

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INGGRIS KELAS IV
BAB 8: BE ON TIME!

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	[Nama Guru Anda]
Satuan Pendidikan	[Nama Sekolah Anda]
Tahun Ajaran	[Tahun Ajaran Saat Ini]
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Kelas/Fase/Semester	IV / B / Semester 2
Bab/Topik	Bab 8: <i>Be On Time!</i>
Alokasi Waktu	5 Pertemuan (10 JP @35 menit)

B. IDENTIFIKASI MURID (KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK)

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sudah bisa menyebutkan angka 1-100. Mereka mungkin pernah melihat jam analog, tetapi belum tentu bisa membacanya atau menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris secara formal.
Minat	Peserta didik tertarik pada aktivitas yang berhubungan dengan rutinitas harian mereka (jam bangun, jam sekolah, jam bermain). Penggunaan jam mainan yang bisa diatur jarumnya sangat menarik bagi mereka.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik memerlukan visualisasi yang sangat jelas dan berulang untuk memahami konsep ' <i>o'clock</i> ', ' <i>half past</i> ', ' <i>a quarter past</i> ', dan ' <i>a quarter to</i> '. Pendekatan langkah demi langkah (misalnya, menguasai ' <i>o'clock</i> ' dulu baru ke yang lain) sangat dianjurkan.

C. MATERI PELAJARAN

1. Kosakata (Vocabulary):

- Istilah waktu: *o'clock, a half past, a quarter past, a quarter to.*
- Kegiatan harian (pengulangan): *wake up, have breakfast, go to school, play, sleep.*

2. Pola Kalimat (Sentence Pattern):

- Kalimat tanya: *What time is it? / What time do you wake up?*
- Kalimat pernyataan: *It is seven o'clock. / It is a half past eight. / I have breakfast at quarter past six.*

D. DIMENSI PROFIL PELAJAR LULUSAN

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Menghargai waktu sebagai anugerah Tuhan dengan belajar untuk disiplin dan tepat waktu (<i>be on time</i>).
Mandiri	Peserta didik belajar mengatur waktunya sendiri dengan mengenali jam dan menghubungkannya dengan jadwal kegiatan harian mereka.
Kreatif	Peserta didik menunjukkan kreativitas saat menggambar jarum jam pada latihan atau saat membuat jadwal harian visual mereka sendiri.

E. DESAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (CP) Elemen Membaca–Memirsa & Menyimak–Berbicara	Peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respons terhadap teks pendek. Mereka menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar.
Lintas Disiplin Ilmu	Matematika: Mengenal konsep jam, menit, dan pembagian waktu (setengah, seperempat).
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui peragaan dengan jam analog, peserta didik dapat mengidentifikasi waktu yang menunjukkan 'o'clock' dan 'half past'. 2. Melalui latihan menyimak, peserta didik dapat melingkari atau menggambar waktu yang disebutkan oleh guru dengan benar.

	3. Melalui peragaan, peserta didik dapat mengidentifikasi waktu yang menunjukkan 'a quarter past' dan 'a quarter to'. 4. Melalui kegiatan survei dan tanya jawab, peserta didik dapat berbicara tentang jadwal kegiatan sehari-hari mereka menggunakan keterangan waktu.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: Direct Instruction, Game-Based Learning. Metode & Pendekatan: • Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Selalu mengaitkan waktu dengan aktivitas nyata siswa: "Jam berapa kamu sarapan?", "Jam berapa sekolah dimulai?". Membuat jadwal harian pribadi. • Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning): Menggunakan jam mainan, permainan "What time is it, Mr. Wolf?", dan permainan kartu mencocokkan jam digital dengan jam analog. • Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful Learning): Melatih fokus dan konsentrasi saat mendengarkan waktu yang disebutkan guru (Listen and Draw/Circle) dan saat mengamati posisi jarum panjang dan pendek pada jam.
Pemanfaatan Digital	Menggunakan situs web dengan jam interaktif (<i>interactive clock</i>) untuk latihan atau demonstrasi di kelas.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Dasar-dasar Waktu (Pertemuan 1-2)

Pertemuan 1 (2 x 35 menit): *O'clock* dan *Half Past*

- **Kegiatan Awal (10 menit):** Guru membawa jam dinding (atau jam mainan besar) ke kelas. "*What is this?*" (A clock). "*What does it tell us?*" (Time).
- **Kegiatan Inti (50 menit):**
 1. **Look and Say (*Direct Instruction*):** Guru mengatur jarum jam untuk menunjukkan jam 7 tepat. "*Look, it is seven o'clock.*" Guru menjelaskan bahwa *o'clock* digunakan saat jarum panjang di angka 12. Ulangi untuk beberapa jam lain.
 2. Guru mengatur jarum jam ke 7:30. "*Now, it is a half past seven.*" Guru menjelaskan *half past* digunakan saat jarum panjang di angka 6. Ulangi untuk jam lain.
 3. **Listen and Circle (*Mindful Learning*):** Peserta didik mengerjakan latihan di buku. Guru mengucapkan waktu (misal: "*It is ten o'clock.*"), siswa melingkari gambar jam yang benar dari dua pilihan.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):** Guru mengatur jam mainan, siswa menyebutkan waktunya serempak.

Pertemuan 2 (2 x 35 menit): Permainan dan Latihan Jam

- **Kegiatan Awal (10 menit):** Mengulas *o'clock* dan *half past* dengan cepat menggunakan jam mainan.
- **Kegiatan Inti (50 menit):**
 1. **Game (*Joyful Learning*):** Permainan mencocokkan kartu. Siapkan kartu jam digital (misal: 03:00) dan kartu tulisan (*three o'clock*). Siswa bekerja dalam kelompok untuk memasang kartu.
 2. **Look and Answer:** Peserta didik mengerjakan latihan di buku, memberi tanda centang (v) jika kalimat sesuai dengan gambar jam, atau silang (x) jika tidak.
 3. **Look and Write:** Peserta didik melihat gambar jam dan menuliskan waktunya dalam kalimat.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):** Refleksi singkat: "Mana yang lebih mudah, *o'clock* atau *half past*?"

Blok 2: Waktu 'Quarter' dan Aplikasi (Pertemuan 3-5)

Pertemuan 3 (2 x 35 menit): *A Quarter Past* dan *A Quarter To*

- **Kegiatan Awal (5 menit):** Guru menggambar lingkaran di papan tulis dan membaginya menjadi empat. "This is a quarter."
- **Kegiatan Inti (55 menit):**
 1. **Look and Say:** Guru mengatur jam ke 8:15. "*It is a quarter past eight.*" Guru menjelaskan *quarter past* (lewat 15 menit) digunakan saat jarum panjang di angka 3.
 2. Guru mengatur jam ke 8:45. "*It is a quarter to nine.*" Guru menjelaskan *quarter to* (15 menit menuju jam berikutnya) digunakan saat jarum panjang di angka 9. Ini adalah konsep yang paling sulit, jadi perlu diulang-ulang.
 3. **Listen and Draw (*Mindful Learning*):** Guru mengucapkan waktu (misal: "*It is a quarter to five.*"), siswa menggambar jarum panjang dan pendeknya pada gambar jam kosong di buku mereka.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):** Permainan "Human Clock": Dua siswa maju, satu menjadi jarum pendek, satu menjadi jarum panjang. Guru menyebutkan waktu, mereka bergerak ke posisi yang benar.

Pertemuan 4 (2 x 35 menit): Jadwal Harianku

- **Kegiatan Awal (5 menit):** Guru bertanya kepada siswa, "*What time do you wake up?*"
- **Kegiatan Inti (55 menit):**
 1. **Look and Say (*Meaningful Learning*):** Peserta didik mengamati gambar di buku tentang rutinitas harian (bangun tidur, sarapan, dll) lengkap dengan jamnya. Mereka membaca kalimatnya bersama-sama. Contoh: "*I wake up at five o'clock.*"
 2. **Let's do Survey:** Peserta didik bertanya kepada teman-temannya, "*What time do you go to school?*" dan mencatat jawabannya di tabel. Ini melatih mereka mendengar dan menuliskan waktu.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):** Beberapa siswa melaporkan hasil surveinya. "*Cici goes to school at half past six.*"

Pertemuan 5 (2 x 35 menit): Latihan dan Konsolidasi

- **Kegiatan Awal (5 menit):** Mengulas semua jenis waktu (*o'clock*, *half past*, *quarter past*, *quarter*

to) dengan cepat menggunakan jam mainan.

- **Kegiatan Inti (55 menit):**

1. **Look and Write:** Peserta didik mengerjakan latihan campuran di buku, di mana mereka harus menulis waktu dari berbagai jenis jam yang ditampilkan.
2. **Aktivitas Kreatif:** Siswa membuat jadwal harian mereka sendiri dalam bentuk poster, dengan gambar jam dan deskripsi aktivitas.
3. **My New Words:** Guru memandu siswa untuk menyebutkan kembali semua istilah waktu.

- **Kegiatan Penutup (10 menit):** Siswa memajang poster jadwal mereka.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Teknik: Tanya jawab lisan. Instrumen: Guru menunjukkan jam dan bertanya "Do you know what time is it?" pada beberapa setelan jam dasar (misal: jam 2, jam 3) untuk melihat pemahaman awal.
Asesmen Formatif (Proses)	Teknik: Penilaian Kinerja dan Penilaian Tertulis. Instrumen: • Penilaian Kinerja: Mengamati kemampuan siswa saat permainan "Human Clock" dan saat melakukan survei. • Pemeriksaan Latihan: Menilai latihan "Listen and Draw/Circle" dan "Look and Write".
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	Teknik: Tes Tulis. Instrumen: Lembar kerja berisi 4 gambar jam (mewakili 4 jenis waktu yang dipelajari), siswa diminta untuk menuliskan waktunya dalam kalimat lengkap.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**

- Mengenalkan cara menyebutkan waktu secara digital (misal: "It's seven fifteen.").
- Memberikan soal cerita sederhana yang melibatkan waktu. "You go to school at 7 o'clock. School is 2 hours long. What time do you go home?"

- **Remedial:**

- Fokus pada *o'clock* dan *half past* sampai benar-benar mahir sebelum lanjut ke *quarter*.
- Menggunakan dua jam mainan, satu untuk siswa, satu untuk guru, untuk latihan meniru posisi jarum jam.
- Memberikan lembar kerja menjodohkan gambar jam dengan kalimat yang sudah jadi.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Pendidik:

1. Konsep waktu manakah (*o'clock, half past, quarter past, quarter to*) yang paling sulit bagi siswa?
2. Apakah penggunaan jam mainan (alat peraga fisik) efektif?
3. Bagaimana saya bisa membuat konsep '*quarter to*' lebih mudah dipahami?
4. Apakah alokasi waktu 5 pertemuan sudah cukup untuk materi ini?

Refleksi Diri Peserta Didik (dapat dilakukan secara lisan atau dengan lembar sederhana):

- **Lingkari perasaanmu setelah belajar tentang jam:**
 - 😊 (Senang)
 - 😐 (Biasa)
 - 😞 (Bingung)
- **Bagian mana yang paling kamu suka?**
 - Menggambar jam
 - Bermain survei teman
 - Permainan kartu jam
- **Jam berapa kamu biasanya tidur? Gambarkan di jam ini!**
 - [Gambar jam kosong untuk digambar siswa]