

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
BAB 2: MEAL TIME

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Fase / Semester: IV / B / I (Ganjil)
Alokasi Waktu : 12 JP (6 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik sudah mengenal nama-nama makanan dasar dalam Bahasa Indonesia dan mungkin beberapa dalam Bahasa Inggris (misalnya: *rice, egg, noodles*). Mereka juga telah mempelajari tentang rutinitas harian di bab sebelumnya.
- **Minat:** Peserta didik tertarik pada topik makanan, terutama makanan favorit mereka. Mereka antusias dengan kegiatan yang melibatkan gambar makanan, lagu, dan permainan tebak-tebakan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki preferensi dan pengalaman makan yang berbeda-beda, yang dapat menjadi sumber belajar yang kaya tentang keberagaman makanan.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan kartu gambar (*flashcards*) makanan, menu tiruan, dan video tentang makanan untuk memahami kosakata baru.
 - **Auditori:** Membutuhkan lagu tentang makanan, pengucapan yang jelas dari guru, dan dialog-dialog pendek untuk melatih pendengaran dan pelafalan.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas seperti permainan peran (memesan makanan), *pictionary* (menggambar makanan), dan *show and tell* (membawa makanan favorit).

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami pengelompokan waktu makan (*breakfast, lunch, dinner*) dan konsep rasa (*taste*) serta tekstur (*texture*) makanan.
 - **Prosedural:** Mampu bertanya jawab tentang makanan untuk waktu makan tertentu dan mendeskripsikan rasa serta tekstur makanan secara sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Topik sangat relevan karena makan adalah kegiatan fundamental yang dilakukan setiap hari. Peserta didik dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan ini dalam percakapan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Selain menghafal kosakata makanan, peserta didik juga belajar kosakata deskriptif (kata sifat seperti *sweet, spicy, crunchy*) yang

lebih abstrak.

- **Struktur Materi:** Dimulai dengan identifikasi nama-nama makanan, kemudian dikelompokkan berdasarkan waktu makan, dan diakhiri dengan deskripsi rasa dan tekstur.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengajarkan tentang pentingnya bersyukur atas makanan, menghargai keberagaman kuliner, dan pentingnya makan makanan sehat.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengajarkan untuk berdoa sebelum dan sesudah makan sebagai wujud syukur.
- **Kewargaan:** Menghargai makanan khas dari berbagai daerah atau negara yang mungkin dimiliki teman sekelas.
- **Penalaran Kritis:** Mencocokkan deskripsi rasa dan tekstur dengan jenis makanan yang tepat.
- **Kreativitas:** Menciptakan menu makanan imajinatif atau menggambar makanan favorit dan mendeskripsikannya.
- **Kolaborasi:** Bekerja dalam kelompok untuk bermain peran atau membuat proyek kolase makanan.
- **Kemandirian:** Berani mengungkapkan makanan yang disukai dan tidak disukai beserta alasannya.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya makan teratur (sarapan, makan siang, makan malam) untuk kesehatan.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menanyakan dan menjelaskan tentang makanan dalam Bahasa Inggris.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

Memahami dan merespon teks lisan atau teks multimodal sederhana tentang kehidupan sehari-hari baik secara verbal atau non-verbal sesuai konteks.

(understand and respond to simple oral or multimodal texts about everyday life verbally or non-verbally in line with its context)

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

Memahami teks tulis pendek sederhana atau teks multimodal tentang kehidupan sehari-hari dan meresponsnya secara verbal atau non-verbal sesuai konteks.

(Understand simple short texts or multimodal texts about everyday life and respond to them verbally or non-verbally in line with its context)

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

Mengomunikasikan gagasan tentang topik sehari-hari dalam teks tulis pendek atau teks multimodal sesuai konteks.

(Communicate their ideas on everyday life topics in simple written or multimodal texts in line with its context)

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mengenal sumber makanan (hewani/nabati) dan pentingnya gizi.
- **Seni Budaya:** Menggambar, mewarnai, dan membuat kolase makanan; menyanyikan lagu tentang makanan.
- **Pendidikan Pancasila:** Menghargai keberagaman makanan sebagai bagian dari budaya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama makanan dan minuman umum (*rice, fried chicken, vegetables, noodles, egg, tofu, iced tea, orange juice*) untuk sarapan, makan siang, dan makan malam. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu bertanya (*What do you eat for...?*) dan menjawab (*I eat... for...*) tentang menu makanan pada waktu makan tertentu. (4 JP)
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu mendeskripsikan rasa (*sweet, sour, spicy, salty*) dan tekstur (*soft, crunchy, crispy*) makanan secara sederhana. (4 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menunjuk gambar makanan/minuman yang disebutkan oleh guru.
2. Peserta didik dapat melafalkan minimal 5 nama makanan/minuman dengan benar.

3. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan "What do you eat for lunch?" dengan benar.
4. Peserta didik dapat melakukan dialog singkat berpasangan tentang menu makan siang.
5. Peserta didik dapat menjodohkan kata sifat (rasa/tekstur) dengan gambar makanan yang sesuai.
6. Peserta didik dapat mendeskripsikan makanan favoritnya menggunakan 1-2 kata sifat (misal: "I like fried chicken. It is crispy and salty.").

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Waktu Makan dan Rasa Makanan (Meal Times and Food Tastes)

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk benar-benar merasakan (secara imajinatif) rasa dan tekstur makanan saat belajar kata sifat, melalui kegiatan "Food Quiz" dengan mata tertutup.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik membawa atau menceritakan makanan favorit mereka sendiri, menjadikan pembelajaran sangat personal dan relevan.
 - **Joyful Learning:** Menggunakan permainan seperti *Pictionary*, kuis tebak makanan, dan membuat kolase untuk menjaga antusiasme belajar.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Permainan, Simulasi, *Show and Tell*.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan bank kata (daftar kosakata) di papan tulis untuk membantu peserta didik saat berbicara atau menulis.
 - **Diferensiasi Proses:** Dalam permainan peran, beberapa peserta didik bisa menjadi penjual yang dialognya lebih sederhana, sementara yang lain menjadi pembeli yang harus bertanya lebih banyak.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dengan cara membuat menu makanan, membuat video pendek "review" makanan, atau menulis deskripsi singkat.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan kantin sekolah untuk mengenalkan nama-nama makanan yang dijual dalam Bahasa Inggris.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menugaskan peserta didik untuk bertanya kepada orang tua tentang nama masakan favorit keluarga dalam Bahasa Inggris (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi atau situs web edukatif yang berisi permainan tentang makanan.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**

- Menata kelas menyerupai kafe atau restoran mini saat kegiatan bermain peran.
- Memajang hasil karya kolase makanan atau gambar menu buatan peserta didik.
- **Ruang Virtual:**
 - Menampilkan gambar-gambar makanan berkualitas tinggi melalui proyektor untuk memancing diskusi.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong sikap saling menghargai terhadap makanan favorit teman yang berbeda.
 - Menciptakan suasana yang mendukung peserta didik untuk berani mencoba mencicipi (jika ada sesi membawa makanan) dan mendeskripsikan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Memutar video lagu "Mama, What's For Lunch?".
- Menggunakan *timer* digital saat permainan *Pictionary*.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengenal Nama Makanan (Yummy Lunch)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa.**
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Siapa yang sudah makan siang? Kalian makan apa tadi?".
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan bahwa mereka akan belajar nama-nama makanan dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Mindful, Visual):** Guru menunjukkan gambar besar suasana makan siang bersama. Peserta didik diminta mengamati dan menyebutkan makanan apa saja yang mereka kenali.
- **Pengenalan Kosakata:** Guru memperkenalkan kosakata baru (*fried chicken, vegetables, noodles, rice, egg, tofu*) menggunakan kartu gambar satu per satu, dengan pengucapan yang jelas.
- **Meniru (Auditori):** Peserta didik menirukan pengucapan kosakata secara klasikal dan individual.
- **Permainan "What's in the Lunch Box?" (Joyful):** Guru menyiapkan kotak makan kosong dan kartu gambar makanan. Guru memasukkan beberapa kartu ke dalam kotak tanpa terlihat, lalu bertanya "What's for lunch?". Peserta didik menebak.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk membuat "menu makan siang" mereka sendiri dengan cara menggambar atau menempel gambar makanan yang sudah disediakan.
 - **Produk:** Hasil menu setiap kelompok dipresentasikan secara singkat ("For lunch, I have rice, egg, and vegetables.").

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Makanan apa yang paling kamu suka dari yang kita pelajari hari ini?".
- **Rangkuman:** Menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari.
- **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik memperhatikan menu makan malam mereka di rumah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Waktu Makan (Breakfast, Lunch, Dinner)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa.**
- **Review:** Tanya jawab cepat menggunakan kartu gambar makanan dari pertemuan sebelumnya.
- **Penyampaian Tujuan:** Belajar tentang waktu makan: sarapan, makan siang, dan makan malam.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Menyanyi (Joyful, Auditori):** Memutar dan menyanyikan lagu "Mama, What's For Lunch?". Lirik nya kemudian dimodifikasi bersama untuk "breakfast" dan "dinner".
- **Diskusi (Meaningful):** Guru memancing diskusi, "Apakah kita makan ayam goreng untuk sarapan? Biasanya kita makan apa?". Guru mengarahkan pengelompokan makanan sesuai waktu makan.
- **Aktivitas Mengelompokkan:** Peserta didik diberi kartu gambar berbagai jenis makanan dan tiga kolom (Breakfast, Lunch, Dinner). Mereka menempelkan kartu pada kolom yang sesuai.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Bagi yang cepat selesai, mereka bisa menambahkan gambar makanan lain yang mereka ketahui. Bagi yang butuh bantuan, guru memberikan petunjuk.
 - **Produk:** Peserta didik membuat jadwal makan sederhana untuk satu hari (menggambar menu untuk sarapan, makan siang, dan makan malam).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa bedanya *breakfast* dan *dinner*?".
- **Rangkuman:** Mengulang kembali tiga waktu makan dan contoh menu nya.
- **Tindak Lanjut:** Memberi apresiasi atas hasil kerja peserta didik.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 & 4 (4 JP : 140 MENIT)

Topik: Bertanya Jawab Menu Makanan

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa.**
- **Apersepsi:** Guru memulai dialog, "I eat rice for breakfast. What do you eat for breakfast?".
- **Penyampaian Tujuan:** Belajar melakukan tanya jawab lengkap tentang menu

makanan.

KEGIATAN INTI (120 MENIT)

- **Model Dialog:** Guru menampilkan cerita bergambar (kisah Bara dan ibunya) yang berisi pola tanya jawab "What's for lunch?" dan "Can I have...?".
- **Latihan Terstruktur:** Guru memimpin latihan tanya jawab klasikal: "What do you eat for breakfast/lunch/dinner?". Peserta didik menjawab berdasarkan gambar yang ditunjuk guru.
- **Permainan *Pictionary* (Joyful, Kinestetik):** Kelas dibagi menjadi dua tim. Satu anggota tim maju dan menggambar makanan yang dibisikkan guru. Timnya harus menebak dengan kalimat "You eat ... for lunch!".
- **Bermain Peran (Meaningful):** Peserta didik berpasangan, satu menjadi anak, satu menjadi ibu/ayah. Mereka mempraktikkan dialog bertanya menu makan malam.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Memberikan skrip dialog sederhana bagi pasangan yang membutuhkan panduan, sementara pasangan yang lebih mahir didorong untuk berimprovisasi.
 - **Produk:** Peserta didik menulis dialog singkat (2-3 baris) antara dua orang yang sedang membicarakan makanan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Bagian mana yang paling seru, bertanya atau menjawab?".
- **Rangkuman:** Beberapa pasangan menampilkan dialog mereka.
- **Tindak Lanjut:** Mendorong praktik dialog di luar kelas.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 & 6 (4 JP : 140 MENIT)

Topik: Mendeskripsikan Rasa dan Tekstur (Spicy Noodles)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa.**
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan gambar cabai dan gula. "Apa rasanya ini?". Mengarahkan ke konsep rasa.
- **Penyampaian Tujuan:** Belajar mendeskripsikan makanan dengan kata sifat untuk rasa dan tekstur.

KEGIATAN INTI (120 MENIT)

- **Pengenalan Kosakata Sifat:** Guru memperkenalkan kata-kata seperti *sweet*, *sour*, *spicy*, *salty*, *crunchy*, *soft*, *crispy* menggunakan gambar makanan yang representatif (misal: permen untuk *sweet*, keripik untuk *crunchy*).
- **Mencocokkan (Mindful):** Peserta didik menjodohkan kartu gambar makanan dengan kartu kata sifat rasa/tekstur.
- **Food Quiz (Joyful):** (Opsional & dengan pengawasan) Beberapa contoh makanan sederhana disiapkan (misal: biskuit, jeruk, permen). Perwakilan siswa maju dengan mata tertutup, mencicipi, lalu mendeskripsikan rasanya. "It is sweet and crunchy."
- **Show and Tell (Meaningful):** Peserta didik (yang telah ditugaskan sebelumnya)

membawa makanan/minuman favorit dari rumah. Mereka maju satu per satu dan mendeskripsikannya di depan kelas. "This is my favorite snack. It is chocolate wafer. It is sweet and crunchy."

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Saat *show and tell*, peserta didik yang pemalu bisa presentasi di kelompok kecil. Guru membantu dengan pertanyaan pancingan ("Is it sweet?").
- **Produk:** Peserta didik membuat "My Favorite Food Card", berisi gambar makanan favorit dan 2-3 kalimat deskripsi sederhana tentang rasa dan teksturnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Kata baru apa yang kamu pelajari untuk menjelaskan rasa coklat?".
- **Rangkuman:** Guru menunjukkan beberapa gambar makanan, peserta didik serempak menyebutkan rasa/teksturnya.
- **Tindak Lanjut:** Mengapresiasi keberanian peserta didik untuk presentasi dan berbagi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Sebutkan nama makanan yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris".
- **Kuis Singkat:** Menunjukkan gambar buah-buahan dasar (apel, pisang) dan bertanya "What is this? What is the taste?".

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "What do you eat for dinner?", "How does the noodle taste? Is it spicy?".
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati partisipasi saat aktivitas mengelompokkan makanan atau membuat menu.
- **Observasi:** Menilai pelafalan saat menyanyi dan berdialog, serta penggunaan kosakata rasa/tekstur saat presentasi.
- **Latihan Soal/LKPD:**
 - Melengkapi kalimat: "I like mango because it is ____."
 - Memberi tanda centang pada rasa yang sesuai untuk makanan tertentu.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Kolase Pesta Piknik:** Secara berkelompok, peserta didik membuat kolase gambar makanan untuk piknik dari majalah bekas, lalu menempelkan label nama dan rasanya.
 - **Kartu Makanan Favorit:** Membuat "My Favorite Food Card" yang dinilai berdasarkan kelengkapan gambar dan deskripsi.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi "Show and Tell":** Penilaian individu berdasarkan kejelasan pengucapan dan ketepatan deskripsi saat menceritakan makanan favorit.

- **Bermain Peran:** Menilai kelancaran dan pemahaman saat melakukan dialog memesan makanan di "restoran" kelas.
- **Tes Tertulis:** Kuis singkat berisi soal menjodohkan makanan dengan rasanya, dan menulis kalimat sederhana untuk mendeskripsikan gambar makanan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.