

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
BAB 2 MENYAJIKAN BERITA INOVASI YANG MENGHIBUR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
Kelas / Fase /Semester : **XI/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Pertemuan (2 x 45 Menit)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas XI umumnya telah memiliki dasar pengetahuan tentang jenis-jenis teks berita dan mampu mengidentifikasi unsur-unsur berita. Namun, pemahaman mereka tentang "inovasi" mungkin bervariasi, begitu pula dengan kemampuan mereka dalam menyajikan informasi secara menghibur. Minat peserta didik juga beragam, ada yang tertarik pada sains dan teknologi, ada pula yang lebih menyukai hal-hal kreatif atau sosial. Latar belakang mereka dalam mengakses informasi digital juga berbeda-beda. Kebutuhan belajar akan disesuaikan, beberapa mungkin membutuhkan bimbingan lebih dalam struktur teks, sementara yang lain membutuhkan tantangan dalam penyajian yang kreatif.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran ini berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyajikan berita inovasi yang bersifat menghibur. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pemahaman konsep inovasi, struktur teks berita, kaidah kebahasaan berita, serta teknik penyajian berita yang menarik. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena mereka terpapar berbagai inovasi setiap hari dan perlu kemampuan untuk menyaring serta menyajikannya. Tingkat kesulitan materi dianggap sedang, dengan fokus pada penerapan konsep daripada hafalan. Struktur materi bersifat progresif, dimulai dari pemahaman dasar hingga produksi. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada objektivitas, kreativitas, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab sosial dalam menyampaikan informasi.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dalam pembelajaran ini, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis informasi berita, membedakan fakta dan opini, serta mengevaluasi validitas sumber.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menyajikan berita inovasi dengan cara yang orisinal, menarik, dan menghibur.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk

mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menyajikan berita.

- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan informasi tentang inovasi secara jelas, efektif, dan persuasif baik secara lisan maupun tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

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

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi. Peserta didik mampu mengevaluasi dan merefleksi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi berbagai tipe teks. Peserta didik mampu mengaitkan isi teks dengan hal lain di luar teks.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis berbagai jenis karya sastra. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak, elektronik, dan/atau digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)/Teknologi:** Untuk memahami konsep inovasi, penemuan, dan perkembangan teknologi yang akan menjadi objek berita.
- **Seni Budaya:** Untuk mengembangkan kreativitas dalam penyajian berita, misalnya melalui penggunaan elemen visual atau audio yang menarik.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Untuk menanamkan nilai-nilai integritas, objektivitas, dan tanggung jawab dalam menyampaikan informasi kepada publik.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2: Mengenali Berita Inovasi dan Unsur-unsurnya (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Melalui diskusi kelompok dan studi kasus, peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik berita inovasi yang menghibur dengan tepat.
- Setelah membaca beberapa contoh berita inovasi, peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur berita (5W+1H) dalam teks berita inovasi secara akurat.

Pertemuan 3-4: Mengidentifikasi Kaidah Kebahasaan Berita Inovasi (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Melalui analisis teks berita, peserta didik mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan yang lazim digunakan dalam berita inovasi (misalnya: penggunaan kata kerja mental, konjungsi temporal, kalimat langsung/tidak langsung) secara cermat.
- Dalam kelompok, peserta didik dapat membandingkan kaidah kebahasaan antara berita inovasi yang menghibur dan berita umum lainnya dengan menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Pertemuan 5-6: Menyajikan Berita Inovasi yang Menghibur (Alokasi Waktu: 2 x 90 menit)

- Berdasarkan hasil pengamatan atau penelusuran, peserta didik mampu mengumpulkan data dan informasi tentang inovasi lokal yang menarik secara mandiri.
- Secara kolaboratif, peserta didik dapat menyusun draf teks berita inovasi yang menghibur dengan menerapkan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.
- Melalui presentasi di depan kelas, peserta didik mampu menyajikan berita inovasi yang menghibur dengan percaya diri, kreatif, dan komunikatif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada penemuan dan pengembangan inovasi, khususnya inovasi-inovasi yang memiliki dampak positif atau menghibur masyarakat, baik di tingkat lokal maupun nasional. Contohnya bisa berupa inovasi di bidang teknologi, pertanian, kesehatan, atau bahkan inovasi sosial yang menarik. Peserta didik akan diajak untuk mencari inovasi yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka atau yang sedang menjadi perbincangan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

yang diintegrasikan dengan diskusi kelompok dan penemuan terbimbing.

- **Strategi Pembelajaran:** Co-operative Learning, Inquiry-Based Learning, Presentasi.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, tanya jawab, curah pendapat, studi kasus, penugasan proyek, presentasi.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Pemanfaatan perpustakaan sekolah, laboratorium komputer, dan area diskusi yang nyaman.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Mendorong peserta didik untuk mencari informasi dari sumber-sumber terpercaya di luar sekolah (misalnya: portal berita inovasi, situs resmi lembaga riset, wawancara dengan inovator lokal jika memungkinkan).
- **Masyarakat:** Mengajak peserta didik untuk mengamati inovasi yang terjadi di lingkungan sekitar mereka (misalnya: inovasi produk UMKM, inovasi dalam pengelolaan sampah, dll.).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang diatur fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Dinding kelas dapat digunakan untuk menampilkan contoh berita inovasi atau hasil kerja kelompok.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform daring untuk berbagi materi, berdiskusi, dan mengumpulkan tugas.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya kolaborasi, saling menghargai pendapat, berani bertanya, dan berpikir kritis serta kreatif.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses artikel, video, dan berita inovasi dari portal berita terkemuka, situs resmi inovator, atau platform ilmiah.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan Google Classroom atau platform serupa untuk forum diskusi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik antarpeserta didik.
- **Presentasi Interaktif:** Pemanfaatan platform seperti Google Slides, Canva, atau Prezi untuk menyajikan berita inovasi secara menarik.
- **Kuis Interaktif:** Menggunakan Kahoot atau Quizizz untuk evaluasi singkat di awal atau akhir pembelajaran untuk mengecek pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- **Penyambutan dan Apersepsi (Mindful):** Guru menyambut peserta didik dengan senyum dan sapaan. Dimulai dengan kegiatan singkat yang menenangkan (misalnya: latihan pernapasan singkat 1-2 menit) untuk membantu peserta didik fokus dan hadir sepenuhnya di kelas.
- **Pengait (Joyful & Meaningful):** Guru menampilkan beberapa cuplikan video atau gambar tentang inovasi yang menarik dan menghibur (misalnya: robot

pembersih, teknologi augmented reality, inovasi kuliner unik). Peserta didik diajak menebak atau memberikan komentar singkat tentang "apa yang membuat inovasi ini menarik?" dan "bagaimana kita bisa tahu tentang inovasi ini?".

- **Motivasi (Meaningful):** Guru mengaitkan tayangan dengan tujuan pembelajaran: "Hari ini kita akan belajar bagaimana menyajikan berita tentang inovasi-inovasi keren ini agar orang lain juga bisa tahu dan terhibur!". Guru menjelaskan manfaat pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari dan potensi karir di bidang jurnalisme atau konten kreator.
- **Cek Kesiapan Belajar (Diferensiasi Proses):** Guru melakukan asesmen diagnostik ringan (misalnya: meminta peserta didik menuliskan satu kata yang terlintas di benak mereka tentang "berita inovasi" di secarik kertas atau melalui Mentimeter) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal mereka dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan kebutuhan atau minat awal mereka.

B. KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI)

PERTEMUAN 1-2: MENGENALI BERITA INOVASI DAN UNSUR-UNSURNYA

Memahami (Konsep & Observasi):

- Guru menyajikan beberapa contoh teks berita inovasi yang menghibur (disediakan dalam berbagai format: teks, video, infografis) dan teks berita umum.
- Peserta didik secara individu mengidentifikasi perbedaan karakteristik antara kedua jenis berita tersebut (diferensiasi konten – mereka yang lebih visual bisa fokus pada infografis, yang auditori pada video).
- Diskusi kelas dipandu untuk merumuskan karakteristik berita inovasi yang menghibur.

Mengaplikasi (Analisis Kelompok):

- Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil (diferensiasi kelompok berdasarkan hasil asesmen awal atau minat). Setiap kelompok diberikan satu teks berita inovasi dan diminta untuk menganalisis unsur 5W+1H.
- Guru berkeliling, memberikan bimbingan individual atau kelompok (diferensiasi proses – memberikan scaffolding lebih banyak untuk kelompok yang membutuhkan).

Merefleksi (Presentasi Singkat):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis 5W+1H dari berita yang mereka baca.
- Peserta didik lain memberikan masukan atau pertanyaan. Guru memberikan umpan balik konstruktif dan meluruskan pemahaman yang keliru.

PERTEMUAN 3-4: MENGIDENTIFIKASI KAIDAH KEBAHASAAN BERITA INOVASI

Memahami (Studi Teks & Diskusi):

- Guru menyediakan contoh teks berita inovasi dan meminta peserta didik untuk menandai kalimat atau frasa yang menurut mereka menarik atau khas.
- Melalui diskusi terbimbing, guru menjelaskan kaidah kebahasaan berita inovasi (kata kerja mental, konjungsi temporal, kalimat langsung/tidak langsung, dll.).
- Peserta didik mencatat poin-poin penting.

Mengaplikasi (Latihan Identifikasi):

- Peserta didik diberikan lembar kerja berisi paragraf-paragraf berita inovasi yang berbeda. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan kaidah kebahasaan yang ditemukan (diferensiasi produk – bisa dalam bentuk tabel, mind map, atau penandaan langsung pada teks).
- Guru memeriksa hasil kerja dan memberikan umpan balik langsung.

Merefleksi (Perbandingan & Diskusi):

- Peserta didik secara berpasangan membandingkan hasil identifikasi mereka.
- Diskusi kelas tentang pentingnya kaidah kebahasaan dalam membuat berita inovasi menjadi menghibur dan informatif.

PERTEMUAN 5-6: MENYAJIKAN BERITA INOVASI YANG MENGHIBUR

Memahami (Struktur dan Contoh):

- Guru memaparkan struktur berita inovasi yang efektif (judul, teras berita, tubuh berita, penutup).
- Menyajikan contoh-contoh berita inovasi yang kreatif dari berbagai media (video, podcast, artikel blog) untuk menginspirasi peserta didik.

Mengaplikasi (Proyek Berita Inovasi):

- Peserta didik dalam kelompok (diferensiasi proyek) memilih satu inovasi lokal atau yang menarik minat mereka. Mereka melakukan riset singkat (online, wawancara jika memungkinkan) untuk mengumpulkan data dan informasi.
- Setiap kelompok menyusun draf berita inovasi dengan menerapkan struktur dan kaidah kebahasaan yang telah dipelajari.

Proses Scaffolding (Diferensiasi Proses): Guru memberikan panduan bertahap:

- Tahap 1: Merencanakan (ide, target audiens, poin-poin penting).
- Tahap 2: Menulis draf awal.
- Tahap 3: Merevisi (guru atau teman sejawat memberikan umpan balik).
- Kelompok memilih format penyajian yang paling sesuai dengan inovasi mereka dan minat anggota kelompok (diferensiasi produk – bisa dalam bentuk artikel majalah dinding digital, video pendek, podcast, poster infografis, atau presentasi interaktif).

Merefleksi (Presentasi dan Umpan Balik):

- Setiap kelompok mempresentasikan berita inovasi mereka di depan kelas.
- Sesi tanya jawab dan umpan balik dari guru dan peserta didik lain. Fokus pada aspek kreativitas, kejelasan informasi, dan kemampuan menghibur.
- Peserta didik diminta untuk menuliskan refleksi singkat tentang proses pembuatan berita inovasi (apa yang mereka pelajari, kesulitan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasinya).

C. KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK KONSTRUKTIF, KESIMPULAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful):** Guru memberikan umpan balik menyeluruh tentang keseluruhan proses pembelajaran, menyoroti kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan satu hal yang paling berkesan dari pembelajaran hari ini.

- **Kesimpulan (Mindful):** Bersama-sama, guru dan peserta didik merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari tentang menyajikan berita inovasi yang menghibur.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Meaningful & Joyful):** Guru mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya, misalnya: "Topik berita inovasi apa lagi yang ingin kalian explore?" atau "Bagaimana cara lain kita bisa menyajikan berita ini agar lebih seru?". Guru memberikan tugas mandiri berupa membaca lebih banyak berita inovasi dari berbagai sumber dan membagikan satu berita yang menurut mereka paling inspiratif di forum diskusi kelas.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Format:** Tes Lisan (Tanya Jawab Singkat) dan Non-Tes (Menuliskan satu kata/frasa kunci di Mentimeter atau kertas).
- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang berita dan inovasi, serta minat mereka.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa yang kamu pahami tentang berita?"
 - "Sebutkan satu inovasi yang kamu ketahui dan mengapa itu menarik?"
 - (Mentimeter/Kertas) "Tuliskan satu kata yang muncul di benakmu saat mendengar 'berita inovasi'."

B. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Format:** Observasi Partisipasi Diskusi, Penilaian Kelompok (Saat Menganalisis 5W+1H, Mengidentifikasi Kaidah Kebahasaan, dan Perencanaan Proyek), Cek Pemahaman Singkat (Kuis interaktif Kahoot/Quizizz).
- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik, memberikan umpan balik segera, dan menyesuaikan strategi pembelajaran.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - (Observasi) "Apakah peserta didik aktif dalam diskusi kelompok? Apakah mereka berkontribusi pada analisis 5W+1H?"
 - (Penilaian Kelompok) Rubrik penilaian partisipasi dan hasil diskusi kelompok.
 - (Kuis Kahoot) Pertanyaan pilihan ganda tentang ciri-ciri berita inovasi atau kaidah kebahasaan.

C. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Format:** Penilaian Proyek (Produk dan Presentasi) dan Tes Tertulis (Esai Reflektif).
- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
- **Tugas Proyek:**
 - **Produk (Berita Inovasi yang Menghibur):**
 - Tugas: "Buatlah satu teks berita inovasi yang menghibur (minimal 500 kata) dalam bentuk artikel majalah dinding digital/blog, infografis, atau naskah podcast/video, berdasarkan inovasi yang telah kalian riset."
 - Rubrik Penilaian Produk:

- ☐ Kelengkapan Unsur Berita (5W+1H)
 - ☐ Penerapan Kaidah Kebahasaan Berita
 - ☐ Struktur Teks Berita yang Jelas dan Koheren
 - ☐ Kreativitas dan Orisinalitas Penyajian
 - ☐ Daya Hibur Informasi
- **Presentasi:**
 - Tugas: "Presentasikan berita inovasi yang telah kalian buat di depan kelas."
 - Rubrik Penilaian Presentasi:
 - ☐ Kejelasan dan Kelancaran Penyampaian
 - ☐ Penguasaan Materi
 - ☐ Gaya Bahasa yang Menarik dan Menghibur
 - ☐ Respons terhadap Pertanyaan
 - ☐ Kerja Sama Tim (jika kelompok)
- **Tes Tertulis (Esai Reflektif):**
 - Tugas: "Tuliskan sebuah esai singkat (200-300 kata) yang merefleksikan proses belajar Anda dalam menyajikan berita inovasi yang menghibur. Sertakan tantangan yang Anda hadapi dan bagaimana Anda mengatasinya, serta apa yang paling berkesan dari pembelajaran ini."
 - Rubrik Penilaian Esai:
 - ☐ Kedalaman Refleksi
 - ☐ Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran
 - ☐ Struktur dan Tata Bahasa Esai