

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
CHAPTER 3: HOME SWEET HOME

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMP / MTs :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Fase / Kelas /Semester : D / VII / Ganjil
Alokasi Waktu :
Tahun Pelajaran : 2025/ 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas VII umumnya sudah memiliki perbendaharaan kata dasar dalam bahasa Inggris, termasuk mungkin beberapa kosakata tentang rumah dan benda-benda di dalamnya yang telah mereka pelajari di jenjang sebelumnya atau dari paparan media. Mereka mungkin sudah bisa memahami instruksi sederhana dan merespons dengan kalimat pendek. Keterampilan yang bervariasi antara mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Motivasi belajar Bahasa Inggris mungkin sudah ada, terutama jika materi dibuat menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Mereka juga mungkin sudah memiliki pemahaman awal tentang struktur kalimat sederhana (subjek-predikat-objek) dan penggunaan *be* (is, am, are).

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Home Sweet Home" adalah jenis pengetahuan konseptual, prosedural, dan juga linguistik. Pengetahuan konseptual mencakup pemahaman tentang deskripsi tempat dan benda, serta konsep preposisi tempat. Pengetahuan prosedural melibatkan keterampilan berbahasa dalam mendeskripsikan rumah dan isinya, memberikan dan mengikuti arah, serta menyusun teks deskriptif sederhana. Aspek linguistik akan berfokus pada penguasaan kosakata, tata bahasa (preposisi of place, there is/there are), dan pola kalimat untuk mendeskripsikan lokasi. Relevansi materi ini sangat tinggi dengan kehidupan nyata peserta didik, karena rumah adalah lingkungan terdekat mereka dan deskripsi lokasi adalah keterampilan komunikasi esensial. Tingkat kesulitan materi ini bersifat moderat, dimulai dari kosakata dan struktur kalimat sederhana hingga menyusun deskripsi yang lebih kompleks dan interaksi berbasis arahan. Struktur materi akan meliputi: kosakata tentang ruangan dan benda di rumah, preposisi of place, penggunaan "there is/there are", mendeskripsikan lokasi benda, dan memberikan/mengikuti arah. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada ketelitian dalam berbahasa, kolaborasi dalam diskusi, kreativitas dalam membuat deskripsi, dan kemandirian dalam berlatih.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dimensi profil lulusan yang akan ditekankan adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan diajak untuk menganalisis deskripsi dan arahan, mengidentifikasi informasi kunci, dan memecahkan teka-teki lokasi.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan didorong untuk mendeskripsikan rumah impian mereka atau menciptakan teka-teki lokasi yang menarik.
- **Kolaborasi:** Melalui aktivitas berpasangan dan kelompok, peserta didik akan bekerja sama dalam mendeskripsikan, bertanya, dan memberikan arahan.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan dilatih untuk menggunakan kosakata dan struktur kalimat secara mandiri untuk mendeskripsikan lingkungan sekitar.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan berlatih berkomunikasi secara lisan dan tertulis untuk mendeskripsikan tempat dan memberikan/mengikuti arahan dengan jelas dan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir fase D, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dan saling memahami dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan untuk membaca teks yang relevan dengan berbagai mata pelajaran lain. Mereka juga dapat berpartisipasi aktif dalam percakapan, membaca dan menulis teks deskriptif, dan memberikan serta mengikuti instruksi sederhana.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya:** Mendeskripsikan arsitektur rumah, tata letak interior, atau menciptakan denah rumah impian.
- **Matematika:** Penggunaan konsep spasial dalam denah, pengukuran, atau perbandingan ukuran ruangan.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Memahami keunikan rumah sebagai identitas budaya, serta etika dalam berinteraksi dan menghargai privasi orang lain.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Menjelaskan perbedaan jenis-jenis rumah di berbagai daerah atau negara, serta pengaruh geografis terhadap bentuk rumah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Describing Rooms and Objects in a House

- Peserta didik dapat mengidentifikasi kosakata tentang berbagai ruangan di rumah (living room, bedroom, kitchen, bathroom) dan benda-benda umum di dalamnya (table, chair, bed, lamp) dengan akurat.
- Peserta didik dapat menggunakan preposisi of place (in, on, under, beside, in front of, behind) untuk mendeskripsikan lokasi benda di dalam ruangan dengan tepat.
- Peserta didik dapat membuat deskripsi lisan dan tertulis sederhana tentang sebuah ruangan di rumah mereka sendiri atau rumah impian dengan percaya diri.

Pertemuan 2: Asking for and Giving Directions (Inside the House)

- Peserta didik dapat menggunakan frasa "There is/There are" untuk menyatakan keberadaan benda atau ruangan dengan benar.
- Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan untuk menanyakan lokasi benda atau ruangan (e.g., "Where is the...?").
- Peserta didik dapat memberikan arahan sederhana tentang lokasi benda atau ruangan di dalam rumah dengan jelas dan mudah dipahami.

Pertemuan 3: Creating a "Dream House" Project & Presentation

- Peserta didik dapat merancang denah rumah impian mereka, melabeli ruangan dan beberapa benda di dalamnya.
- Peserta didik dapat menyajikan deskripsi rumah impian mereka secara lisan kepada teman sekelas, menggunakan kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari.
- Peserta didik dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang rumah impian teman mereka dengan lancar dan saling menghargai.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual untuk Chapter "Home Sweet Home" akan difokuskan pada skenario nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik:

- **"My Favorite Room"**: Mendeskripsikan ruangan favorit di rumah dan alasannya.
- **"Lost and Found"**: Bermain peran mencari benda yang hilang di dalam rumah dengan memberikan arahan.
- **"Tour Guide of My House"**: Membuat video atau presentasi singkat tentang tur virtual di rumah mereka.
- **"Designing a Dream House"**: Merancang denah rumah impian dan mendeskripsikan setiap bagiannya.
- **"Guess My Room"**: Permainan tebak-tebakan ruangan berdasarkan deskripsi benda di dalamnya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)**: Peserta didik akan terlibat dalam proyek "My Dream House Design and Tour". Proyek ini melibatkan:
- **Eksplorasi Lingkungan**: Mengamati dan mencatat detail ruangan dan benda-benda di rumah mereka sendiri atau di lingkungan sekitar (misalnya, ruangan di sekolah) untuk memperkaya kosakata.
- **Wawancara (Opsional)**: Jika memungkinkan, peserta didik dapat "mewawancarai" anggota keluarga tentang bagian favorit di rumah atau benda-benda unik.
- **Presentasi**: Peserta didik mempresentasikan denah dan deskripsi rumah impian mereka kepada teman sekelas, kemudian menjawab pertanyaan.
- **Diskusi Kelompok**: Diskusi aktif tentang kosakata baru, cara menggunakan preposisi dengan benar, atau berlatih memberikan dan menerima arahan. Ini mendorong kolaborasi dan komunikasi.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah**: Guru mata pelajaran Seni Budaya (untuk desain denah), guru Matematika (untuk skala denah), dan guru PPKn (untuk nilai-nilai kebersamaan dalam keluarga).
- **Lingkungan Luar Sekolah**: Orang tua/wali dapat berperan dalam membantu peserta didik mengidentifikasi benda-benda di rumah atau berlatih mendeskripsikan ruangan.
- **Masyarakat**: Mengamati berbagai jenis rumah atau tempat tinggal di lingkungan sekitar dan mendeskripsikannya.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik**: Ruang kelas yang fleksibel untuk aktivitas kelompok, dilengkapi dengan papan tulis/whiteboard untuk menulis kosakata, dan proyektor. Gambar-gambar rumah, ruangan, dan benda-benda dapat ditempel di dinding sebagai referensi visual.
- **Ruang Virtual**: Pemanfaatan platform LMS untuk berbagi materi (gambar/video rumah, daftar kosakata interaktif, kuis), forum diskusi untuk pertanyaan dan berbagi ide.
- **Kolaboratif**: Mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam berpasangan atau kelompok untuk berlatih berbicara, berbagi ide, dan saling mengoreksi.

- **Berpartisipasi Aktif:** Menciptakan suasana yang aman dan mendorong peserta didik untuk berani berbicara bahasa Inggris, bertanya, dan mencoba kalimat baru tanpa takut salah.
- **Rasa Ingin Tahu:** Memicu rasa ingin tahu melalui gambar-gambar rumah yang unik, teka-teki lokasi, dan kesempatan untuk berbagi tentang rumah mereka sendiri.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Learning Management System (LMS):** Digunakan untuk mengunggah rencana pembelajaran, materi ajar (daftar kosakata interaktif, video tentang preposisi), instruksi proyek, dan rubrik penilaian.
- **Forum Diskusi Daring:** Platform diskusi daring (melalui LMS atau grup chat kelas) untuk bertanya jawab tentang kosakata atau struktur kalimat, berbagi ide untuk proyek rumah impian, atau berlatih memberikan arahan.
- **Pemanfaatan Perpustakaan Digital:** Mengarahkan peserta didik untuk mencari gambar/video tentang berbagai jenis rumah di dunia atau interior desain untuk inspirasi proyek.
- **Aplikasi Kamus Online/Penerjemah:** Mendorong peserta didik untuk menggunakannya secara bijak untuk memperkaya kosakata atau memastikan pemahaman.
- **Asesmen Daring:** Kuis kosakata dan tata bahasa melalui platform (misalnya Quizizz, Kahoot!), latihan melengkapi kalimat atau mendeskripsikan gambar melalui Google Forms.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN

Pembukaan (Joyful & Mindful):

- Guru menyapa peserta didik dengan antusias dan memulai dengan sebuah lagu atau *chant* sederhana tentang rumah atau benda-benda di dalamnya. Atau menampilkan beberapa gambar rumah unik dari berbagai belahan dunia. Ini menciptakan suasana ceria dan menarik perhatian.
- **"What's in My House?" (Mindful):** Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan 3 benda yang paling mereka sukai di rumahnya. Peserta didik bisa menuliskannya di *sticky notes* atau *chat box* (jika daring) dan menempelkannya di papan tulis atau membagikannya secara lisan. Ini membangun kesadaran tentang lingkungan terdekat mereka.
- **Brainstorming Kosakata (Meaningful):** Guru memfasilitasi brainstorming tentang kata-kata yang berhubungan dengan rumah (rooms, furniture, appliances). Guru bisa membuat *mind map* di papan tulis.
- **Pengait ke Tujuan (Meaningful):** Guru menjelaskan bahwa di bab ini mereka akan belajar bagaimana mendeskripsikan rumah mereka sendiri, rumah impian, dan memberikan arahan kepada orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

KEGIATAN INTI

Eksplorasi dan Penemuan (Memahami - Meaningful & Joyful):

- **"Picture Dictation" (Joyful):** Guru menampilkan gambar sebuah ruangan dan meminta peserta didik secara bergantian mendeskripsikan benda-benda dan lokasinya

menggunakan preposisi. Atau peserta didik menggambar ruangan dan teman menebaknya.

- **"Treasure Hunt" (Meaningful):** Guru menyembunyikan beberapa gambar benda di sekitar kelas dan memberikan petunjuk arah menggunakan preposisi. Peserta didik mencari gambar tersebut. Ini melatih pemahaman arahan secara kontekstual.
- **Pengenalan Gramatika Kontekstual:** Guru memperkenalkan "there is/there are" dan preposisi *of place* melalui contoh-contoh dari gambar atau aktivitas *treasure hunt* yang telah dilakukan, bukan hanya dengan rumus gramatikal.

Pengembangan dan Penerapan (Mengaplikasi - Meaningful & Joyful):

- **"My Room Description" (Mengaplikasi):** Peserta didik secara individu atau berpasangan menulis deskripsi singkat tentang kamar tidur mereka, kemudian saling membacakan dan memberikan umpan balik.
- **"Design Your Dream House" Project (Joyful & Mengaplikasi):** Dalam kelompok, peserta didik merancang denah rumah impian mereka di kertas karton atau aplikasi digital sederhana. Mereka melabeli setiap ruangan dan beberapa benda di dalamnya. Guru memberikan pilihan diferensiasi: ada yang bisa menggambar detail, ada yang fokus pada label, ada yang membuat deskripsi singkat.
- **"Role-Play: Giving Directions" (Mengaplikasi):** Peserta didik berpasangan. Satu orang memiliki denah/gambar ruangan, yang lain bertanya tentang lokasi benda/ruangan, dan yang pertama memberikan arahan. Ini melatih komunikasi interaktif.
- **"Video Tour" (Optional - Joyful):** Jika waktu memungkinkan, peserta didik bisa membuat video singkat "tur" rumah mereka (tanpa memperlihatkan privasi) atau "tur" rumah impian mereka di dalam kelas.

Generalisasi dan Refleksi (Merefleksi - Mindful & Meaningful):

- **Presentasi Proyek (Meaningful):** Setiap kelompok mempresentasikan denah dan deskripsi rumah impian mereka. Guru dan teman memberikan umpan balik tentang kejelasan deskripsi dan penggunaan bahasa Inggris.
- **"Exit Ticket" (Mindful):** Peserta didik menuliskan 1 hal baru yang mereka pelajari tentang mendeskripsikan rumah dan 1 hal yang masih perlu mereka latih.
- **Diskusi Kelas "Perfect Home" (Meaningful):** Guru memimpin diskusi tentang apa yang membuat sebuah rumah terasa "sweet home" bagi mereka, menghubungkannya dengan nilai-nilai seperti kebersamaan dan kenyamanan, bukan hanya fisik.

KEGIATAN PENUTUP

Umpan Balik Konstruktif (Mindful):

- Guru memberikan umpan balik umum tentang kemajuan kelas dalam penguasaan kosakata dan tata bahasa, serta partisipasi aktif.
- Guru memberikan umpan balik spesifik kepada individu yang membutuhkan, fokus pada area peningkatan dan memberikan saran konkret.
- Peserta didik juga bisa memberikan umpan balik cepat kepada guru tentang bagian pembelajaran yang paling mereka sukai.

Menyimpulkan Pembelajaran (Meaningful):

- Guru bersama peserta didik merekapitulasi kosakata kunci dan struktur kalimat yang telah dipelajari dalam bab ini. Guru dapat membuat summary board di papan tulis.
- Guru menekankan kembali pentingnya mendeskripsikan lingkungan sekitar dan

memberikan arahan dalam kehidupan sehari-hari.

Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Joyful & Mindful):

- Guru menginformasikan topik untuk bab selanjutnya (misalnya, mendeskripsikan orang) dan memberikan sedikit "teaser" atau pertanyaan pemicu.
- Guru memberikan tugas rumah yang relevan (misalnya, mendeskripsikan ruangan lain di rumah mereka, atau mencari gambar rumah unik dari negara lain dan mendeskripsikannya).
- Guru menutup pembelajaran dengan apresiasi atas kerja keras dan partisipasi peserta didik.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata ruangan dan benda di rumah, serta kemampuan dasar mereka dalam mendeskripsikan lokasi.
- **Observasi:** Mengamati partisipasi peserta didik dalam brainstorming kosakata awal dan respons mereka terhadap pertanyaan pemicu.
- **Wawancara (Singkat):** Bertanya kepada beberapa peserta didik: "What is your favorite room in your house?" atau "Can you name three things in your bedroom?".
- **Kuesioner:** Memberikan lembar kerja dengan gambar ruangan kosong dan meminta mereka menuliskan nama ruangan serta beberapa benda yang biasa ada di dalamnya.
- **Tes Diagnostik (Picture Labeling):** Menunjukkan gambar sebuah ruangan dan meminta peserta didik melabeli 5-7 benda di dalamnya dengan bahasa Inggris.

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Memantau kemajuan peserta didik dalam penguasaan kosakata, penggunaan preposisi dan "there is/there are", serta kemampuan mendeskripsikan dan memberikan arahan secara berpasangan/kelompok.
- **Tugas Harian (Worksheet):** Lembar kerja berisi latihan mencocokkan gambar benda dengan namanya, melengkapi kalimat dengan preposisi yang tepat, atau membuat kalimat menggunakan "there is/there are".
- **Diskusi Kelompok/Role-Play:** Mengamati interaksi peserta didik dalam permainan "Treasure Hunt" atau *role-play* "Giving Directions", menilai kelancaran komunikasi dan akurasi penggunaan bahasa.
- **Presentasi (Mini):** Menilai deskripsi lisan singkat peserta didik tentang ruangan favorit mereka (fokus pada kejelasan dan penggunaan kosakata/preposisi).

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN:

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif, meliputi penguasaan kosakata, tata bahasa, dan kemampuan berkomunikasi untuk mendeskripsikan tempat dan memberikan arahan.
- **Jurnal Reflektif:** Menilai kedalaman refleksi peserta didik tentang pemahaman mereka, kesulitan yang dihadapi, dan bagaimana mereka akan menggunakan keterampilan berbahasa ini di masa depan.
- **Tes Tertulis:** Memberikan tes tertulis yang mencakup:
 - Melengkapi kalimat dengan preposisi yang benar.

- Menulis deskripsi singkat tentang sebuah ruangan berdasarkan gambar.
- Menulis kalimat menggunakan "there is/there are".
- Menyusun arahan sederhana berdasarkan denah.
- **Tugas Akhir (Proyek):** Menilai kualitas proyek "My Dream House Design and Tour", meliputi:
 - Kreativitas denah.
 - Akurasi label dan deskripsi tertulis.
 - Kelancaran dan kejelasan presentasi lisan.
 - Kemampuan menjawab pertanyaan.
- **Proyek (Penilaian Komprehensif):** Penilaian holistik terhadap proyek yang telah dilakukan, mencakup penguasaan bahasa, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan presentasi.

SOAL UNTUK MENGUJI PEMAHAMAN PESERTA DIDIK:

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (TES DIAGNOSTIK):

1. What is this room called? (Gambar ruang tidur) a. Kitchen b. Bathroom c. Bedroom d. Living room
2. Name three things you usually find in a living room.
3. The book is _____ the table. (Isi dengan preposisi yang tepat) a. under b. in c. on d. beside
4. Can you say "Selamat datang di rumah saya" in English?
5. What do you want to learn about describing a house in English? (Jelaskan singkat)

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (TUGAS HARIAN / DISKUSI KELOMPOK):

1. Look at the picture of a kitchen. Complete the sentences with "there is" or "there are": a. _____ a refrigerator in the kitchen. b. _____ two chairs near the table. c. _____ many plates in the cupboard.
2. Describe the location of the following objects in your classroom using prepositions: a. The whiteboard b. Your bag c. The teacher's desk
3. Your friend is looking for his pen. You know it's *under* the chair *beside* the window. How would you tell him?
4. Work with your partner. One of you draws a simple floor plan of a house with 3-4 rooms and puts 5 objects in it. The other person asks "Where is the...?" and the first person gives directions. After 5 questions, switch roles.
5. What do you think is the most challenging part of describing a room in English? How can you overcome it?

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (TES TERTULIS / PROYEK):

1. Imagine your dream bedroom. Describe it in 3-5 sentences, including at least 5 objects and their locations using prepositions. (e.g., "My dream bedroom is big. There is a comfortable bed in the middle of the room. A large window is beside the bed...")
2. Look at the map/floor plan of a house (disediakan gambar sederhana). Your friend is

at the front door. Give him/her directions to get to the bathroom. (Gunakan minimal 3 preposisi dan 2 frasa "turn left/right" atau "go straight").

3. Complete the following sentences using "there is" or "there are": a. In my schoolbag, _____ a pencil and two books. b. _____ a big garden in front of my house. c. _____ many beautiful flowers in the garden.
4. **Soal Proyek:** As part of your "Dream House" project, choose one room from your dream house and write a detailed description of it (minimal 5-7 sentences). Include at least 7 vocabulary words for objects and use at least 3 different prepositions of place. You can attach a simple drawing of the room.
5. **Soal Reflektif:** What did you learn about describing places in English in this chapter? How do you feel about using English to talk about your home now? What are the benefits of being able to describe places in English?