

PEMBELAJARAN DEEP LEARNING

Pembelajaran deep learning, dalam konteks pendidikan, adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penguasaan kompetensi, bukan hanya menghafal materi. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan dunia nyata.

Secara lebih rinci, deep learning dalam pendidikan, berbeda dengan deep learning dalam kecerdasan buatan, yang mengacu pada penggunaan jaringan saraf tiruan untuk pemrosesan data. Dalam konteks pendidikan, deep learning menitikberatkan pada:

- Pemahaman Konsep yang Mendalam:
- Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi benar-benar memahami konsep dan makna di balik materi pelajaran.
- Keterlibatan Aktif Siswa:
- Siswa menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi pasif.
- Keterkaitan dengan Dunia Nyata:
- Pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan situasi nyata, sehingga materi pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.
- Pengembangan Keterampilan Abad 21:
- Deep learning bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang relevan dengan tantangan di era digital.

Beberapa prinsip yang mendukung pendekatan deep learning dalam pembelajaran meliputi:

- Meaningful Learning: Pembelajaran yang bermakna, di mana siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.
- Mindful Learning: Pembelajaran yang melibatkan kesadaran siswa tentang proses belajar mereka sendiri (metakognisi).
- Joyful Learning: Penciptaan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

Dengan demikian, deep learning dalam pendidikan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan.



Hendri Hendrawan, S.Pd, MM

Bismillahirrahmanirrahim

“Dengan ini saya persembahkan Modul Ajar dengan Pendekatan Pembelajaran Deep Learning, semoga bermanfaat untuk Bapak/Ibu Guru sekalian, Terima kasih.”

MODUL AJAR

BAHASA INGGRIS

DEEP LEARNING

SD KELAS II (DUA)



MODUL AJAR DEEP LEARNING

Bahasa Inggris

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : HENDRI HENDRAWAN
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : B. INGGRIS
- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 2/1
- **Alokasi Waktu** : 18 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

- [✓] **Keimanan dan Ketakwaan**: Peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan dalam kehidupan sehari-hari.
- [✓] **Kewargaan**: Peserta didik menunjukkan sikap dan perilaku sebagai warga negara yang baik, peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.
- [✓] **Penalaran Kritis**: Peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk membuat keputusan yang tepat.
- [✓] **Kreativitas**: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal dan inovatif serta mengaplikasikannya dalam berbagai situasi.
- [✓] **Kolaborasi**: Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
- [✓] **Kemandirian**: Peserta didik menunjukkan inisiatif, tanggung jawab, dan kemampuan untuk belajar dan bekerja secara mandiri.
- [✓] **Kesehatan**: Peserta didik memiliki pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental serta menerapkan gaya hidup sehat.
- [✓] **Komunikasi**: Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Untuk menanyakan tentang pelaksanaan "7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat", guru dapat menggunakan pertanyaan yang interaktif dan membangun kesadaran siswa:

"Anak-anak hebat, pagi ini Ibu/Bapak ingin tahu, siapa yang sudah melaksanakan **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** di rumah? Angkat tangannya ya!"
Kemudian, guru dapat melanjutkan dengan pertanyaan spesifik untuk masing-masing kegiatan:

1. **Bangun tidur**: "Siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** sendiri dan langsung merapikan tempat tidur?"
2. **Beribadah**: "Setelah bangun, siapa yang tidak lupa **Beribadah** sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing?"

3. **Berolahraga:** "Ada yang tadi pagi sempat **Berolahraga** ringan? Misalnya melompat-lompat kecil atau meregangkan badan?"
4. **Gemar Belajar:** "Apakah kalian sudah **Gemar Belajar** hari ini? Coba sebutkan satu hal baru yang kalian pelajari!"
5. **Makan sehat dan Bergizi:** "Saat sarapan, apakah kalian memilih **Makan sehat dan Bergizi**? Apa saja yang kalian makan?"
6. **Bermasyarakat:** "Bagaimana dengan **Bermasyarakat**? Apakah kalian membantu orang tua di rumah atau menyapa tetangga pagi ini?"
7. **Tidur Cepat:** "Semalam, siapa yang sudah **Tidur Cepat** agar hari ini bisa bangun segar dan bersemangat?"

Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang berbagi pengalaman mereka, mendorong semua siswa untuk menerapkan kebiasaan baik ini.

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas seperti berkenalan, memberikan informasi diri, mengucapkan salam dan selamat tinggal, serta menjawab pertanyaan dengan menggunakan "yes or no".

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi dan merespon salam pembuka dan penutup dasar dalam bahasa Inggris (*greetings and farewells*).
- Memperkenalkan diri sendiri dan orang lain secara sederhana menggunakan frasa dasar (misalnya, "Hello, I am...", "This is...").
- Memberikan informasi dasar tentang diri sendiri (nama, usia) dengan pola kalimat sederhana.
- Menjawab pertanyaan sederhana yang membutuhkan jawaban "yes" atau "no" terkait informasi pribadi dan rutinitas sehari-hari.
- Menggunakan kosakata terkait rutinitas harian dan benda di sekitar mereka untuk berinteraksi.
- Berpartisipasi aktif dalam dialog dan permainan peran sederhana yang melibatkan perkenalan dan pertanyaan "yes/no".
- Menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris sederhana dalam konteks kelas.

E. Sarana dan Prasarana

1. **Papan tulis/Whiteboard dan Spidol:** Untuk menuliskan kosakata, contoh kalimat, dan instruksi.
2. **Kartu gambar (Flashcards):** Berisi gambar-gambar objek sehari-hari, ekspresi wajah, atau kegiatan yang relevan.

3. **Speaker dan Audio/Video Player:** Untuk memutar lagu, cerita pendek, atau dialog dalam bahasa Inggris.
4. **Proyektor (opsional):** Untuk menampilkan slide presentasi atau video pembelajaran.
5. **Buku cerita sederhana berbahasa Inggris:** Untuk memperkenalkan konteks penggunaan bahasa.

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Jumlah peserta didik disesuaikan dengan kapasitas kelas, biasanya 20-30 siswa.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam konteks SD kelas 2 akan difokuskan pada pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kolaboratif, memicu pemahaman mendalam bukan hanya hafalan.

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)* dan *Inquiry-Based Learning*.
- **Metode Pembelajaran:**
 - **Permainan edukatif (Games):** Untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif.
 - **Diskusi kelompok:** Mendorong kolaborasi dan pertukaran ide.
 - **Bercerita (Storytelling):** Memperkaya kosakata dan pemahaman kontekstual.
 - **Simulasi/Role-play:** Melatih kemampuan berbicara dan interaksi dalam situasi nyata.
 - **Tanya jawab:** Mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemahaman.
 - **Mindfulness:** Latihan fokus untuk meningkatkan konsentrasi.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning:** "Anak-anak, coba sekarang tarik napas panjang, hembuskan perlahan. Rasakan tubuh kalian. Apa yang sedang kalian rasakan saat ini? Siapkah kita belajar Bahasa Inggris dengan hati yang tenang dan fokus?"
- **Meaningful Learning:** "Kira-kira, untuk apa ya kita belajar Bahasa Inggris? Apakah kita bisa menggunakannya untuk berbicara dengan teman dari negara lain? Atau mungkin untuk menonton film kartun tanpa teks?"
- **Joyful Learning:** "Coba bayangkan, kalau kita bisa berbicara Bahasa Inggris, kita bisa menyanyikan lagu-lagu seru dalam Bahasa Inggris! Seru tidak? Hari ini kita akan belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti bermain!"

I. Kegiatan Pembelajaran

Alokasi Waktu Total: 18 JP (Misalnya dibagi menjadi 6 pertemuan @3JP)

Pertemuan 1: Mengenal Diri dan Sapaan (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Opening (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan singkat dan meminta siswa untuk memfokuskan diri, merasakan suasana kelas, dan mempersiapkan diri untuk belajar. "Let's take a deep breath, and exhale slowly. Feel your body, feel your mind. Are you ready to learn English with a calm and focused heart?"
- **Greeting and Warm-up (10 menit):** Guru menyapa siswa dengan "Hello, everyone!" dan meminta siswa merespon. Guru memperkenalkan diri: "Hello, my name is Mr./Ms. [Nama Guru]". Guru kemudian menyanyikan lagu sapaan sederhana dalam bahasa Inggris (misalnya, "Hello, hello, how are you?").
- **Pertanyaan Pemantik (15 menit):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik *meaningful learning* dan *joyful learning*, mendorong siswa untuk berimajinasi tentang manfaat belajar bahasa Inggris dan suasana belajar yang menyenangkan. Guru memperlihatkan beberapa gambar anak-anak dari berbagai negara dan bertanya, "Can we talk to them using English? What do you think?"

Inti (75 Menit)

- **Vocabulary Introduction (20 menit):** Guru menggunakan *flashcards* bergambar untuk memperkenalkan sapaan dasar: "Hello," "Hi," "Good morning," "Good afternoon," "Good night," "Goodbye." Guru mengucapkan dan siswa menirukan.
- **Dialog Sederhana (25 menit):** Guru mencontohkan dialog perkenalan sederhana: "Hello, I am [nama guru]. What is your name?" dan "My name is [nama siswa]." Guru mempraktikkan dialog ini dengan beberapa siswa secara acak. Siswa dibagi berpasangan untuk mempraktikkan dialog perkenalan ini.
- **"Yes/No" Game (30 menit):** Guru menunjukkan *flashcards* dengan gambar dan menanyakan pertanyaan yes/no sederhana. Misalnya, menunjukkan gambar apel dan bertanya "Is this a banana? (No, it's an apple.)" atau "Is this red? (Yes, it is.)". Siswa menjawab secara klasikal dan kemudian secara individu. Kegiatan ini melatih kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan sederhana dengan "yes or no".

Penutup (15 Menit)

- **Review (10 menit):** Guru meminta beberapa siswa untuk melakukan perkenalan singkat di depan kelas. Guru mengulang kembali kosakata dan frasa yang telah dipelajari.
- **Refleksi Diri (5 menit):** Guru menanyakan kepada siswa, "What did you learn today? What was fun today?" (Mengarah pada refleksi siswa).

Pertemuan 2: Memberikan Informasi Diri (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Breathing (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan untuk menenangkan pikiran siswa.

- **Review Greetings (10 menit):** Guru memutar lagu sapaan dan meminta siswa menyanyikannya bersama. Guru meminta beberapa siswa untuk memperkenalkan diri mereka di depan kelas.
- **Connecting to Prior Knowledge (15 menit):** Guru menunjukkan beberapa *flashcards* yang berisi gambar anak-anak dengan berbagai usia. Guru bertanya, "How old is she/he?" (Guru bisa memberikan contoh jawaban jika siswa kesulitan). Ini membangun jembatan ke materi hari ini.

Inti (75 Menit)

- **Introducing Numbers and Age (25 menit):** Guru memperkenalkan angka 110 menggunakan lagu atau *flashcards*. Kemudian, guru memperkenalkan frasa "I am [number] years old." Guru mempraktikkan dengan beberapa siswa.
- **"Who Am I?" Game (25 menit):** Guru menyiapkan beberapa informasi dasar tentang karakter fiktif (nama dan usia). Guru membacakan informasinya dan siswa menebak "Who am I?". Contoh: "Hello, my name is Sinta. I am 7 years old. Who am I?" Siswa bergiliran maju dan membacakan informasi tentang diri mereka dan siswa lain menebak.
- **Picture Description with Yes/No (25 menit):** Guru menunjukkan gambargambar aktivitas sehari-hari (misalnya, anak sedang makan, anak sedang bermain). Guru menanyakan pertanyaan yes/no terkait gambar: "Is he eating? (Yes, he is.)" "Is she playing? (No, she is reading.)". Siswa berpasangan membuat pertanyaan dan menjawab berdasarkan gambar yang diberikan guru.

Penutup (15 Menit)

- **Sharing (10 menit):** Beberapa siswa berbagi tentang diri mereka (nama dan usia) kepada teman-teman.
- **Wrap-up (5 menit):** Guru merangkum pembelajaran hari ini dan mengumumkan topik untuk pertemuan selanjutnya.

Pertemuan 3: Rutinitas Harian Sederhana dan Pertanyaan Yes/No (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Check-in (5 menit):** Guru meminta siswa untuk memperhatikan perasaan mereka dan siap belajar.
- **Review (10 menit):** Guru memfasilitasi sesi tanya jawab cepat tentang nama dan usia siswa.
- **"Daily Routine" Song (15 menit):** Guru memutar lagu anak-anak tentang rutinitas sehari-hari (misalnya, bangun tidur, sarapan, pergi sekolah). Guru meminta siswa mendengarkan dan mencoba memahami.

Inti (75 Menit)

- **Vocabulary: Daily Routines (25 menit):** Guru menggunakan *flashcards* atau gambar untuk memperkenalkan kosakata rutinitas harian: "wake up," "eat breakfast," "go to school," "play," "read a book," "sleep." Guru mengucapkan dan siswa menirukan.

- **Sequence Activity (25 menit):** Guru menyiapkan beberapa gambar rutinitas harian yang acak. Siswa dalam kelompok kecil diminta untuk mengurutkan gambar tersebut sesuai urutan yang logis dan menceritakannya secara sederhana dalam bahasa Inggris.
- **Yes/No Questions about Routines (25 menit):** Guru memberikan contoh pertanyaan: "Do you wake up early? (Yes, I do/No, I don't.)" "Do you eat breakfast every day? (Yes, I do/No, I don't.)" Guru menanyakan beberapa siswa, lalu siswa berpasangan saling bertanya jawab tentang rutinitas harian mereka dengan pertanyaan "Do you...?" dan jawaban "Yes, I do/No, I don't."

Penutup (15 Menit)

- **Group Presentation (10 menit):** Setiap kelompok menampilkan urutan rutinitas harian mereka dan menjelaskan secara singkat.
- **Homework (5 menit):** Guru memberikan tugas sederhana untuk menggambar rutinitas harian mereka dan menuliskan kalimat sederhana di bawahnya.

Pertemuan 4: Simulasi dan Proyek Mini (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru mengajak siswa untuk mengamati sekeliling mereka dan fokus pada satu benda, kemudian kembali ke kelas.
- **Review Homework (10 menit):** Siswa menunjukkan gambar rutinitas harian mereka dan beberapa siswa berbagi di depan kelas.
- **Brainstorming "A Day in My Life" (15 menit):** Guru bertanya kepada siswa, "What do you do from morning until night?" Mendorong siswa untuk menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

Inti (75 Menit)

- **"My Day" Project (45 menit):** Siswa secara individu atau berpasangan membuat poster sederhana atau *mini-book* tentang "A Day in My Life" menggunakan gambar atau gambar tempel dan kalimat sederhana. Contoh: "I wake up at 6.00." "I eat breakfast." "I go to school."
- **Role-play Preparation (30 menit):** Guru mempersiapkan skenario *role-play* sederhana seperti perkenalan di taman bermain atau di sekolah. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan berlatih dialog sederhana menggunakan frasa yang telah dipelajari, termasuk pertanyaan "yes/no". Contoh: "Hello, what's your name?" "My name is [name]. Are you new here? (Yes, I am/No, I am not.)"

Penutup (15 Menit)

- **Project Sharing (10 menit):** Beberapa siswa mempresentasikan *mini-book* atau poster mereka di depan kelas.
- **Positive Affirmation (5 menit):** Guru memberikan pujian dan semangat atas usaha siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. "You are doing great! Keep practicing!"

Pertemuan 5: Presentasi dan Penguatan (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Movement (5 menit):** Guru memimpin peregangan ringan atau *brain gym* untuk menyegarkan pikiran.
- **Review of Project (10 menit):** Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum mempresentasikan proyek "My Day" mereka.
- **Warm-up Game: "Yes/No Quiz" (15 menit):** Guru membuat beberapa pernyataan tentang hal-hal umum atau fakta tentang siswa di kelas, dan siswa menjawab "Yes" atau "No". Contoh: "Our teacher wears glasses. (Yes/No)" "We have a white board. (Yes/No)"

Inti (75 Menit)

- **Role-play Performance (45 menit):** Setiap kelompok mempresentasikan *role-play* mereka di depan kelas. Guru memberikan dukungan dan umpan balik konstruktif. Guru mendorong siswa lain untuk memberikan tepuk tangan dan apresiasi.
- **Interactive Storytelling (30 menit):** Guru membacakan cerita sederhana berbahasa Inggris yang mengandung banyak pertanyaan "yes/no" atau frasa perkenalan. Guru berhenti di beberapa bagian dan bertanya kepada siswa. Contoh: "Is the boy happy? (Yes, he is.)" "Does the girl have a red hat? (No, she has a blue hat.)"

Penutup (15 Menit)

- **Collaborative Reflection (10 menit):** Guru memfasilitasi diskusi tentang apa yang telah mereka pelajari dan bagian mana yang paling mereka sukai. Guru menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi.
- **Preparation for Summatif (5 menit):** Guru menjelaskan bahwa di pertemuan selanjutnya akan ada semacam "perayaan" atau "pameran" atas apa yang telah mereka pelajari.

Pertemuan 6: Asesmen Sumatif (Pameran Mini) (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Preparation (10 menit):** Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri secara mental untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Guru memberikan motivasi dan mengurangi kecemasan.
- **Review Key Phrases (20 menit):** Guru dan siswa mengulang kembali frasa-frasa kunci dan kosakata yang telah dipelajari sepanjang modul. Guru dapat membuat *quiz* singkat yang menyenangkan.

Inti (75 Menit)

- **"English Festival" Mini Exhibition (60 menit):**
 - Siswa dibagi menjadi stasiun-stasiun kecil.
 - **Stasiun 1: "Meet and Greet":** Siswa berpasangan melakukan perkenalan diri dan menanyakan nama/usia. Guru menilai kemampuan mereka dalam berinteraksi.
 - **Stasiun 2: "Yes/No Challenge":** Siswa menjawab pertanyaan "yes/no" berdasarkan gambar atau situasi yang diberikan guru.

- **Stasiun 3: "My Day Story"**: Siswa menunjukkan proyek "My Day" mereka dan menjelaskan secara sederhana. ○ Guru berkeliling memberikan umpan balik dan penilaian formatif/sumatif secara langsung.
- **Class Discussion (15 menit)**: Setelah pameran, guru memimpin diskusi tentang apa yang telah mereka capai dan rasakan selama proses pembelajaran.

Penutup (15 Menit)

- **Celebration (10 menit)**: Guru memberikan apresiasi dan pujian kepada seluruh siswa atas usaha dan keberhasilan mereka. Guru dapat memberikan stiker atau sertifikat kecil.
- **Positive Closing (5 menit)**: Guru menutup pelajaran dengan semangat positif dan mengucapkan terima kasih kepada siswa. "You are all amazing English speakers! Thank you for a wonderful class!"

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

- **Observasi Langsung**: Guru mengamati keaktifan siswa dalam diskusi, partisipasi dalam permainan, dan kemampuan berkomunikasi selama kegiatan belajar mengajar.
- **Penilaian Diri (Self-Assessment)**: Siswa mengisi tabel sederhana tentang sejauh mana mereka merasa mampu melakukan perkenalan, menjawab "yes/no", dll.
- **Umpan Balik Lisan**: Guru memberikan umpan balik langsung kepada siswa selama proses pembelajaran, mengoreksi pelafalan atau tata bahasa secara halus.
- **Produk Sederhana**: Hasil "My Day" project atau poster perkenalan diri siswa.
- **Games dan Kuis Singkat**: Pertanyaan yes/no lisan atau tertulis singkat di akhir sesi.

Asesmen Sumatif

- **Mini "English Festival" Performance**: Penilaian kemampuan siswa dalam memperkenalkan diri, memberikan informasi dasar, dan menjawab pertanyaan "yes/no" melalui simulasi atau *role-play* di stasiun-stasiun yang berbeda. (Lihat rubrik penilaian di bagian N).
- **Penugasan Proyek Akhir**: Presentasi "My Day" project secara individu atau berpasangan.
- **Portofolio**: Kumpulan karya siswa (gambar, tulisan sederhana) yang menunjukkan perkembangan kemampuan berbahasa Inggris.

K. Pemahaman Bermakna

Belajar bahasa Inggris bukan hanya tentang menghafal kata-kata, tetapi tentang **menghubungkan diri dengan dunia yang lebih luas** dan **memahami bahwa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain meskipun mereka berbicara bahasa yang berbeda**. Melalui pembelajaran ini, siswa akan memahami bahwa bahasa

Inggris adalah alat yang menyenangkan untuk **berinteraksi, berbagi informasi, dan mengenal teman baru**, sehingga mereka termotivasi untuk terus belajar dan merasa percaya diri dalam menggunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam konteks sederhana seperti menyapa dan menjawab pertanyaan "ya" atau "tidak". Pemahaman bahwa penggunaan bahasa Inggris dapat membuka pintu untuk **pengalaman baru dan pertemanan** adalah inti dari pembelajaran yang bermakna ini.

L. Materi Bahan Ajar

Materi pembelajaran ini berfokus pada pengenalan dasar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar, terutama pada aspek interaksi sosial dan pemberian informasi diri. Topik utama meliputi salam pembuka dan penutup, memperkenalkan nama dan usia, serta menjawab pertanyaan sederhana yang hanya memerlukan jawaban "yes" atau "no". Kosakata yang diperkenalkan adalah frasa-frasa umum yang digunakan dalam percakapan sehari-hari, seperti "Hello," "Goodbye," "My name is...", "I am... years old," serta beberapa kata kerja terkait rutinitas harian seperti "wake up" dan "eat breakfast."

Pembelajaran ditekankan pada praktik langsung dan penggunaan bahasa dalam konteks yang relevan dengan kehidupan siswa. Aktivitas seperti *role-play*, permainan "yes/no", dan pembuatan proyek mini "My Day" dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang otentik. Melalui kegiatan-kegiatan ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami bagaimana menggunakan frasa dan kosakata tersebut dalam situasi nyata, membangun kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.

Tujuan utama dari materi ini adalah menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap bahasa Inggris, serta membekali mereka dengan kemampuan dasar untuk berinteraksi secara sederhana. Dengan menguasai frasa-frasa esensial ini, siswa diharapkan dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa Inggris selanjutnya, menyadari bahwa bahasa adalah alat penting untuk komunikasi dan eksplorasi dunia.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. "Apa bagian paling menyenangkan dari belajar Bahasa Inggris hari ini?"
2. "Apa satu kalimat Bahasa Inggris baru yang bisa aku ucapkan hari ini?"
3. "Bagaimana perasaanku saat berbicara Bahasa Inggris di depan temanteman?"

Refleksi Pendidik

1. "Kegiatan apa yang paling efektif membuat siswa aktif dan antusias dalam belajar Bahasa Inggris?"
2. "Apakah semua siswa merasa nyaman untuk mencoba berbicara Bahasa Inggris, dan bagaimana saya bisa membantu yang masih ragu?"

3. "Strategi apa yang bisa saya perbaiki untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa di pertemuan selanjutnya?"

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Kegiatan 1: My Introduction!

Lengkapi kalimat perkenalan dirimu:

Hello! My name is _____.

I am _____ years old.

(Gambarlah dirimu di sini!)

Kegiatan 2: Yes or No?

Lihat gambar di bawah ini. Jawablah pertanyaan dengan melingkari **Yes** atau **No**.

1. Is he eating a banana? **Yes** / **No**
2. Is she playing with a doll? **Yes** / **No**
3. Is this a dog? **Yes** / **No**

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa (Tema: Perkenalan dan Rutinitas)

Skala Likert:

- **1 = Belum Terlihat** (Membutuhkan banyak bimbingan)
- **2 = Mulai Terlihat** (Membutuhkan sedikit bimbingan)
- **3 = Cukup Terlihat** (Mampu melakukan dengan bimbingan minimal)
- **4 = Terlihat Jelas** (Mampu melakukan secara mandiri)
- **5 = Sangat Jelas** (Mampu melakukan dengan sangat baik dan percaya diri)

Aspek Penilaian	Deskripsi	1	2	3	4	5
Kelancaran (Fluency)	Berbicara Kemampuan berbicara bahasa Inggris dasar (perkenalan, jawaban yes/no) tanpa jeda terlalu panjang.					
Keterbacaan/Kejelasan (Clarity)	Pengucapan kata yang jelas dan mudah dipahami.					

Penggunaan Kosakata (Vocabulary Use)	Ketepatan penggunaan kosakata yang relevan (nama, usia, sapaan, rutinitas).					
Keterlibatan Kelompok (Group Engagement)	Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan berkontribusi pada presentasi.					
Kolaborasi (Collaboration)	Kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok,					

Aspek Penilaian	Deskripsi	1	2	3	4	5
	mendengarkan, dan berbagi ide.					

Kepercayaan Diri (Confidence)	Menampilkan diri dengan percaya diri saat berbicara/presentasi di depan kelas.					
Kreativitas (Creativity)	Menunjukkan ide-ide orisinal atau cara penyampaian yang menarik dalam proyek/presentasi.					
Respon Yes/No (Yes/No Response)	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan sederhana dengan "Yes" atau "No".					

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Story Creation:** Siswa yang telah menguasai materi diminta untuk membuat cerita pendek sederhana tentang rutinitas harian mereka dengan lebih banyak detail dan variasi kosakata.
- Advanced Role-play:** Membangun skenario *role-play* yang lebih kompleks, misalnya melibatkan situasi belanja atau memesan makanan sederhana, dengan penambahan frasa baru.

- **Song/Chant Creation:** Mengajak siswa membuat lagu atau *chant* sederhana tentang perkenalan atau rutinitas harian.

Remedial

- **Small Group Tutoring:** Memberikan bimbingan khusus dalam kelompok kecil bagi siswa yang masih kesulitan dengan pengucapan atau pemahaman konsep dasar.
- **Repetition and Drill:** Mengulang frasa dan kosakata kunci secara berulangulang melalui permainan atau lagu.
- **Visual Aids Focus:** Menggunakan lebih banyak kartu gambar atau media visual untuk membantu pemahaman siswa.
- **Peer Tutoring:** Meminta siswa yang lebih mampu untuk membantu temantemannya yang masih kesulitan.

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How Languages are Learned* (4th ed.). Oxford University Press.
2. Richards, J. C., & Rogers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
3. Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. BasicBooks. (Meskipun sudah lama, konsepnya masih relevan untuk diferensiasi).

Peserta Didik

1. Buku cerita anak bergambar sederhana berbahasa Inggris dengan tema rutinitas atau perkenalan (misalnya, seri *Oxford Reading Tree Level 1* atau buku cerita bergambar lainnya).
2. Lagu-lagu anak berbahasa Inggris yang berfokus pada sapaan, angka, dan rutinitas harian (misalnya, dari *Super Simple Songs* atau *Little Baby Bum*).
3. Flashcards atau kartu bergambar dengan kosakata dasar.

Q. Glosarium

1. **Deep Learning:** Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal, dan melibatkan koneksi ide-ide, refleksi, serta penerapan pengetahuan.
2. **Flashcards:** Kartu berukuran kecil yang berisi gambar, kata, atau frasa yang digunakan sebagai alat bantu belajar visual.
3. **Role-play:** Metode pembelajaran di mana siswa memerankan suatu karakter atau situasi untuk melatih keterampilan sosial dan komunikasi.

R. Daftar Pustaka

1. Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.
2. Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
3. National Geographic Learning. (2018). *Our World: English for Young Learners* (Level 1 Student Book). (Contoh buku teks yang bisa menjadi referensi)

Mengetahui
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025
Guru Kelas II (Dua)

DARINI, M.Pd
NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN
NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING

Bahasa Inggris

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : HENDRI HENDRAWAN
- **Satuan Pendidikan**: SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : B. INGGRIS
- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 2/1
- **Alokasi Waktu** 18 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

- [✓] **Keimanan dan Ketakwaan**: Peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan dalam kehidupan sehari-hari.
- [✓] **Kewargaan**: Peserta didik menunjukkan sikap dan perilaku sebagai warga negara yang baik, peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.
- [✓] **Penalaran Kritis**: Peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk membuat keputusan yang tepat.
- [✓] **Kreativitas**: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal dan inovatif serta mengaplikasikannya dalam berbagai situasi.
- [✓] **Kolaborasi**: Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
- [✓] **Kemandirian**: Peserta didik menunjukkan inisiatif, tanggung jawab, dan kemampuan untuk belajar dan bekerja secara mandiri.
- [✓] **Kesehatan**: Peserta didik memiliki pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental serta menerapkan gaya hidup sehat.
- [✓] **Komunikasi**: Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Untuk menanyakan tentang pelaksanaan "7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat", guru dapat menggunakan pertanyaan yang interaktif dan membangun kesadaran siswa:

"Anak-anak hebat, pagi ini Ibu/Bapak ingin tahu, siapa yang sudah melaksanakan **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** di rumah? Angkat  tangannya ya! 

Kemudian, guru dapat melanjutkan dengan pertanyaan spesifik untuk masing-masing kegiatan:

1. **Bangun tidur:** "Siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** sendiri dan langsung merapikan tempat tidur? Coba acungkan jempol! 
2. **Beribadah:** "Setelah bangun, siapa yang tidak lupa **Beribadah** sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing? Wah, hebat! 
3. **Berolahraga:** "Ada yang tadi pagi sempat **Berolahraga** ringan? Misalnya melompat-lompat kecil atau meregangkan badan? Coba tunjukkan gerakannya! 
4. **Gemar Belajar:** "Apakah kalian sudah **Gemar Belajar** hari ini? Coba sebutkan satu hal baru yang kalian pelajari, walau sedikit! 
5. **Makan sehat dan Bergizi:** "Saat sarapan, apakah kalian memilih **Makan sehat dan Bergizi**? Apa saja yang kalian makan tadi? Yummy! 
6. **Bermasyarakat:** "Bagaimana dengan **Bermasyarakat**? Apakah kalian membantu orang tua di rumah atau menyapa tetangga pagi ini? Berbagi senyum juga termasuk lho! 
7. **Tidur Cepat:** "Semalam, siapa yang sudah **Tidur Cepat** agar hari ini bisa bangun segar dan bersemangat? Istirahat cukup itu penting! 

Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang berbagi pengalaman mereka, mendorong semua siswa untuk menerapkan kebiasaan baik ini.

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

ELEMEN: Menyebutkan buah kesukaannya. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas seperti berkenalan, memberikan informasi diri, mengucapkan salam dan selamat tinggal, serta menyebutkan buah kesukaannya.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi nama-nama buah dalam bahasa Inggris (misalnya, *apple*, *banana*, *orange*).
- Menyebutkan buah kesukaan mereka menggunakan frasa sederhana ("My favorite fruit is...").
- Menanyakan buah kesukaan orang lain menggunakan pertanyaan sederhana ("What's your favorite fruit?").
- Merespon pertanyaan tentang buah kesukaan mereka.
- Berpartisipasi aktif dalam permainan dan aktivitas yang melibatkan kosakata buah.
- Menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk menyatakan preferensi pribadi.

E. Sarana dan Prasarana

1. **Gambar atau *flashcards* buah-buahan:** Untuk memperkenalkan kosakata secara visual.
2. **Keranjang atau kotak:** Untuk permainan tebak buah atau mengelompokkan buah.
3. **Speaker dan Audio/Video Player:** Untuk memutar lagu tentang buah atau cerita pendek.
4. **Proyektor (opsional):** Untuk menampilkan gambar atau video buah.
5. **Buah-buahan asli (opsional):** Untuk pengalaman belajar yang lebih konkret dan indrawi.

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Jumlah peserta didik disesuaikan dengan kapasitas kelas, biasanya 20-30 siswa.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam konteks SD kelas 2 akan difokuskan pada pembelajaran yang **bermakna, aktif, dan kolaboratif**, memicu pemahaman mendalam bukan hanya hafalan.

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning* dan *Project-Based Learning* (Mini Proyek).
- **Metode Pembelajaran:**
 - **Permainan edukatif (Games):** Untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif.
 - **Diskusi kelompok:** Mendorong kolaborasi dan pertukaran ide.
 - **Tanya jawab:** Mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemahaman.
 - **Mindfulness:** Latihan fokus untuk meningkatkan konsentrasi.
 - **Praktik langsung (Hands-on activities):** Mengenali dan menyentuh buah (jika memungkinkan).

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning:** "Anak-anak, coba sekarang fokuskan pikiran kalian pada satu buah yang paling kalian suka. Bayangkan warnanya, baunya, rasanya. Apa yang kalian rasakan? Siapkah kita belajar tentang buah-buahan ini dalam Bahasa Inggris?"
- **Meaningful Learning:** "Kira-kira, kenapa ya kita perlu tahu nama-nama buah dalam Bahasa Inggris? Apa gunanya kalau kita pergi ke supermarket di luar negeri atau bertemu teman dari negara lain?"

- **Joyful Learning:** "Wah, kalau kita tahu banyak nama buah dalam Bahasa Inggris, kita bisa bermain tebak-tebakan atau membuat jus buah impian kita! Seru tidak? Hari ini kita akan belajar sambil bermain dengan buah-buahan favorit kita!"

I. Kegiatan Pembelajaran

Alokasi Waktu Total: 18 JP (Misalnya dibagi menjadi 6 pertemuan @3JP)

Pertemuan 1: Mengenal Buah-buahan Favorit (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Opening (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan singkat. "Let's take a deep breath, and exhale slowly. Feel your body, feel your mind. Are you ready to learn English with a calm and focused heart?"
- **Greeting and Warm-up (10 menit):** Guru menyapa siswa dengan "Hello, everyone!" dan meminta siswa merespon. Guru dapat menyanyikan lagu sapaan sederhana dalam bahasa Inggris.
- **Pertanyaan Pemantik (15 menit):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Guru dapat menunjukkan gambar buah-buahan. "Look at these fruits! Do you like them? What's your favorite?"

Inti (75 Menit)

- **Vocabulary Introduction (25 menit):** Guru menggunakan **flashcards** atau gambar buah-buahan populer (apple, banana, orange, grape, mango, watermelon) untuk memperkenalkan kosakata. Guru mengucapkan dan siswa menirukan. "This is an **apple**. Repeat after me: **apple**."
- **"What's Your Favorite Fruit?" (25 menit):** Guru memperkenalkan frasa "My favorite fruit is..." Guru menanyakan kepada beberapa siswa secara individu: "What's your favorite fruit, [nama siswa]?" dan memberikan contoh jawaban. Kemudian, siswa berpasangan saling bertanya jawab.
- **"Fruit Basket" Game (25 menit):** Guru menempatkan **flashcards** buah di lantai.

Guru menyebutkan nama buah, dan siswa berlomba menyentuh **flashcard** yang benar.

Variasi: guru menyebutkan nama buah, siswa yang buah favoritnya itu akan berdiri. Ini melatih pendengaran dan pengenalan kosakata.

Penutup (15 Menit)

- **Review and Song (10 menit):** Guru mengajak siswa menyanyikan lagu anak-anak tentang buah-buahan (misalnya, "Apples and Bananas"). Guru mengulang kembali kosakata dan frasa yang telah dipelajari.

- **Refleksi Diri (5 menit):** Guru menanyakan kepada siswa, "What new fruit names did you learn today? What was fun today?"
-

Pertemuan 2: Mendeskripsikan Buah (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru meminta siswa untuk memperhatikan suara di sekitar mereka, kemudian kembali fokus ke kelas.
- **Review Vocabulary (10 menit):** Guru menunjukkan *flashcards* buah secara cepat dan siswa menyebutkan namanya. Guru juga menanyakan kembali "What's your favorite fruit?" kepada beberapa siswa.
- **Connecting to Prior Knowledge (15 menit):** Guru menunjukkan sebuah apel asli (jika ada) dan bertanya, "What color is this? Is it big or small? Is it sweet or sour?" Ini membangun jembatan ke materi hari ini.

Inti (75 Menit)

- **Introducing Adjectives for Fruits (25 menit):** Guru memperkenalkan kosakata deskriptif sederhana: "red, green, yellow, sweet, sour, big, small." Guru menggunakan *flashcards* atau contoh buah asli. "This is a **red apple**. This is a **green apple**."
- **"Describe the Fruit" Activity (25 menit):** Guru memberikan setiap kelompok kecil satu *flashcard* buah. Siswa dalam kelompok mendiskusikan karakteristik buah tersebut dan mencoba mendeskripsikannya menggunakan kosakata yang dipelajari. Contoh: "It's an orange. It's orange. It's round. It's sweet."
- **Pair Work: "Guess the Fruit" (25 menit):** Satu siswa mendeskripsikan buah tanpa menyebutkan namanya, siswa lain menebak. "It's yellow. It's long. Monkeys like it. What is it? (Banana!)"

Penutup (15 Menit)

- **Group Sharing (10 menit):** Setiap kelompok berbagi deskripsi buah mereka di depan kelas.
 - **Homework (5 menit):** Guru memberikan tugas untuk menggambar buah favorit mereka dan menulis 2-3 kalimat deskripsi sederhana.
-

3: Membuat Proyek "My Fruit Salad" (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Breathing (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan untuk menenangkan pikiran siswa.
- **Review Homework (10 menit):** Beberapa siswa menunjukkan gambar buah favorit mereka dan membacakan deskripsinya.
- **Brainstorming "My Favorite Fruit Salad" (15 menit):** Guru bertanya, "If you want to make a fruit salad, what fruits do you want to put in it?" Mendorong siswa untuk menggunakan nama-nama buah yang telah dipelajari.

Inti (75 Menit)

- **Introduction to "My Fruit Salad" Project (20 menit):** Guru menjelaskan proyek mini: siswa akan membuat poster atau gambar "My Fruit Salad" yang berisi buah-buahan favorit mereka. Mereka akan menuliskan nama buah dan frasa "My favorite fruit is..." atau "I like..." di samping gambarnya.
- **Project Work (45 menit):** Siswa mulai mengerjakan proyek mereka. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan bantuan kosakata jika diperlukan. Siswa didorong untuk berkreasi dan menggunakan warna.
- **Vocabulary Reinforcement (10 menit):** Sambil mengerjakan proyek, guru memutarkan lagu-lagu tentang buah atau membacakan buku cerita sederhana tentang buah untuk memperkaya kosakata.

Penutup (15 Menit)

- **Peer Sharing (10 menit):** Siswa berpasangan saling menunjukkan proyek "My Fruit Salad" mereka dan menceritakan buah-buahan di dalamnya.
- **Positive Reinforcement (5 menit):** Guru memberikan pujian dan semangat atas kreativitas dan usaha siswa.

Pertemuan 4: Simulasi "Fruit Shop" (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Check-in (5 menit):** Guru meminta siswa untuk memperhatikan perasaan mereka dan siap belajar.
- **Review "My Fruit Salad" (10 menit):** Guru menampilkan beberapa proyek siswa yang menarik dan meminta pemiliknya untuk menjelaskan.
- **Setting the Scene: "Fruit Shop" (15 menit):** Guru bertanya, "Have you ever been to a fruit shop? What do you say when you buy fruits?" Ini mempersiapkan siswa untuk simulasi. *Inti (75 Menit)*

- **Vocabulary for "Fruit Shop" (20 menit):** Guru memperkenalkan frasa sederhana: "Hello, can I help you?", "I want...", "How much?", "Thank you." dan angka sederhana untuk harga (one, two, three).
- **Role-play Setup (30 menit):** Guru menyiapkan "toko buah" mini di kelas menggunakan gambar-gambar buah atau buah-buahan mainan. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok berperan sebagai "penjual" dan "pembeli" secara bergantian.
- **"Fruit Shop" Role-play (25 menit):** Siswa mempraktikkan dialog jual beli buah sederhana. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan umpan balik. Siswa didorong untuk menggunakan frasa "My favorite fruit is..." dan menanyakan buah kesukaan saat berinteraksi.

Penutup (15 Menit)

- **Sharing Experiences (10 menit):** Beberapa kelompok menunjukkan *role-play* mereka di depan kelas. Guru memfasilitasi diskusi tentang pengalaman mereka menjadi penjual atau pembeli buah.
- **Praise and Encouragement (5 menit):** Guru memuji keberanian dan partisipasi siswa dalam *role-play*.

Pertemuan 5: Kuis Interaktif dan Permainan Kosakata (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Movement (5 menit):** Guru memimpin peregangan ringan atau *brain gym* untuk menyegarkan pikiran.
- **Review "Fruit Shop" (10 menit):** Guru bertanya kepada siswa, "What did you say when you bought an apple?" atau "What did you say when you were the seller?"
- **"Fruit Charades" (15 menit):** Guru meminta satu siswa untuk memerankan buah, dan siswa lain menebak nama buah tersebut dalam bahasa Inggris.

Inti (75 Menit)

- **"Fruit Bingo" (30 menit):** Guru menyiapkan kartu bingo dengan gambar buah-buahan. Guru menyebutkan nama buah, siswa menandai di kartu bingo mereka. Pemenang adalah yang pertama mendapatkan bingo dan bisa menyebutkan namanama buahnya.
- **"Memory Game: Fruits" (25 menit):** Guru menyiapkan pasangan *flashcards* buah-buahan yang diletakkan terbalik. Siswa bergiliran membuka dua kartu. Jika cocok, mereka mengambil kartu tersebut dan menyebutkan nama buahnya. Jika tidak, mereka membalikkannya kembali. Ini melatih daya ingat dan kosakata.
- **Interactive Q&A (20 menit):** Guru mengajukan berbagai pertanyaan tentang buah-buahan, termasuk warna, rasa, dan buah kesukaan, mendorong siswa untuk menjawab dalam bahasa Inggris. "Is a lemon sweet? (No, it's sour!)" "What color is a banana?"

Penutup (15 Menit)

- **Collaborative Reflection (10 menit):** Guru memfasilitasi diskusi tentang apa yang telah mereka pelajari dan bagian mana yang paling mereka suka. Guru menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi.
- **Preparation for Final Activity (5 menit):** Guru menjelaskan bahwa di pertemuan selanjutnya akan ada "Pameran Buah Favorit" di mana mereka akan mempresentasikan proyek mereka.

Pertemuan 6: Asesmen Sumatif (Pameran Buah Favorit) (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Preparation (10 menit):** Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri secara mental untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Guru memberikan motivasi dan mengurangi kecemasan.
- **Review Key Phrases (20 menit):** Guru dan siswa mengulang kembali frasa-frasa kunci dan kosakata buah yang telah dipelajari sepanjang modul. Guru dapat membuat *quiz* singkat yang menyenangkan.

Inti (75 Menit)

- **"Favorite Fruit Exhibition" (60 menit):**
 - Siswa memamerkan proyek "My Fruit Salad" atau gambar buah favorit mereka.
 - Secara berpasangan atau bergantian, siswa maju ke depan atau berkeliling "galeri" untuk mempresentasikan buah favorit mereka kepada teman-teman dan guru.
 - Mereka harus dapat menyebutkan nama buah, mendeskripsikannya secara sederhana (warna, rasa, ukuran), dan menyatakan "My favorite fruit is...".
 - Guru dan siswa lain dapat bertanya, "What's your favorite fruit?" atau "Is it sweet?"
 - Guru berkeliling memberikan umpan balik dan penilaian sumatif secara langsung berdasarkan rubrik.
- **Class Discussion (15 menit):** Setelah pameran, guru memimpin diskusi tentang apa yang telah mereka capai dan rasakan selama proses pembelajaran tentang buah-buahan.

Penutup (15 Menit)

- **Celebration (10 menit):** Guru memberikan apresiasi dan pujian kepada seluruh siswa atas usaha dan keberhasilan mereka. Guru dapat memberikan stiker atau "penghargaan" kecil.
- **Positive Closing (5 menit):** Guru menutup pelajaran dengan semangat positif dan mengucapkan terima kasih kepada siswa. "You are all amazing English speakers! Thank you for a wonderful class!"

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

- **Observasi Langsung:** Guru mengamati keaktifan siswa dalam diskusi, partisipasi dalam permainan, dan kemampuan berkomunikasi selama kegiatan belajar mengajar (misalnya, saat *Fruit Basket Game* atau *Guess the Fruit*).
- **Penilaian Diri (Self-Assessment):** Siswa mengisi tabel sederhana tentang sejauh mana mereka merasa mampu menyebutkan nama buah dan buah kesukaan.
- **Umpulan Balik Lisan:** Guru memberikan umpan balik langsung kepada siswa selama proses pembelajaran, mengoreksi pelafalan atau tata bahasa secara halus.
- **Produk Sederhana:** Hasil "My Fruit Salad" project atau gambar buah favorit siswa.

Asesmen Sumatif

- **"Favorite Fruit Exhibition" Performance:** Penilaian kemampuan siswa dalam menyebutkan buah kesukaan, mendeskripsikannya, dan berinteraksi tentang buah melalui presentasi proyek atau simulasi mini. (Lihat rubrik penilaian di bagian N).
- **Kuis Lisan/Tertulis:** Mengidentifikasi nama-nama buah dari gambar dan menjawab pertanyaan sederhana tentang buah kesukaan.

K. Pemahaman Bermakna

Belajar bahasa Inggris tentang buah-buahan bukan hanya tentang menghafal nama, tetapi tentang **menghubungkan kosakata dengan pengalaman nyata** dan **mengkomunikasikan preferensi pribadi**. Melalui pembelajaran ini, siswa akan memahami bahwa bahasa Inggris adalah alat yang menyenangkan untuk **berbagi tentang hal yang mereka sukai (buah)**, **memahami selera orang lain**, dan **berinteraksi dalam situasi sehari-hari** seperti berbelanja atau berbagi makanan. Pemahaman bahwa bahasa Inggris bisa digunakan untuk **mengekspresikan diri dan membangun koneksi** adalah inti dari pembelajaran yang bermakna ini. Ini juga membangun fondasi untuk topik makanan dan minuman di masa depan.

L. Materi Bahan Ajar

Materi pembelajaran ini berfokus pada pengenalan dasar kosakata buah-buahan dalam bahasa Inggris dan penggunaannya dalam interaksi sosial sederhana. Topik utama meliputi pengenalan nama-nama buah populer (seperti *apple*, *banana*, *orange*, *grape*, *mango*, *watermelon*), serta frasa untuk menyatakan dan menanyakan buah kesukaan ("My favorite fruit is...", "What's your favorite fruit?"). Kosakata deskriptif dasar seperti warna (*red*, *green*, *yellow*) dan rasa (*sweet*, *sour*) juga diperkenalkan untuk memperkaya deskripsi buah.

Pembelajaran ditekankan pada praktik langsung, eksplorasi indrawi (jika memungkinkan dengan buah asli), dan penggunaan bahasa dalam konteks yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari, seperti memilih buah di toko atau berbagi preferensi dengan teman. Aktivitas seperti permainan tebak buah, simulasi toko buah, dan proyek "My Fruit Salad" dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang otentik dan menyenangkan. Melalui kegiatan-kegiatan ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami bagaimana menggunakan frasa dan kosakata tersebut dalam situasi nyata, membangun kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris.

Tujuan utama dari materi ini adalah menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap bahasa Inggris melalui topik yang familiar dan disukai, serta membekali mereka dengan kemampuan dasar untuk berinteraksi secara sederhana. Dengan menguasai frasa-frasa esensial ini, siswa diharapkan dapat membangun fondasi yang kuat untuk pembelajaran bahasa Inggris selanjutnya, menyadari bahwa bahasa adalah alat penting untuk komunikasi dan eksplorasi dunia di sekitar mereka.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. "Apa nama buah baru dalam Bahasa Inggris yang paling aku ingat hari ini?"
2. "Bagaimana perasaanku saat menceritakan buah kesukaanku dalam Bahasa Inggris?"
3. "Apakah aku bisa bertanya kepada teman tentang buah kesukaan mereka?"

Refleksi Pendidik

1. "Kegiatan apa yang paling efektif membuat siswa aktif dan antusias dalam belajar kosakata buah dan frasa tentang preferensi?"
2. "Apakah ada siswa yang masih kesulitan menyebutkan atau mengidentifikasi nama buah, dan strategi apa yang bisa saya gunakan untuk membantu mereka?"
3. "Bagaimana saya bisa lebih mengintegrasikan pengalaman indrawi (misalnya, membawa buah asli) untuk membuat pembelajaran lebih mendalam di pertemuan selanjutnya?"

4.

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama: _____ Kelas: _____ Tanggal: _____

Kegiatan 1: Draw Your Favorite Fruit!

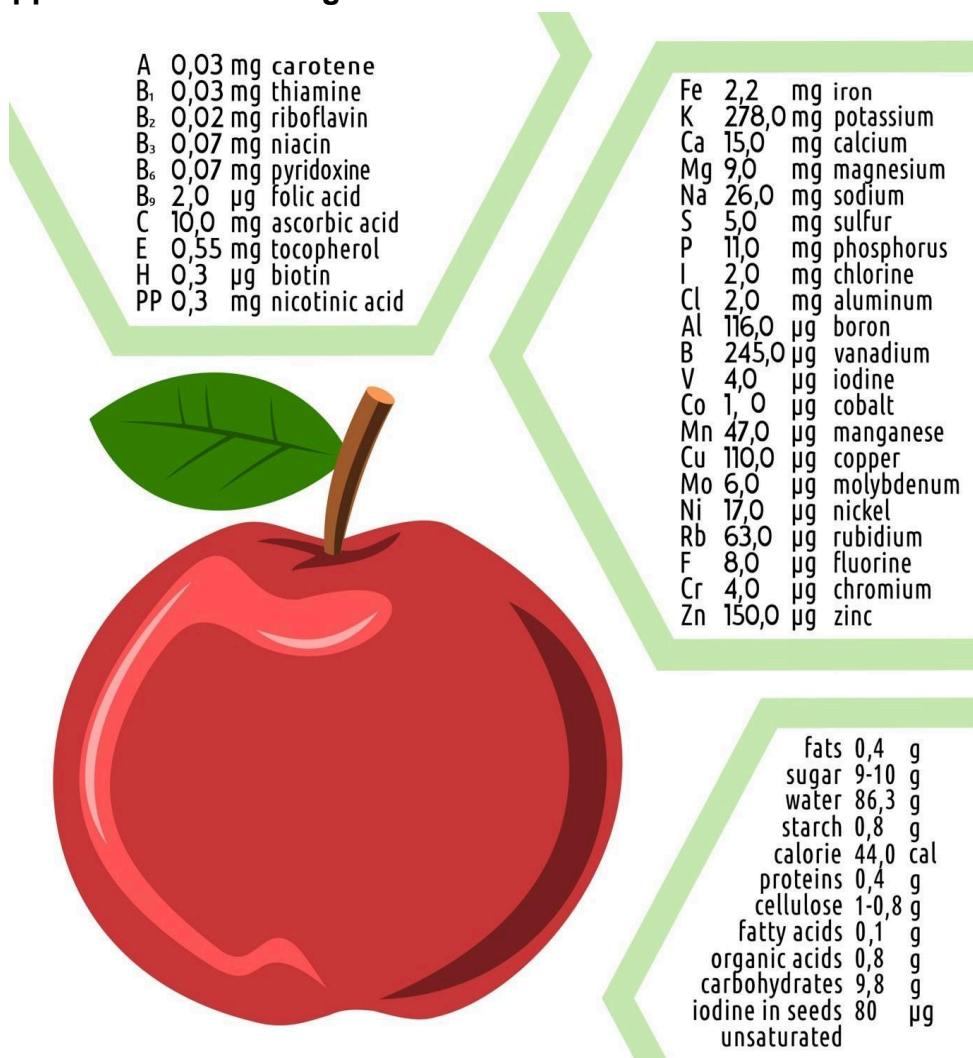
Gambarlah buah favoritmu di kotak ini! Tuliskan namanya dan kalimat tentang buah kesukaanmu.

My favorite fruit is _____ . It is
_____. (Contoh: "It is red." atau "It is sweet.")

Kegiatan 2: Circle the Correct Fruit!

Lihatlah gambar di bawah ini. Lingkari nama buah yang benar!

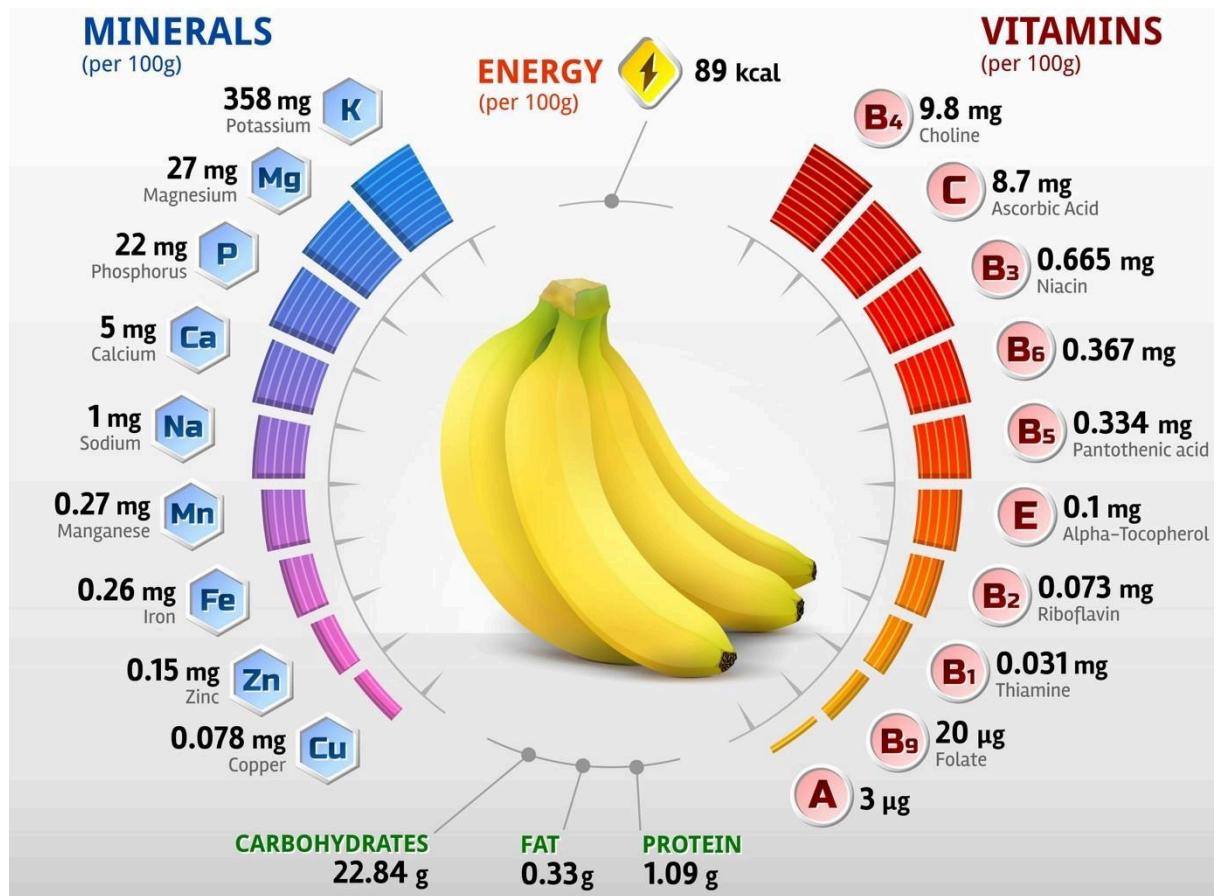
1. Apple / Banana / Orange



Terbuka di jendela baru

Licensed by Google

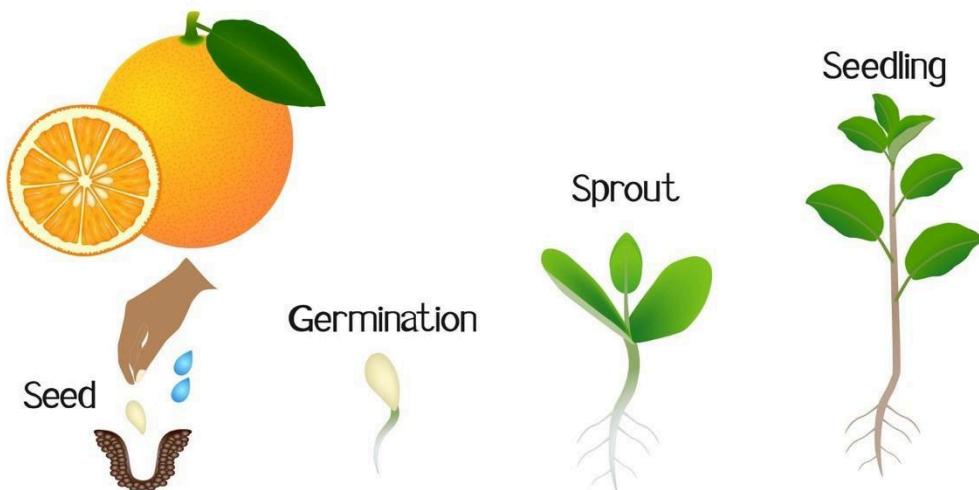
2. Grape / Banana / Mango



Terbuka di jendela baru

Licensed by Google

3. Apple / Orange / Watermelon



Terbuka di jendela baru

Licensed by Google

Sequence of an orange plant growing isolated on white

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa (Tema: Buah Favorit)

Skala Likert:

- **1 = Belum Terlihat** (Membutuhkan banyak bimbingan)
 - **2 = Mulai Terlihat** (Membutuhkan sedikit bimbingan)
 - **3 = Cukup Terlihat** (Mampu melakukan dengan bimbingan minimal)
 - **4 = Terlihat Jelas** (Mampu melakukan secara mandiri)
 - **5 = Sangat Jelas** (Mampu melakukan dengan sangat baik dan percaya diri)

Aspek Penilaian	Deskripsi	1 2 3 4 5
Kelancaran (Fluency)	Berbicara Kemampuan menyebutkan nama buah dan frasa preferensi tanpa jeda terlalu panjang.	
Keterbacaan/Kejelasan (Clarity)	Pengucapan kata yang jelas dan mudah dipahami (terutama nama buah).	
Penggunaan (Vocabulary Use)	Kosakata Ketepatan penggunaan kosakata buah dan frasa "My favorite fruit is...".	
Keterlibatan Kelompok (Group Engagement)	Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan berkontribusi pada presentasi.	
Kolaborasi (Collaboration)	Kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok, mendengarkan, dan berbagi ide.	
	Menampilkan diri dengan percaya diri saat	

Kepercayaan Diri (Confidence) berbicara/presentasi di depan kelas.

Menunjukkan ide-ide orisinal atau cara

Kreativitas (Creativity) penyampaian yang menarik dalam proyek/presentasi.

Respon Pertanyaan (Question Response) Ketepatan dalam merespon pertanyaan tentang buah kesukaan atau deskripsi buah.

Eksperimen ke Spreadsheet

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- **"Fruit Riddle"**: Siswa yang telah menguasai materi diminta untuk membuat teka-teki tentang buah-buahan menggunakan deskripsi (warna, bentuk, rasa) untuk temanteman mereka tebak.
- **"Fruit Categories"**: Mengajak siswa mengelompokkan buah-buahan berdasarkan karakteristik tertentu (misalnya, buah yang manis, buah yang asam, buah yang warnanya merah, buah yang besar).
- **"Fruit Storytelling"**: Membuat cerita pendek sederhana tentang petualangan buah atau buah yang berbicara.

Remedial

- **Small Group Tutoring**: Memberikan bimbingan khusus dalam kelompok kecil bagi siswa yang masih kesulitan dengan pengucapan atau identifikasi nama buah.
- **Repetition and Drill**: Mengulang nama-nama buah dan frasa kunci secara berulangulang melalui permainan atau lagu yang lebih sederhana dan fokus.
- **Visual Aids Focus**: Menggunakan lebih banyak kartu gambar atau buah asli untuk membantu pemahaman siswa yang masih kesulitan membedakan buah.
- **Peer Tutoring**: Meminta siswa yang lebih mampu untuk membantu teman-temannya yang masih kesulitan dalam menyebutkan atau mengidentifikasi buah.

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How Languages are Learned* (4th ed.). Oxford University Press. (Fokus pada teori akuisisi bahasa).
2. Richards, J. C., & Rogers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press. (Referensi metode pengajaran bahasa).

3. Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press. (Khusus membahas pengajaran bahasa asing untuk anak-anak).

Peserta Didik

1. Buku cerita anak bergambar sederhana berbahasa Inggris dengan tema buah-buahan atau makanan (misalnya, *The Very Hungry Caterpillar* oleh Eric Carle).
2. Lagu-lagu anak berbahasa Inggris tentang buah-buahan (misalnya, dari saluran YouTube Super Simple Songs atau Kids Songs English).
3. Flashcards atau kartu bergambar dengan kosakata buah-buahan.

Q. Glosarium

1. **Deep Learning**: Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal, dan melibatkan koneksi ide-ide, refleksi, serta penerapan pengetahuan.
2. **Flashcards**: Kartu berukuran kecil yang berisi gambar atau kata, digunakan sebagai alat bantu belajar visual.
3. **Role-play**: Metode pembelajaran di mana siswa memerankan suatu karakter atau situasi untuk melatih keterampilan sosial dan komunikasi.

R. Daftar Pustaka

1. Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.
2. Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
3. Cambridge University Press. (2015). *Kid's Box* (Level 1 Student's Book). (Contoh buku teks untuk anak-anak yang bisa menjadi referensi materi dan aktivitas).

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas II (Dua)

DARINI, M.Pd
NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN
NIP. 197609192008011016

Modul Ajar Deep Learning

Bahasa Inggris

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : HENDRI HENDRAWAN
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : B. INGGRIS
- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 2/1
- **Alokasi Waktu** : 18 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

- [✓] **Keimanan dan Ketakwaan**: Peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan dalam kehidupan sehari-hari.
- [✓] **Kewargaan**: Peserta didik menunjukkan sikap dan perilaku sebagai warga negara yang baik, peduli terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.
- [✓] **Penalaran Kritis**: Peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk membuat keputusan yang tepat.
- [✓] **Kreativitas**: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan orisinal dan inovatif serta mengaplikasikannya dalam berbagai situasi.
- [✓] **Kolaborasi**: Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
- [✓] **Kemandirian**: Peserta didik menunjukkan inisiatif, tanggung jawab, dan kemampuan untuk belajar dan bekerja secara mandiri.
- [✓] **Kesehatan**: Peserta didik memiliki pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental serta menerapkan gaya hidup sehat.
- [✓] **Komunikasi**: Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Untuk menanyakan tentang pelaksanaan "7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat", guru dapat menggunakan pertanyaan yang interaktif dan membangun kesadaran siswa:

"Anak-anak hebat, pagi ini Ibu/Bapak ingin tahu, siapa yang sudah melaksanakan **7 kegiatan Anak Indonesia Hebat** di rumah? Angkat tangannya ya! 🙌" Kemudian, guru dapat melanjutkan dengan pertanyaan spesifik untuk masing-masing kegiatan:

1. **Bangun tidur**: "Siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** sendiri dan langsung merapikan tempat tidur? Coba acungkan jempol! 🙌"
2. **Beribadah**: "Setelah bangun, siapa yang tidak lupa **Beribadah** sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing? Wah, hebat! 🌟"

3. **Berolahraga:** "Ada yang tadi pagi sempat **Berolahraga** ringan? Misalnya melompat-lompat kecil atau meregangkan badan? Coba tunjukkan gerakannya! 
4. **Gemar Belajar:** "Apakah kalian sudah **Gemar Belajar** hari ini? Coba sebutkan satu hal baru yang kalian pelajari, walau sedikit! 
5. **Makan sehat dan Bergizi:** "Saat sarapan, apakah kalian memilih **Makan sehat dan Bergizi**? Apa saja yang kalian makan tadi? Yummy! 
6. **Bermasyarakat:** "Bagaimana dengan **Bermasyarakat**? Apakah kalian membantu orang tua di rumah atau menyapa tetangga pagi ini? Berbagi senyum juga termasuk lho! 
7. **Tidur Cepat:** "Semalam, siapa yang sudah **Tidur Cepat** agar hari ini bisa bangun segar dan bersemangat? Istirahat cukup itu penting! 

Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang berbagi pengalaman mereka, mendorong semua siswa untuk menerapkan kebiasaan baik ini.

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

ELEMEN: Menyebutkan nomor 11-20.

Peserta didik menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas seperti berkenalan, memberikan informasi diri, mengucapkan salam dan selamat tinggal, serta menyebutkan nomor 11-20.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- Mengenali dan menyebutkan angka 11-20 dalam bahasa Inggris dengan benar.
- Menghubungkan angka (numerik) dengan penyebutannya (dalam bahasa Inggris).
- Menggunakan angka 11-20 dalam konteks sederhana, seperti menghitung benda atau orang.
- Berpartisipasi aktif dalam permainan dan aktivitas yang melibatkan angka 11-20.
- Menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan angka-angka tersebut dalam percakapan sehari-hari.

E. Sarana dan Prasarana

1. **Kartu angka (Flashcards):** Berisi angka 11-20 dan gambar sejumlah benda sesuai angka.
2. **Benda-benda konkret (misalnya, balok, kancing, pensil):** Untuk kegiatan menghitung.

3. **Speaker dan Audio/Video Player:** Untuk memutar lagu angka atau video edukasi tentang angka 11-20.
4. **Papan tulis/Whiteboard dan Spidol:** Untuk menuliskan angka dan contoh kalimat.
5. **Lembar Kerja Siswa (LKS):** Untuk latihan menulis dan mengidentifikasi angka.

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: Jumlah peserta didik disesuaikan dengan kapasitas kelas, biasanya 20-30 siswa.

G. Model Pembelajaran

Pendekatan *deep learning* dalam konteks SD kelas 2 akan difokuskan pada pembelajaran yang **bermakna, aktif, dan kolaboratif**, memicu pemahaman mendalam bukan hanya hafalan.

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning* dan *Game-Based Learning*.
- **Metode Pembelajaran:**
 - **Permainan edukatif (Games):** Untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif.
 - **Diskusi kelompok:** Mendorong kolaborasi dan pertukaran ide.
 - **Tanya jawab:** Mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemahaman.
 - **Mindfulness:** Latihan fokus untuk meningkatkan konsentrasi.
 - **Praktik langsung (Hands-on activities):** Menghitung benda konkret.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning:** "Anak-anak, coba sekarang tutup mata kalian sebentar. Tarik napas perlahan, hembuskan. Bayangkan ada banyak benda di sekitar kita. Bagaimana cara kita tahu berapa jumlahnya? Siapkah kita belajar menghitung dengan bahasa Inggris sampai angka yang lebih besar?"
- **Meaningful Learning:** "Kira-kira, untuk apa ya kita belajar angka 11 sampai 20 dalam Bahasa Inggris? Apa gunanya kalau kita ingin menghitung teman di kelas, atau menghitung jumlah pensil warna kita?"
- **Joyful Learning:** "Coba bayangkan, kalau kita bisa menghitung sampai 20 dalam Bahasa Inggris, kita bisa bermain 'sembunyi dan cari' sambil menghitung! Atau menyanyikan lagu angka yang seru! Pasti menyenangkan, kan?"

•

I. Kegiatan Pembelajaran

Alokasi Waktu Total: 18 JP (Misalnya dibagi menjadi 6 pertemuan @3JP)

Pertemuan 1: Mengulang Angka 1-10 dan Memulai 11-15 (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Opening (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan singkat dan meminta siswa untuk memfokuskan diri. "Let's take a deep breath, and exhale slowly. Are you ready to learn new numbers?"
- **Greeting and Warm-up (10 menit):** Guru menyapa siswa dengan "Hello, everyone!" dan meminta siswa merespon. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu angka 1-10 dalam bahasa Inggris.
- **Pertanyaan Pemantik (15 menit):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik *meaningful learning* dan *joyful learning*. Guru bertanya, "Can you count your fingers? (1-10). What about your toes? (1-10). What if we want to count more than 10?" *Inti (75 Menit)*
- **Review Numbers 1-10 (15 menit):** Guru menggunakan *flashcards* angka 1-10. Guru mengucapkan angka dan siswa menirukan. Guru meminta siswa menghitung benda di sekitar kelas (misalnya, kursi, meja).
- **Introducing Numbers 11-15 (30 menit):** Guru memperkenalkan angka 11-15 menggunakan *flashcards* atau gambar benda berjumlah 11-15. Guru mengucapkan angka dengan penekanan pada pelafalan yang benar: "eleven," "twelve," "thirteen," "fourteen," "fifteen." Siswa menirukan secara berulang. Guru menuliskan angka dan namanya di papan tulis.
- **"Count and Match" Game (30 menit):** Guru membagikan lembar kerja sederhana berisi gambar benda berjumlah 11-15. Siswa menghitung benda di setiap kelompok dan melingkari angka yang sesuai. Guru dapat menggunakan benda konkret di kelas untuk praktik menghitung langsung.

Penutup (15 Menit)

- **Review and Chant (10 menit):** Guru mengajak siswa mengucapkan angka 1-15 secara berurutan. Guru bisa membuat *chant* sederhana: "Eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen! Let's count again, we're keen!"
- **Refleksi Diri (5 menit):** Guru menanyakan kepada siswa, "What new numbers did you learn today? Which number is difficult to say?"

Pertemuan 2: Mengenal Angka 16-20 (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Moment (5 menit):** Guru meminta siswa untuk memperhatikan detak jantung mereka, kemudian kembali fokus ke pelajaran.
- **Review Numbers 1-15 (10 menit):** Guru mengadakan kuis cepat lisan atau permainan berhitung dari 1 sampai 15. Guru bertanya "How many fingers do you have?" "How many eyes do you have?"
- **Building on Prior Knowledge (15 menit):** Guru menunjukkan jumlah benda 15 dan menambahkan 1 benda lagi. "We have fifteen. If I add one more, how

many do we have now? Let's learn it in English!"

Inti (75 Menit)

- **Introducing Numbers 16-20 (30 menit):** Guru memperkenalkan angka 16-20 menggunakan *flashcards* atau gambar benda berjumlah 16-20. Guru mengucapkan dengan penekanan pada akhiran "-teen": "sixteen," "seventeen," "eighteen," "nineteen," "twenty." Siswa menirukan. Guru menuliskan angka dan namanya di papan tulis.
 - **"Number Line Jump" (25 menit):** Guru membuat garis angka 1-20 di lantai. Siswa diminta melompat ke angka yang disebutkan guru. Variasi: siswa melompat secara berurutan dari 11 ke 20. Ini melatih pengenalan visual dan auditori.
- Group Counting Activity (20 menit):** Siswa dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan sejumlah benda (misalnya, 15-20 pensil warna). Mereka diminta untuk menghitung benda-benda tersebut dan menyebutkan jumlahnya dalam bahasa Inggris. Guru berkeliling memberikan bimbingan.

Penutup (15 Menit)

- **Review and Counting Practice (10 menit):** Guru dan siswa bersama-sama menghitung dari 1 sampai 20. Guru dapat memutar lagu angka 1-20.
- **Homework (5 menit):** Guru memberikan tugas untuk mencari dan mewarnai gambar benda berjumlah 11-20 dari majalah atau internet, kemudian menuliskan angkanya.

Pertemuan 3: Praktik Menghitung Benda (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Breathing (5 menit):** Guru memimpin latihan pernapasan untuk menenangkan pikiran siswa.
- **Review Homework (10 menit):** Beberapa siswa menunjukkan hasil pekerjaan rumah mereka dan menyebutkan jumlah benda dalam bahasa Inggris.
- **"How Many?" Song (15 menit):** Guru memutar lagu yang berisi pertanyaan "How many...?" dan jawaban dengan angka, untuk mempersiapkan fokus pada menghitung.

Inti (75 Menit)

- **"Count the Objects" Station (45 menit):** Guru menyiapkan beberapa stasiun di kelas. Setiap stasiun memiliki kumpulan benda (misalnya, kancing, balok, penghapus) berjumlah antara 11-20. Siswa dalam kelompok kecil mengunjungi setiap stasiun, menghitung benda di sana, dan menuliskan jumlahnya dalam bahasa Inggris di lembar kerja. Guru berkeliling mengawasi dan membantu. Ini melatih kolaborasi dan penerapan langsung.
- **"Number Dictation" (30 menit):** Guru menyebutkan angka 11-20 secara acak, dan siswa menuliskan angka numeriknya di buku mereka. Kemudian, guru bisa menanyakan "How do you spell 'thirteen'?" ini lebih untuk siswa yang lebih cepat.

Penutup (15 Menit)

- **Sharing and Checking (10 menit):** Setiap kelompok berbagi hasil hitungan mereka. Guru memeriksa lembar kerja siswa.
- **Positive Reinforcement (5 menit):** Guru memberikan apresiasi atas ketelitian siswa dalam menghitung.

Pertemuan 4: Permainan Angka Interaktif (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Check-in (5 menit):** Guru meminta siswa untuk memperhatikan perasaan mereka dan siap bermain.
- **Quick Number Review (10 menit):** Guru melakukan *flashcard drill* cepat untuk angka 11-20.

Brainstorming Number Usage (15 menit): Guru bertanya, "Where do we see numbers in our daily life?" (misalnya, jam, tanggal, harga, nomor telepon). "Can we use English numbers for these things?"

Inti (75 Menit)

- **"Number Bingo" (30 menit):** Guru menyiapkan kartu bingo dengan angka 11-20. Guru menyebutkan angka dalam bahasa Inggris, siswa menandai di kartu bingo mereka. Pemenang adalah yang pertama mendapatkan bingo dan bisa menyebutkan angka-angkanya.
- **"Counting Circle" (25 menit):** Siswa duduk melingkar. Satu siswa memulai dengan "One," siswa berikutnya "Two," dan seterusnya. Ketika giliran angka 11-20, siswa harus mengucapkan dalam bahasa Inggris. Guru dapat memberikan tantangan tambahan (misalnya, hitung mundur).
- **"Number Hopscotch" (20 menit):** Jika memungkinkan di luar kelas atau di area luas dalam kelas, guru menggambar *hopscotch* dengan angka 11-20. Siswa melompati dan menyebutkan angka dalam bahasa Inggris. Ini adalah kegiatan yang menyenangkan dan aktif.

Penutup (15 Menit)

- **Game Review (10 menit):** Guru menanyakan game mana yang paling disukai siswa dan mengapa.
- **Preparation for Project (5 menit):** Guru menjelaskan bahwa di pertemuan selanjutnya akan ada proyek mini tentang angka.

Pertemuan 5: Membuat "My Number Book" (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Preparation (5 menit):** Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri secara mental untuk berkarya.
- **Review Numbers (10 menit):** Guru memimpin hitungan dari 1 sampai 20 secara bergantian atau bersama-sama.
- **Introducing "My Number Book" Project (15 menit):** Guru menjelaskan proyek mini: siswa akan membuat buku kecil berisi angka 11-20. Untuk setiap angka, mereka akan menuliskan angkanya, namanya dalam bahasa Inggris,

dan menggambar sejumlah benda yang sesuai. Contoh: halaman "11" - gambar 11 buah apel. Ini melatih kreativitas dan pemahaman mendalam.

Inti (75 Menit)

- **Project Work (60 menit):** Siswa mulai mengerjakan buku angka mereka. Guru menyediakan kertas, pensil warna, dan *flashcards* angka sebagai referensi. Guru berkeliling memberikan bimbingan, memastikan pelafalan yang benar saat siswa menyebutkan angka yang mereka tulis. Ini mendorong kemandirian dan kreativitas.
- **Individualized Support (15 menit):** Guru memberikan perhatian khusus pada siswa yang mungkin masih kesulitan dengan ejaan atau pengucapan angka tertentu, memberikan bimbingan satu per satu.

Penutup (15 Menit)

- **Sharing Progress (10 menit):** Beberapa siswa menunjukkan progres buku angka mereka.
- **Positive Closing (5 menit):** Guru memberikan semangat untuk menyelesaikan proyek di rumah atau di pertemuan selanjutnya.

Pertemuan 6: Asesmen Sumatif (Presentasi "My Number Book") (3 JP)

Pendahuluan (30 Menit)

- **Mindful Check-in (10 menit):** Guru meminta siswa untuk tenang dan fokus, mempersiapkan diri untuk menunjukkan hasil karya mereka.
- **Final Review (20 menit):** Guru mengadakan sesi review terakhir angka 11-20 melalui lagu atau permainan singkat. *Inti (75 Menit)*
- **"My Number Book" Presentation (60 menit):**
 - Setiap siswa maju ke depan kelas (atau dalam kelompok kecil) untuk mempresentasikan "My Number Book" mereka.
 - Mereka harus dapat menunjukkan setiap halaman angka dari 11 sampai 20, menyebutkan angka dalam bahasa Inggris, dan menunjukkan gambar benda yang sesuai.
 - Guru dan teman-teman dapat bertanya, "How many [object] do you have on page sixteen?"
 - Guru menilai kemampuan siswa dalam menyebutkan dan mengidentifikasi angka 11-20 secara lisan.
- **Class Discussion and Feedback (15 menit):** Setelah presentasi, guru memimpin diskusi tentang apa yang telah mereka pelajari dan rasakan selama membuat dan mempresentasikan buku angka. Siswa juga dapat memberikan apresiasi kepada teman-temannya.

Penutup (15 Menit)

- **Celebration of Learning (10 menit):** Guru memberikan apresiasi dan pujian kepada seluruh siswa atas usaha dan keberhasilan mereka dalam menguasai angka 11-20. Guru dapat memberikan stiker atau "penghargaan" kecil.
- **Positive Closing (5 menit):** Guru menutup pelajaran dengan semangat positif. "You are all excellent English counters! Keep practicing!"

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

- **Observasi Langsung:** Guru mengamati keaktifan siswa dalam permainan (misalnya, *Number Line Jump*, *Count the Objects*), partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan mengucapkan angka 11-20 selama kegiatan.
- **Umpan Balik Lisan:** Guru memberikan umpan balik langsung kepada siswa selama proses pembelajaran, mengoreksi pelafalan secara halus.
- **Produk Sederhana:** Lembar kerja "Count and Match" atau hasil awal "My Number Book" siswa.
- **Kuis Cepat Lisan:** Guru secara acak meminta siswa menyebutkan angka tertentu.

Asesmen Sumatif

- **"My Number Book" Presentation:** Penilaian kemampuan siswa dalam menyebutkan angka 11-20 dan menghubungkannya dengan jumlah benda yang sesuai saat presentasi proyek. (Lihat rubrik penilaian di bagian N).
- **Kuis Tertulis/Lisan:** Mengidentifikasi angka numerik dari pendengaran (ejaan angka 11-20) atau menyebutkan angka dari tulisan numerik.

K. Pemahaman Bermakna

Belajar angka 11-20 dalam bahasa Inggris bukan hanya tentang menghafal urutan, tetapi tentang **mengembangkan pemahaman kuantitatif** dan **kemampuan berkomunikasi tentang jumlah**. Siswa akan memahami bahwa angka adalah alat universal untuk **menghitung benda, menyatakan jumlah, dan berinteraksi dalam berbagai konteks** (misalnya, usia, tanggal sederhana). Melalui pembelajaran ini, siswa akan menyadari bahwa menguasai angka dalam bahasa Inggris membuka pintu untuk **memahami informasi numerik di dunia berbahasa Inggris**, seperti menghitung barang, memahami skor permainan, atau bahkan membaca nomor telepon. Pemahaman ini memperkuat dasar mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam bahasa Inggris.

L. Materi Bahan Ajar

Materi pembelajaran ini berfokus pada pengenalan dan penguasaan angka 11-20 dalam bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. Dimulai dengan ulasan singkat angka 1-10 untuk membangun fondasi, materi kemudian secara bertahap memperkenalkan angka-angka dari 11 (*eleven*) hingga 20 (*twenty*). Penekanan diberikan pada pelafalan yang benar dan pengenalan pola bunyi, khususnya pada akhiran "-teen" yang konsisten, untuk membantu siswa mengingat angka-angka ini dengan lebih mudah.

Pembelajaran dirancang agar sangat interaktif dan praktis. Siswa akan terlibat dalam berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka untuk menghitung benda konkret, bermain permainan angka, dan membuat proyek kreatif seperti "My Number Book." Metode ini mendorong siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep jumlah yang direpresentasikan oleh setiap angka dan bagaimana menggunakan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Tujuan utama dari modul ini adalah untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan angka 11-20 dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Dengan menguasai kemampuan berhitung ini, siswa akan memiliki dasar yang lebih kuat untuk pembelajaran matematika dan bahasa Inggris di masa depan, serta kemampuan untuk berinteraksi dalam situasi yang melibatkan kuantitas dan angka dalam konteks global.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. "Angka berapa dalam Bahasa Inggris yang paling mudah aku ingat?"
2. "Kegiatan apa yang paling membuatku senang saat belajar angka 11-20?"
3. "Apakah aku bisa menghitung teman-teman di kelas sampai 20 dalam Bahasa Inggris?"

Refleksi Pendidik

1. "Strategi atau permainan apa yang paling efektif membantu siswa menguasai pelafalan dan urutan angka 11-20?"
2. "Apakah ada siswa yang masih kesulitan membedakan atau mengingat angka tertentu, dan bagaimana saya bisa memberikan dukungan lebih lanjut?"
3. "Bagaimana saya bisa mengintegrasikan angka-angka ini ke dalam konteks pelajaran lain (misalnya, matematika atau seni) untuk memperkuat pemahaman siswa?"

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Kegiatan 1: Count and Write!

Hitunglah jumlah gambar di setiap kotak. Tuliskan angka (numerik) dan nama angka dalam Bahasa Inggris di bawahnya.

1. Angka: _____

Nama Bahasa Inggris: _____

2. Angka: _____

Nama Bahasa Inggris: _____

3. Angka: _____

Nama Bahasa Inggris: _____

4. Angka: _____

Nama Bahasa Inggris: _____

Kegiatan 2: Circle the Number!

Dengarkan guru menyebutkan angka, lalu lingkari angka yang benar!

1. Thirteen: **11 / 12 / 13 / 14**
2. Eighteen: **16 / 17 / 18 / 19**
3. Fifteen: **15 / 16 / 17 / 18**
4. Twenty: **10 / 15 / 20 / 22**

Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Siswa (Tema: Angka 11-20)

Skala Likert:

- **1 = Belum Terlihat** (Membutuhkan banyak bimbingan)
- **2 = Mulai Terlihat** (Membutuhkan sedikit bimbingan)
- **3 = Cukup Terlihat** (Mampu melakukan dengan bimbingan minimal)
- **4 = Terlihat Jelas** (Mampu melakukan secara mandiri)
- **5 = Sangat Jelas** (Mampu melakukan dengan sangat baik dan percaya diri)

Aspek Penilaian	Deskripsi	1	2	3	4	5
Kelancaran Menyebutkan Angka (Fluency)	Kemampuan menyebutkan angka 11-20 secara berurutan atau acak dengan lancar.					
Keterbacaan/Kejelasan (Clarity)	Pengucapan angka yang jelas dan mudah dipahami.					
Ketepatan Angka (Accuracy)	Ketepatan dalam menyebutkan nama angka (misalnya, tidak salah antara "thirteen" dan "thirty").					
Hubungan Angka & Jumlah (NumberQuantity)	Kemampuan menghubungkan angka dengan jumlah benda yang sesuai saat presentasi atau aktivitas hitung.					
Keterlibatan Kelompok (Group Engagement)	Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan berkontribusi pada kegiatan berhitung.					

Kolaborasi (Collaboration)	Kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok saat menghitung atau bermain.					
Kepercayaan (Confidence)	Diri Menampilkan diri dengan percaya diri					

Aspek Penilaian	Deskripsi	1	2	3	4	5
	saat menyebutkan angka di depan kelas atau kelompok.					
Kreativitas Proyek (Project Creativity)	Menunjukkan ide-ide orisinal atau tampilan menarik dalam "My Number Book".					

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- "Counting Larger Objects"**: Siswa yang telah menguasai angka 11-20 diajak menghitung kumpulan benda yang lebih banyak atau di lingkungan yang lebih luas (misalnya, jumlah langkah dari kelas ke kantin, jumlah buku di rak).
- "Number Sequence Challenge"**: Memberikan tantangan urutan angka (misalnya, melengkapi urutan yang hilang, menghitung mundur dari 20, menghitung ganjil/genap).
- "Phone Number Practice"**: Mempraktikkan menyebutkan nomor telepon fiktif dalam bahasa Inggris.

Remedial

- Small Group Tutoring**: Memberikan bimbingan khusus dalam kelompok kecil bagi siswa yang masih kesulitan dengan pelafalan atau urutan angka tertentu.
- Repetition and Drill**: Mengulang angka 11-20 secara berulang-ulang melalui lagu atau *chant* yang ritmis.
- Visual Aids Focus**: Menggunakan lebih banyak *flashcards* besar atau alat peraga visual yang jelas untuk membantu siswa membedakan angka.
- One-to-One Correspondence**: Memberikan latihan menghitung benda satu per satu dengan guru atau teman sebaya untuk memastikan pemahaman konsep jumlah.

P. Bahan Bacaan

Pendidik

1. Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How Languages are Learned* (4th ed.). Oxford University Press.
2. Richards, J. C., & Rogers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
3. Ellis, R. (2008). *The Study of Second Language Acquisition* (2nd ed.). Oxford University Press. (Untuk pemahaman lebih dalam tentang proses akuisisi bahasa).

Peserta Didik

1. Buku cerita anak bergambar sederhana berbahasa Inggris yang melibatkan angka (misalnya, *Counting on Frank* oleh Rod Clement, atau buku hitung lainnya).
2. Lagu-lagu anak berbahasa Inggris tentang angka 11-20 (misalnya, dari saluran YouTube Super Simple Songs, Kids TV 123, atau Cocomelon).
3. Buku aktivitas atau lembar kerja mewarnai yang melibatkan angka 11-20.

Q. Glosarium

1. **Deep Learning:** Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal, dan melibatkan koneksi ide-ide, refleksi, serta penerapan pengetahuan.
2. **Flashcards:** Kartu berukuran kecil yang berisi angka atau gambar yang digunakan sebagai alat bantu belajar visual.
3. **Inquiry-Based Learning:** Pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui eksplorasi dan penemuan, seringkali dimulai dengan pertanyaan atau masalah yang memicu rasa ingin tahu.

R. Daftar Pustaka

1. Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.
2. Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Education Limited.
3. Pearson Education. (2018). *Big Fun* (Level 1 Student Book). (Contoh buku teks untuk anak-anak yang bisa menjadi referensi materi dan aktivitas angka).

Mengetahui

Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025

Guru Kelas II (Dua)

DARINI, M.Pd
NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN
NIP. 197609192008011016