prosedural:** Mampu mengidentifikasi gagasan utama dan informasi terperinci dari teks recount lisan, menyusun ulang paragraf teks recount tulis, serta menggunakan panca indera untuk mendeskripsikan pengalaman menonton pertandingan olahraga.

- **Pengetahuan Metakognitif:** Merefleksikan pemahaman dan pengalaman belajar terkait deskripsi dan recount peristiwa olahraga.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Topik olahraga sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai penonton, penggemar, maupun pelaku olahraga. Mereka dapat mengaplikasikan kemampuan mendeskripsikan dan menceritakan kembali pengalaman menonton pertandingan olahraga dalam komunikasi sehari-hari, baik lisan maupun tulis.
- **Tingkat Kesulitan:** Materi disajikan secara bertahap, mulai dari identifikasi sederhana hingga produksi teks yang lebih kompleks. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas X.
- **Struktur Materi:** Materi dibagi menjadi beberapa tugas (Task 1-7) yang mencakup kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dengan fokus pada pengembangan kemampuan memproduksi teks deskriptif dan recount.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Kemandirian:** Mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan jujur menilai pemahaman diri.
  - **Kreativitas:** Mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru dalam mendeskripsikan pengalaman atau merancang acara olahraga.
  - **Kolaborasi:** Mendorong kerja sama dalam kelompok saat berdiskusi, bermain peran, dan melakukan peer review.
  - **Penalaran Kritis:** Meminta peserta didik untuk menyampaikan alasan di balik pendapat dan keputusan mereka.
  - **Berpikir Global:** Membandingkan olimpiade paralimpiade dari berbagai tahun dan lokasi.

## D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Mengidentifikasi konteks, gagasan utama, dan informasi terperinci. Mendiskusikan jawaban dan melakukan revisi. Menyampaikan hasil diskusi kelompok beserta alasannya.
- **Kreativitas:** Merancang teks recount tentang pengalaman menonton acara olahraga. Menyajikan hasil temuan dalam bentuk grafik informasi yang kohesif.
- **Kolaborasi:** Bekerja dalam kelompok untuk mengurutkan daftar etika penonton. Bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi pengalaman pembicara saat menonton pertandingan olahraga. Melakukan *peer review* terhadap draf tulisan teman.
- **Kemandirian:** Menuliskan kata dan ungkapan yang dipelajari ke dalam *Vocabulary Box*. Merefleksikan pemahaman materi secara mandiri.
- **Komunikasi:** Memproduksi teks deskriptif lisan dan teks deskriptif tulis multimoda. Menyampaikan hasil diskusi kelompok. Menceritakan pengalaman menonton pertandingan olahraga.

## DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase E, peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam berbagai jenis teks untuk berkomunikasi sesuai dengan situasi, tujuan, dan target pemirsa/pembacanya. Peserta didik memproduksi teks lisan, tulisan, dan visual yang lebih beragam, dengan pemahaman terhadap tujuan dan target pembaca/pemirsa untuk menyampaikan keinginan/perasaan/pendapat dan berdiskusi mengenai topik yang dekat dengan keseharian mereka atau isu yang hangat sesuai usia peserta didik di fase ini. Peserta didik memahami teks lisan, tulisan dan visual untuk mempelajari sesuatu/mendapatkan informasi. Keterampilan inferensi tersirat ketika memahami informasi dalam bahasa Inggris juga mulai berkembang.

Capaian Pembelajaran setiap elemen mata pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak-Berbicara ( <i>Listening-Speaking</i> )	<p>Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan guru, teman sebaya, dan orang lain dalam berbagai macam situasi dan tujuan. Peserta didik menggunakan dan merespons pertanyaan serta menggunakan strategi untuk memulai dan mempertahankan percakapan dan diskusi. Peserta didik memahami dan mengidentifikasi ide utama dan detail dari teks lisan yang relevan dari diskusi atau presentasi mengenai topik yang terkait dengan kehidupan mereka. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan opini terhadap isu yang dekat dengan kehidupan mereka dan untuk membahas minat. Peserta didik memberikan pendapat dan membuat perbandingan. Peserta didik mulai menggunakan elemen nonverbal (gestur, kecepatan bicara dan/atau nada suara) untuk dapat memperkuat/mendukung pesan/informasi yang ingin disampaikan.</p> <p><i>(Students use English to communicate with teachers, peers and others in a range of settings and for a range of purposes. They use and respond to questions and use strategies to initiate and sustain conversations and discussion. They understand and identify the main ideas and relevant details in oral texts of discussions or presentations on youth-related topics. They use English to express opinions on youth-related issues and to discuss youth-related interests. They give opinions and make comparisons. They begin to use nonverbal elements (gestures, speed and/or pitch) to strengthen/support the message/information being conveyed.)</i></p>
Membaca-Memirsa ( <i>Reading-Viewing</i> )	<p>Peserta didik membaca dan merespons berbagai jenis teks. Peserta didik membaca untuk mempelajari sesuatu atau untuk mendapatkan informasi. Peserta didik mencari dan mengevaluasi detail spesifik dan inti dari berbagai jenis teks.</p>

	<p>Teks ini dapat berbentuk cetak atau digital, termasuk di antaranya teks visual, multimodal atau interaktif. Pemahaman peserta didik terhadap ide pokok, isu-isu atau pengembangan plot dalam berbagai jenis teks mulai berkembang. Peserta didik mengidentifikasi tujuan penulis dan mengembangkan keterampilannya untuk melakukan inferensi sederhana dalam memahami informasi tersirat dalam teks.</p> <p><i>(Students read and respond to a variety of texts. They read to learn or to find information. They locate and evaluate specific details and main ideas of a variety of texts. These texts may be in the form of printed or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts. They are developing understanding of main ideas, issues or plot development in a variety of texts. They identify the author's purposes and develop simple inferential skills to help them understand implied information from the texts.)</i></p>
<p>Menulis-Mempresen tasikan <i>(Writing-Presenting)</i></p>	<p>Peserta didik menulis berbagai jenis teks fiksi dan nonfiksi, melalui aktivitas yang dipandu, menunjukkan pemahaman mereka terhadap tujuan dan target pembaca/pemirsa. Peserta didik merencanakan, menuliskan, mengulas, dan merevisi teks dengan menunjukkan strategi koreksi diri dalam kaidah menulis. Peserta didik menyampaikan ide menggunakan kosakata dan kata kerja umum dalam tulisannya. Peserta didik menyajikan informasi menggunakan berbagai moda presentasi dalam bentuk cetak dan digital untuk menyesuaikan dengan target pembaca/pemirsa dan untuk mencapai tujuan yang berbeda-beda.</p> <p><i>(Students write a variety of fiction and non-fiction texts, through guided activities, showing an awareness of purpose and audience. They plan, write, review and revise texts with some evidence of self-correction strategies in writing conventions. They express ideas and use common/daily vocabulary and verbs in their writing. They present information using different modes of presentation in print and digital forms to suit different audiences and to achieve different purposes.)</i></p>

## B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya:** Membangun apresiasi terhadap visual (gambar pertandingan olahraga) dan audio (rekaman suasana pertandingan) dalam teks multimoda.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Pemahaman tentang berbagai jenis olahraga, etika penonton, dan pengalaman yang terkait dengan menonton atau terlibat dalam acara olahraga.
- **Ilmu Komputer/Teknologi Informasi:** Pemanfaatan tautan video dan mungkin alat presentasi digital untuk menyajikan informasi.
- **Bahasa Indonesia:** Konsep teks recount dan deskripsi, serta pengembangan gagasan secara kohesif dan koheren.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:**
  - Peserta didik mampu mengidentifikasi konteks, gagasan utama, dan informasi terperinci dari teks recount lisan dengan topik kegiatan olahraga setelah mendengarkan cerita guru dan mengamati gambar dengan cermat (Mindful Learning).
  - Peserta didik mampu mendeskripsikan gambar terkait kegiatan olahraga dan menjelaskan alasannya secara lisan dengan menggunakan kosakata yang tepat (Joyful Learning).
  - Peserta didik mampu mengidentifikasi kata dan ungkapan baru yang dipelajari dari kegiatan mendengarkan dan berbicara, serta menuliskannya ke dalam *Vocabulary Box* secara mandiri (Meaningful Learning, Kemandirian).
- **Pertemuan 2:**
  - Peserta didik mampu mengurutkan daftar etika penonton berdasarkan tingkat kepentingannya secara kolaboratif (Meaningful Learning, Kolaborasi).
  - Peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok mengenai etika penonton dengan alasan yang jelas dan bahasa yang tepat (Penalaran Kritis, Komunikasi).
- **Pertemuan 3:**
  - Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik dan pengembangan gagasan secara sederhana dari teks deskripsi lisan tentang acara olahraga setelah menyimak rekaman audio (Mindful Learning).
  - Peserta didik mampu memilih kata-kata yang muncul dalam rekaman audio tentang pengalaman menonton pertandingan olahraga dan mengidentifikasi informasi terperinci dari rekaman tersebut secara akurat (Penalaran Kritis).
  - Peserta didik mampu memahami cara menjawab pertanyaan rujukan kata dalam teks dengan menerapkan strategi yang diajarkan (Meaningful Learning).
- **Pertemuan 4:**
  - Peserta didik mampu menuliskan pengalaman pembicara saat menonton pertandingan olahraga dengan mengisi tabel kategori indera menggunakan kata dan ungkapan yang tepat secara berkelompok (Meaningful Learning, Kolaborasi).
  - Peserta didik mampu mengurutkan tingkat kemenarikan pengalaman menonton pertandingan olahraga dari gambar-gambar yang diberikan dan menyampaikan alasannya secara lisan (Penalaran Kritis, Komunikasi).
- **Pertemuan 5:**
  - Peserta didik mampu mengidentifikasi makna tersurat dari teks recount ragam tulis multimoda tentang acara olahraga setelah membaca teks dan menebak makna kata serta ungkapan (Mindful Learning).
  - Peserta didik mampu menyusun ulang paragraf untuk membentuk teks recount yang kohesif dan koheren (Kreativitas, Penalaran Kritis).
  - Peserta didik mampu menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan yang telah disusun ulang dengan memberikan masukan dan revisi (Penalaran Kritis).
- **Pertemuan 6:**
  - Peserta didik mampu menguraikan gagasan dan pendapat disertai dengan alasan sederhana terhadap pengalaman menonton acara olahraga melalui permainan

"Let's Play" dengan *sense-card* (Joyful Learning, Komunikasi).

- Peserta didik mampu menceritakan kembali pengalaman menonton pertandingan olahraga secara langsung menggunakan kata-kata dalam *sense-card* sebagai pemicu (Meaningful Learning, Komunikasi).

- **Pertemuan 7:**

- Peserta didik mampu mendemonstrasikan komunikasi efektif dalam penyampaian gagasan dan pendapat dengan alasan sederhana terhadap pembicaraan tentang sebuah acara olahraga yang disajikan dalam bentuk multimoda (Komunikasi).
- Peserta didik mampu membuat catatan singkat poin-poin yang akan dibicarakan tentang peristiwa olahraga yang disaksikan menggunakan pertanyaan pemandu (Kemandirian).
- Peserta didik mampu memberikan pendapat terhadap pengalaman teman menonton pertandingan olahraga dengan kata dan ungkapan yang tepat (Kolaborasi, Komunikasi).

- **Pertemuan 8:**

- Peserta didik mampu merancang draf teks recount sederhana tentang peristiwa atau pertandingan olahraga dengan memperhatikan konteks dan tujuan penulisan (Kreativitas, Kemandirian).
- Peserta didik mampu menuliskan informasi dari tabel ke dalam draf tulisan dan menambahkan informasi penting lainnya (Meaningful Learning).

- **Pertemuan 9:**

- Peserta didik mampu melakukan *peer review* terhadap draf tulisan teman dengan menggunakan daftar pernyataan sebagai rujukan (Kolaborasi, Penalaran Kritis).
- Peserta didik mampu melakukan revisi pada draf tulisan masing-masing berdasarkan masukan yang diberikan (Kemandirian, Penalaran Kritis).
- Peserta didik mampu memublikasikan tulisan mereka di media sosial atau media lain yang ditentukan setelah mendapatkan umpan balik dari guru dan melakukan revisi (Komunikasi, Kreativitas).

## D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "My Favorite Sports Event Experience"
- "The Atmosphere at a Live Sports Game"
- "Planning a Local Sports Event"

## E. KERANGKA PEMBELAJARAN

### Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PBL)* dan *Cooperative Learning*. PBL dipilih karena memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan produk (teks recount) yang merupakan hasil akhir dari serangkaian pembelajaran yang mendalam dan bermakna. *Cooperative Learning* diterapkan melalui kerja kelompok untuk mempromosikan kolaborasi.
- **Strategi Pembelajaran:**
  - *Inquiry-Based Learning*: Peserta didik diajak untuk bertanya dan menemukan informasi sendiri melalui kegiatan mendengarkan, membaca, dan berdiskusi.
  - *Experiential Learning*: Melibatkan peserta didik dalam simulasi pengalaman

(misalnya melalui *sense-card*) dan menceritakan pengalaman pribadi.

- **Differentiated Instruction:** Guru memberikan bimbingan dan dukungan yang berbeda sesuai kebutuhan peserta didik (misalnya, strategi menemukan kata rujukan, menjelaskan konsep panca indera).
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, tanya jawab, mendengarkan audio/video, membaca teks, permainan (*sense-card*), menulis, presentasi, *peer review*.

#### **Kemitraan Pembelajaran:**

- **Lingkungan Sekolah:** Guru berkolaborasi dengan guru PJOK untuk mengintegrasikan pemahaman tentang olahraga dan etika penonton. Pemanfaatan fasilitas sekolah untuk presentasi proyek.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Peserta didik didorong untuk mengamati atau mencari informasi tentang acara olahraga di lingkungan mereka (misalnya, turnamen lokal, pertandingan di stadion terdekat) dan menjadikan pengalaman tersebut sebagai dasar cerita mereka. Potensi untuk mengundang narasumber (misalnya, atlet lokal atau panitia acara olahraga) jika memungkinkan.

#### **Lingkungan Belajar:**

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk memungkinkan kerja kelompok dan diskusi. Ruang terbuka di sekolah untuk simulasi atau pengamatan (jika memungkinkan).
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan *platform online* untuk menonton video, mencari informasi tambahan, dan memublikasikan hasil tulisan.
- **Budaya Belajar:** Lingkungan yang mendukung *growth mindset*, di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar. Budaya saling menghargai pendapat dan aktif berpartisipasi. Guru mendorong peserta didik untuk berani berekspresi dan mencoba.

#### **Pemanfaatan Digital:**

- **Perpustakaan Digital:** Peserta didik dapat mencari sumber daya tambahan, kosakata, atau contoh teks recount/deskripsi terkait olahraga.
- **Forum Diskusi Daring:** Dapat digunakan untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran atau mengunggah draf tulisan untuk mendapatkan umpan balik dari teman.
- **Penilaian Daring:** Kuis singkat melalui *platform* seperti Kahoot atau Google Forms untuk menguji pemahaman kosakata atau informasi kunci.
- **Video Pembelajaran:** Menayangkan video untuk memantik diskusi dan memberikan konteks yang nyata (misalnya, video tentang supporter Indonesia).
- **Google Classroom:** Digunakan sebagai *Learning Management System (LMS)* untuk mengelola tugas, berbagi materi, dan memberikan umpan balik.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)**

1. **Pembukaan (Joyful Learning):** Guru menyapa peserta didik dengan antusias. Dapat dimulai dengan pertanyaan pemantik seperti "Apa olahraga favorit kalian?" atau "Siapa di sini yang pernah menonton pertandingan olahraga secara langsung?" untuk membangun koneksi emosional dan mengaktivasi pengetahuan awal.
2. **Apersepsi (Mindful Learning):** Guru bercerita singkat dalam Bahasa Inggris tentang

pengalamannya menonton sebuah pertandingan olahraga (misalnya, sepak bola) dan menanyakan apakah peserta didik juga pernah menonton pertandingan tersebut atau memiliki pengalaman serupa. Ini membantu peserta didik terhubung dengan topik secara personal.

3. **Pengenalan Topik dan Tujuan (Meaningful Learning):** Guru memperkenalkan Bab 2: Sports Events dan tujuan pembelajaran, yaitu memproduksi teks deskriptif lisan dan tulis multimoda tentang pertandingan olahraga. Guru menjelaskan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
4. **Motivasi (Joyful Learning):** Menayangkan gambar-gambar pertandingan olahraga yang menarik atau video singkat tentang momen-momen seru dalam olahraga untuk membangkitkan minat. Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan apa yang ada dalam gambar atau video dan memilih kegiatan yang lebih mereka sukai, serta menjelaskan alasannya.

### **KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)**

#### **● Memahami (Mindful Learning):**

- **Task 1 Bagian A: Look and Answer:** Peserta didik mengamati gambar di buku siswa dan menjawab pertanyaan guru tentang pertandingan dan penontonnya. Guru memfasilitasi diskusi.
- **Task 2 Bagian A: Listen and Discuss:** Peserta didik menyimak video "Timnas Bangladesh Takjub dengan Suporter Indonesia" dan mendiskusikan isinya dengan pertanyaan pemandu.
- **Task 2 Bagian A (Lanjutan):** Peserta didik mendengarkan rekaman audio tentang pengalaman menonton pertandingan olahraga. Sebelum itu, guru memfasilitasi mereka dengan kata-kata dalam tabel yang harus dipilih jika kata tersebut muncul. Setelah mendengarkan, mereka memeriksa pilihan kata dan mendiskusikan jawaban pertanyaan terkait informasi dalam rekaman.
- **Strategi Menemukan Kata Rujukan:** Guru menyediakan waktu khusus untuk mengajarkan strategi menemukan kata rujukan dalam teks (misalnya, membaca kalimat lengkap, menandai subjek/predikator/objek, mencocokkan bentuk kata ganti).

#### **● Mengaplikasi (Meaningful Learning):**

- **Task 1 Bagian B & C: Take Notes & Discuss and Decide:** Peserta didik mengidentifikasi kata dan ungkapan yang dipelajari dan menuliskannya ke dalam *Vocabulary Box*. Mereka berkelompok untuk mengurutkan daftar etika penonton berdasarkan tingkat kepentingan dan menyampaikan hasilnya.
- **Task 2 Bagian B: Listen and Find out:** Dalam kelompok, peserta didik menyimak kembali rekaman audio dan menuliskan pengalaman pembicara saat menonton pertandingan olahraga dengan mengisi tabel kategori indera (sight, sound, smell, taste, touch).
- **Task 2 Bagian C: Let's Practice:** Guru memberikan 2 gambar pertandingan olahraga yang berbeda per kelompok. Peserta didik mengurutkan tingkat kemenarikan pengalaman menonton dari gambar-gambar tersebut dan menyampaikan alasannya.
- **Task 3 Bagian A & B: Read and Rearrange & Guess the Meaning:** Peserta didik membaca teks tentang pengalaman menonton olahraga dan menyusun ulang paragraf untuk membentuk teks yang kohesif. Kemudian, mereka menebak

makna kata dan ungkapan dalam tabel tanpa melihat kamus, dengan menuliskan sinonim, definisi, atau Bahasa Indonesia.

- **Task 4: Let's Play (Permainan Sense-Card):** Peserta didik berkelompok. Guru memberikan satu set *sense-card* (misalnya, gambar mata untuk SAW, telinga untuk HEARD) dan meminta peserta didik membayangkan menonton olahraga dan menceritakan pengalaman mereka menggunakan *sense-card* sebagai pemicu. Guru memberikan contoh. Ini mendorong penggunaan kosakata deskriptif.
- **Merefleksi (Meaningful Learning):**
  - **Task 3 Bagian C & D: Take Notes & Discuss and Answer:** Peserta didik menuliskan kata dan ungkapan baru dari teks yang dibaca ke dalam *Vocabulary Box*. Mereka membaca kembali teks dan menjawab pertanyaan yang disediakan, kemudian mendiskusikan jawaban bersama guru.
  - **Task 5 Bagian A & B: Think and Take Notes & Let's Share:** Peserta didik mengingat pertandingan olahraga yang pernah mereka saksikan dan membuat catatan singkat poin-poin yang akan dibicarakan menggunakan pertanyaan pemandu. Berpasangan, mereka menceritakan pengalaman tersebut dan memberikan pendapat terhadap cerita teman, menggunakan kata dan ungkapan yang tepat.

#### **KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK KONSTRUKTIF, KESIMPULAN, PERENCANAAN PEMBELAJARAN SELANJUTNYA)**

1. **Refleksi Diri (Mindful Learning, Kemandirian):** Peserta didik melakukan *progress check* dan refleksi atas apa yang telah mereka pelajari, mengidentifikasi bagian yang belum dipahami dan dikuasai, serta menentukan kebutuhan bantuan dari guru atau belajar mandiri. Guru memfasilitasi dan membahas pertanyaan yang muncul.
2. **Penyimpulan Pembelajaran (Meaningful Learning):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin penting yang telah dipelajari dalam bab ini, khususnya tentang karakteristik dan unsur-unsur teks deskriptif dan recount tentang acara olahraga, serta pentingnya komunikasi efektif dalam menyampaikan pengalaman.
3. **Umpan Balik dan Penguatan (Constructive Feedback):** Guru memberikan umpan balik umum atas partisipasi dan kemajuan peserta didik selama pembelajaran. Guru mengulang kembali atau mengklarifikasi materi yang masih menjadi kesulitan umum.
4. **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:**
  - **Task 6: Think and Plan:** Guru menyampaikan bahwa mereka akan membuat draf teks recount tulis sederhana tentang peristiwa olahraga. Peserta didik menggunakan catatan lisan sebagai dasar dan mengembangkannya menggunakan tabel pemandu.
  - **Task 7: Let's Write & Do a Peer Review & Publish Your Writing:** Guru menjelaskan langkah-langkah menulis draf, melakukan *peer review* menggunakan daftar pernyataan, revisi, dan publikasi tulisan.
  - **Penjelasan Proyek dan Penilaian Akhir:** Guru menjelaskan proyek akhir bab ini (membuat dan menyajikan proyek terkait acara olahraga) dan rubrik penilaiannya.

## **G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

### **A. Asesmen pada Awal Pembelajaran (Diagnostik)**

- **Format Asesmen:** Observasi dan Tanya Jawab Lisan.

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata dan ekspresi terkait olahraga, serta minat mereka.
- **Pertanyaan/Tugas:**
  - "Apa olahraga favoritmu dan mengapa?" (Untuk mengetahui minat dan kosakata awal).
  - "Pernahkah kamu menonton pertandingan olahraga secara langsung? Bagaimana rasanya?" (Untuk menggali pengalaman dan kemampuan mendeskripsikan secara lisan).
  - "Coba sebutkan beberapa kata dalam Bahasa Inggris yang berhubungan dengan olahraga." (Untuk mengukur penguasaan kosakata dasar).
  - Observasi guru saat peserta didik mendeskripsikan gambar di Task 1 Bagian A.

### **B. Asesmen pada Proses Pembelajaran (Formatif)**

- **Format Asesmen:** Observasi, Penilaian Kinerja (Diskusi Kelompok, Permainan Peran), Penilaian Produk (Vocabulary Box, Catatan).
- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik terhadap konsep materi, kemampuan berkolaborasi, dan penggunaan bahasa.
- **Pertanyaan/Tugas:**
  - **Task 1 Bagian C (Observasi Diskusi dan Penilaian Kinerja):**
    - Tugas: "Urutkan daftar etika penonton yang ada pada tabel berdasarkan tingkat pentingnya etika tersebut dan sampaikan hasil diskusi kelompokmu beserta alasannya."
    - Aspek yang dinilai: Partisipasi dalam kelompok, kualitas argumen, kelancaran berbicara, ketepatan kosakata.
  - **Task 2 Bagian B (Penilaian Produk):**
    - Tugas: "Isi tabel kategori indera dengan kata dan ungkapan yang tepat berdasarkan rekaman audio tentang pengalaman menonton pertandingan olahraga."
    - Aspek yang dinilai: Ketepatan pengisian tabel, pemahaman deskripsi panca indera.
  - **Task 3 Bagian B (Penilaian Produk):**
    - Tugas: "Baca kembali teks, tebak makna kata dan ungkapan yang ada pada tabel tanpa melihat kamus dan tuliskan maknanya (sinonim/definisi/Bahasa Indonesia)."
    - Aspek yang dinilai: Kemampuan menebak makna kata dari konteks, ketepatan definisi.
  - **Task 4 Let's Play (Penilaian Kinerja):**
    - Tugas: "Gunakan *sense-card* dan ceritakan kembali pengalamanmu menonton pertandingan olahraga secara langsung."
    - Aspek yang dinilai: Kelancaran berbicara, penggunaan kosakata deskriptif, koherensi cerita, kemampuan menguraikan gagasan dengan alasan sederhana.
  - **Task 5 Bagian B (Observasi dan Penilaian Kinerja):**
    - Tugas: "Berpasangan, bicarakan pengalaman menonton pertandingan olahraga yang telah kalian saksikan dan berikan pendapatmu terhadap cerita temanmu."
    - Aspek yang dinilai: Kemampuan mendeskripsikan pengalaman, kemampuan

memberikan pendapat dengan bahasa yang tepat, interaksi dalam pasangan.

- **Peer Review (Task 7 Bagian B) (Observasi dan Penilaian Kinerja):**
  - Tugas: "Periksa draf tulisan temanmu menggunakan daftar pernyataan pada tabel di Buku Siswa sebagai rujukan."
  - Aspek yang dinilai: Ketelitian dalam melakukan *peer review*, kemampuan memberikan masukan yang konstruktif.

### **C. Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Sumatif)**

- **Format Asesmen:** Penilaian Proyek dan Presentasi.
- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dalam memproduksi teks recount tulis dan mendemonstrasikan komunikasi efektif.
- **Tugas Proyek (Task 7 Bagian C - Publish Your Writing):**
  - **Tugas:** "Buatlah sebuah teks recount tertulis tentang pengalamanmu menonton sebuah acara atau peristiwa olahraga, kemudian revisi berdasarkan umpan balik dari guru dan teman, dan publikasikan di media sosial atau media lain yang kamu tentukan."
  - **Aspek yang dinilai (mengacu pada rubrik di Buku Siswa):**
    - Struktur teks recount (orientasi, urutan peristiwa, reorientasi).
    - Kohesi dan koherensi antarparagraf.
    - Penggunaan kosakata deskriptif (termasuk *sense-related words*) dan ungkapan yang tepat.
    - Tata bahasa dan ejaan.
    - Kreativitas dalam penyajian.
  - **Pertanyaan/Tugas Tambahan (Pengayaan):**
    - "Pilihlah salah satu Paralimpiade (misalnya Rio de Janeiro 2016) dan bandingkan cakupannya dengan Paralimpiade Tokyo 2020 dalam hal proses tawar-menawar, persiapan, pertandingan, perolehan medali, dan pemasaran. Sajikan hasil temuanmu dalam bentuk grafik informasi yang kohesif."
    - Aspek yang dinilai: Kedalaman riset, kemampuan menganalisis perbandingan, kreativitas dalam penyajian data (grafik, gambar, bagan), kemampuan komunikasi saat presentasi.
- **Penilaian Diri (Review Bab & Refleksi):**
  - **Tugas:** "Jawab pertanyaan yang disediakan di Buku Siswa untuk mengecek pemahamanmu pada materi bab ini. Lakukan review bab secara individu dan jujur menilai pemahaman dirimu."
  - **Tugas:** "Tuliskan hal-hal yang tidak kamu pahami dari materi pelajaran yang telah dipelajari, dan lakukan refleksi poin-poin atau hal-hal yang sudah kamu pelajari pada bab ini."
  - Aspek yang dinilai: Kejujuran dalam merefleksikan pemahaman diri, kemampuan mengidentifikasi area kesulitan.