



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : Bahasa Inggris

Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / I (Ganjil)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
BAB 1 : WHAT DELICIOUS BAKSO!

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Fase / Semester: V (Lima) / C / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu : 8 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik sudah mengenal beberapa nama makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris dan mampu merespon sapaan sederhana.
- **Minat** : Sebagian besar peserta didik tertarik pada topik makanan dan minuman serta kegiatan belajar yang melibatkan permainan dan gambar.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan yang beragam, namun umumnya akrab dengan berbagai jenis makanan dan minuman yang akan dibahas.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan gambar, kartu kata, dan video untuk memahami kosakata baru.
 - **Auditori**: Membutuhkan pengulangan pelafalan kata dan kalimat, serta mendengarkan dialog atau lagu.
 - **Kinestetik**: Membutuhkan aktivitas bergerak seperti permainan mencocokkan, bermain peran, dan kegiatan interaktif lainnya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami kosakata terkait rasa makanan dan minuman (*sweet, sour, salty, bitter, delicious*).
 - **Prosedural**: Mampu menyusun kalimat sederhana untuk menanyakan dan menyatakan rasa makanan/minuman (Contoh: "*How does it taste?*", "*It tastes sweet.*").
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi sangat relevan karena peserta didik setiap hari berinteraksi dengan makanan dan minuman, sehingga mereka dapat langsung mempraktikkan apa yang dipelajari.
- **Tingkat Kesulitan**: Rendah hingga sedang. Konsep rasa mudah dipahami, namun tantangannya terletak pada pelafalan dan penggunaan kosakata dalam kalimat yang benar.
- **Struktur Materi**: Dimulai dari pengenalan kosakata rasa, dilanjutkan dengan praktik dalam kalimat tanya jawab sederhana, dan diakhiri dengan aktivitas komunikatif.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengajarkan rasa syukur atas nikmat makanan, menghargai perbedaan selera, dan sopan santun saat berbicara tentang makanan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri aneka rasa makanan dan minuman sebagai ciptaan Tuhan.
- **Kewargaan:** Menghargai keragaman kuliner dan selera teman yang berbeda-beda.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menghubungkan antara jenis makanan/minuman dengan rasanya (misalnya, gula itu manis, garam itu asin).
- **Kreativitas:** Mampu membuat kalimat atau dialog sederhana untuk mendeskripsikan rasa makanan favoritnya.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok saat melakukan permainan tebak rasa atau diskusi.
- **Kemandirian:** Berani bertanya dan menjawab pertanyaan tentang rasa makanan secara individu.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya memilih makanan berdasarkan pengetahuan rasa dan nutrisi.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi secara lisan menggunakan Bahasa Inggris untuk menanyakan dan menyatakan rasa.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mengenal panca indera, khususnya lidah sebagai indera pengecap.
- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Menggambar dan mewarnai makanan/minuman favorit.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Membahas rasa makanan dan minuman yang sehat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melafalkan kosakata tentang rasa (*sweet, sour*) dengan benar melalui gambar dan benda konkret. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melafalkan kosakata tentang rasa (*salty, bitter*) serta merespon pertanyaan sederhana tentang rasa. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu bertanya dan menjawab tentang rasa berbagai makanan dan minuman menggunakan pola kalimat sederhana (*"How does it taste?"* dan *"It tastes..."*). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu membuat kalimat tulis sederhana untuk mendeskripsikan rasa makanan dan minuman favoritnya. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan 4 kosakata rasa (*sweet, sour, salty, bitter*) dalam Bahasa Inggris.
2. Mencocokkan gambar makanan/minuman dengan rasa yang sesuai.
3. Menjawab pertanyaan “*How does it taste?*” dengan jawaban yang relevan.
4. Mengajukan pertanyaan “*How does it taste?*” kepada teman.
5. Menuliskan minimal 3 kalimat sederhana yang mendeskripsikan rasa makanan/minuman.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Rasa Makanan dan Minuman di Sekitarku.

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning, Cooperative Learning.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk benar-benar merasakan dan menyadari rasa makanan (misalnya dengan mencicipi sampel makanan seperti gula, garam, atau buah) untuk membangun koneksi yang kuat dengan materi.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka, seperti rasa makanan favorit atau makanan yang pernah mereka cicipi di rumah.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, lagu, dan aktivitas kelompok yang menyenangkan agar peserta didik antusias dan tidak merasa terbebani.
- **Metode Pembelajaran:** Tanya jawab, diskusi, demonstrasi, permainan (*games*), penugasan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai media belajar seperti kartu gambar (*flashcards*), benda nyata (gula, garam, jeruk nipis), dan video singkat tentang rasa.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat belajar secara individu (menulis), berpasangan (dialog), atau kelompok (permainan). Guru memberikan bimbingan berbeda sesuai tingkat pemahaman siswa.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang berbeda: lisan (menyebutkan rasa), tulisan (menulis kalimat), atau gambar (menggambar makanan dan menuliskan rasanya).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan pengelola kantin untuk menyediakan contoh makanan/minuman dengan rasa yang spesifik sebagai media belajar.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua diminta untuk berdiskusi dengan anak tentang rasa masakan di rumah.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform edukasi online untuk permainan interaktif

tentang kosakata rasa.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk dibuat fleksibel (berkelompok atau melingkar) untuk mendukung kerja sama. Menempelkan poster gambar makanan dan rasa di dinding kelas.
- **Ruang Virtual:** Menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar dan video. Memanfaatkan aplikasi kuis interaktif.
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berani mencoba berbicara dalam Bahasa Inggris tanpa takut salah. Memberikan apresiasi untuk setiap usaha.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Menampilkan video lagu tentang rasa dari YouTube.
- Menggunakan aplikasi seperti Kahoot! atau Quizizz untuk kuis formatif.
- Memanfaatkan proyektor untuk menampilkan gambar-gambar makanan dan minuman.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengenal Rasa Manis dan Asam (*Sweet and Sour*)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa.
- **Pengecekan Kehadiran:** Guru menyapa dan mengecek kehadiran peserta didik.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan gambar kue ulang tahun dan buah lemon. Guru bertanya, “*What is this?*” dan “*Do you like it?*”.
- **Motivasi (Joyful):** Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu sederhana tentang makanan.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang rasa manis dan asam dalam Bahasa Inggris.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru memperkenalkan kosakata “*sweet*” dan “*sour*”. Guru menunjukkan benda nyata seperti gula/permen (*sweet*) dan jeruk nipis (*sour*) dan meminta beberapa siswa untuk mencicipinya (jika memungkinkan) untuk merasakan perbedaannya.
- **Demonstrasi:** Guru menunjukkan kartu gambar (gula, madu, permen, mangga muda, lemon) dan mengucapkan rasanya dengan lafal yang jelas. Peserta didik menirukan.
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Guru mengajak bermain “*Point and Say*”. Guru menunjukkan sebuah gambar, peserta didik secara serempak menyebutkan rasanya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok mendapatkan set kartu gambar makanan. Mereka bekerja sama

untuk mengelompokkan mana yang rasanya *sweet* dan mana yang *sour*. Bagi siswa yang lebih cepat, mereka bisa mencoba membuat kalimat sederhana.

- **Produk:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengelompokan mereka di depan kelas.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya kepada peserta didik: “*What have you learned today?*” (rasa apa yang sudah dipelajari?) dan “*Which part is your favorite?*” (bagian mana yang paling disukai?).
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa *sugar is sweet* dan *lemon is sour*.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk mencari satu contoh makanan/minuman di rumah yang rasanya *sweet* dan satu yang *sour*.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan salam.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Mengenai Rasa Asin dan Pahit (*Salty and Bitter*)

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan kembali materi pertemuan sebelumnya (*sweet and sour*).
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan gambar ikan asin dan secangkir kopi hitam tanpa gula. Guru memancing rasa ingin tahu siswa tentang rasa kedua gambar tersebut.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yaitu belajar tentang rasa *salty* dan *bitter*.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru memperkenalkan kosakata “*salty*” dan “*bitter*”. Guru menunjukkan garam (*salty*) dan bubuk kopi/pare (*bitter*) sebagai contoh nyata.
- **Latihan Pelafalan:** Peserta didik menirukan pelafalan kata *salty* dan *bitter* setelah guru.
- **Diskusi:** Guru menampilkan berbagai gambar makanan (keripik kentang, keju, pare, obat) dan bertanya kepada siswa, “*Is it salty or bitter?*”.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Joyful):**
 - **Proses:** Permainan “Tebak Rasa”. Guru mendeskripsikan sebuah makanan (“*It is a vegetable. It is green. It tastes bitter. What is it?*” Jawaban: *bitter melon/pare*). Siswa yang bisa menebak mendapat poin.
 - **Produk:** Peserta didik secara individu menggambar satu makanan yang rasanya *salty* dan satu yang *bitter*, lalu menuliskannya di bawah gambar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, “*Can you give an example of salty food?*” dan “*How about bitter food?*”.
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan 4 rasa yang telah dipelajari.

- **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa untuk memperhatikan rasa obat saat mereka sakit dan mengingat rasanya dalam Bahasa Inggris.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Bertanya Jawab Tentang Rasa

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Review:** Guru menyapa dan mengajak siswa mengingat kembali 4 kosakata rasa yang sudah dipelajari dengan permainan tebak cepat menggunakan *flashcards*.
- **Apersepsi:** Guru memegang sebuah makanan mainan (misal: donat) dan bertanya-tanya dengan ekspresi penasaran, "*Hmm, I wonder how it tastes?*"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar cara bertanya dan menjawab tentang rasa.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Modeling:** Guru memperkenalkan pola kalimat tanya "*How does it taste?*" dan pola jawaban "*It tastes...*". Guru mencontohkan dialog dengan salah satu siswa.
 - Guru: (menunjuk gambar es krim) "*How does ice cream taste?*"
 - Siswa: "*It tastes sweet.*"
- **Latihan Terbimbing (Joyful):** Siswa berlatih dialog secara berpasangan. Satu siswa memegang kartu gambar dan bertanya, siswa lainnya menjawab. Kemudian mereka bergantian peran.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang masih kesulitan dibimbing oleh guru dalam kelompok kecil. Siswa yang sudah lancar didorong untuk menggunakan nama makanan yang lebih bervariasi.
 - **Produk:** Aktivitas "*Find a Friend*". Setiap siswa mendapatkan satu kartu gambar. Mereka harus berkeliling kelas, bertanya kepada teman-temannya menggunakan pola kalimat yang dipelajari untuk menemukan teman dengan gambar makanan yang rasanya sama.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa pasangan siswa diminta mempraktikkan dialog singkat di depan kelas.
- **Rangkuman:** Guru mengulas kembali pola kalimat tanya jawab yang telah dipelajari.
- **Tindak Lanjut:** Guru meminta siswa untuk mencoba bertanya kepada anggota keluarga di rumah tentang rasa makanan saat makan malam.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Menuliskan Rasa Makanan Favorit

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Pemanasan (Joyful):** Guru memulai dengan permainan "Simon Says" menggunakan instruksi terkait rasa. Contoh: "*Simon says, show a sour*"

face!”

- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya kepada beberapa siswa, “*What is your favorite food?*” dan “*How does it taste?*”.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar menulis kalimat sederhana tentang rasa makanan.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Modeling:** Guru menuliskan beberapa contoh kalimat di papan tulis. Contoh: “*I like cake. Cake is sweet.*” atau “*Mangoes are sour.*”
- **Latihan Terbimbing:** Peserta didik secara bersama-sama mencoba membuat kalimat dari gambar yang ditampilkan guru.
- **Latihan Mandiri (Meaningful):** Peserta didik diminta untuk menuliskan 3 makanan atau minuman beserta rasanya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa yang kesulitan menulis dapat dibantu dengan kerangka kalimat (misal: *Limes are _____*). Siswa yang sudah mahir dapat didorong untuk menulis lebih dari satu kalimat deskripsi.
 - **Produk:** Hasil tulisan siswa bisa berupa daftar sederhana, kalimat lengkap, atau bahkan gambar makanan yang diberi label rasa.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Beberapa siswa secara sukarela membacakan hasil tulisannya di depan kelas.
- **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi atas semua hasil kerja siswa dan menyimpulkan kegiatan menulis hari ini.
- **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya akan ada asesmen sumatif terkait materi Bab 1.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya kepada siswa nama-nama makanan yang mereka ketahui dalam Bahasa Inggris.
- **Kuis Singkat:** Siswa diminta mencocokkan gambar makanan dengan namanya (sebelum materi rasa diperkenalkan).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “*How does coffee taste?*”
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan siswa saat berdiskusi mengelompokkan gambar berdasarkan rasa.
- **Observasi:** Mengamati kemampuan siswa dalam melafalkan kosakata dan berdialog saat latihan berpasangan.
- **Latihan Tulis Singkat:** Memeriksa hasil kerja siswa saat menuliskan rasa makanan di bawah gambar.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek Sederhana):**

- **Membuat Menu:** Siswa secara individu atau kelompok kecil membuat sebuah poster menu sederhana yang berisi 3-5 nama makanan/minuman, gambar, dan deskripsi rasanya dalam satu kata (misal: *Chocolate Cake - Sweet*).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Lisan:** Siswa mempresentasikan menu yang dibuatnya di depan kelas, atau melakukan dialog tanya jawab sederhana dengan guru tentang rasa makanan yang ada di gambar.
- **Tes Tertulis:**
 - Menjodohkan gambar makanan dengan kosakata rasa yang tepat.
 - Melengkapi kalimat rumpang, contoh: *Salt is _____*.
 - Menjawab pertanyaan singkat, contoh: *How does a lime taste?*

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.