

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INGGRIS
UNIT 1 DIGITAL LITERACIES AND MY IDENTITIES

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas / Fase /Semester : **XI/ F / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 Pertemuan (16 JP @ 45 menit)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas XI tumbuh di era digital, sehingga sebagian besar sudah akrab dengan berbagai platform digital dan media sosial. Namun, tingkat literasi digital mereka, terutama dalam hal kritis, etika, dan keamanan, mungkin bervariasi. Pengetahuan awal mereka tentang konsep identitas diri mungkin bersifat umum, dan perlu diperdalam kaitannya dengan representasi digital. Minat mereka terhadap media sosial dan teknologi sangat tinggi. Latar belakang penggunaan perangkat dan akses internet juga dapat mempengaruhi kesiapan belajar. Kebutuhan belajar akan mencakup penguatan kosakata terkait digital literacies, pemahaman teks eksposisi, pengembangan keterampilan analisis kritis terhadap konten digital, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif dan bertanggung jawab di ranah digital. Beberapa peserta didik mungkin memerlukan bantuan dalam struktur penulisan esai, sementara yang lain membutuhkan tantangan dalam argumen yang lebih kompleks.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi ini berfokus pada jenis pengetahuan konseptual (konsep literasi digital, identitas digital, *digital footprint*), prosedural (langkah-langkah menganalisis berita/informasi, cara menulis esai eksposisi), dan metakognitif (strategi berpikir kritis saat berselancar di dunia maya, refleksi tentang representasi diri). Relevansi materi dengan kehidupan nyata sangat tinggi karena peserta didik adalah *digital native* dan sangat akrab dengan dunia digital. Tingkat kesulitan materi akan bertahap, dimulai dari pengenalan kosakata, analisis teks sederhana, hingga produksi tulisan dan presentasi yang kompleks. Struktur materi meliputi pemahaman istilah, analisis teks, eksplorasi isu, hingga proyek pembuatan esai/produk digital. Materi ini mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kritis, mandiri, bertanggung jawab, kreatif, peduli, dan menghargai keragaman identitas.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dalam pembelajaran ini, dimensi lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis informasi digital, mengidentifikasi bias atau *hoax*, dan mengevaluasi dampak digital terhadap identitas

diri.

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengekspresikan identitas dan pemikiran mereka secara inovatif melalui berbagai media digital dan menghasilkan solusi kreatif terhadap isu-isu digital.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengelola identitas digital mereka secara bertanggung jawab dan mengambil keputusan yang bijak dalam interaksi daring.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, argumentasi, dan informasi secara efektif dalam bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan, terkait literasi digital dan identitas.
- **Kewargaan:** Peserta didik memiliki kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga digital yang baik, memahami etika, dan berkontribusi positif di dunia maya.

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

Pada akhir Fase F, peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berkomunikasi sesuai dengan situasi, tujuan, dan pemirsa/pembacanya. Berbagai jenis teks seperti narasi, deskripsi, eksposisi, prosedur, argumentasi, diskusi, dan teks otentik menjadi rujukan utama dalam mempelajari bahasa Inggris di fase ini. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berdiskusi dan menyampaikan keinginan/perasaan. Peserta didik menggunakan keterampilan berbahasa Inggris untuk mengeksplorasi berbagai teks dalam berbagai macam topik kontekstual. Mereka membaca teks tulisan untuk mempelajari sesuatu/mendapatkan informasi dan untuk kesenangan. Pemahaman mereka terhadap teks tulisan semakin mendalam. Keterampilan inferensi tersirat ketika memahami informasi, dan kemampuan evaluasi berbagai jenis teks dalam bahasa Inggris sudah berkembang. Mereka memproduksi teks lisan dan tulisan serta visual dalam bahasa Inggris yang terstruktur dengan kosakata yang lebih beragam. Peserta didik memproduksi beragam teks tulisan dan visual, fiksi maupun non-fiksi dengan kesadaran terhadap tujuan dan target pembaca/pemirsa

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak – Berbicara	Pada akhir Fase F, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan guru, teman sebaya dan orang lain dalam berbagai macam situasi dan tujuan. Mereka menggunakan dan merespon pertanyaan terbuka dan menggunakan strategi untuk memulai, mempertahankan dan menyimpulkan percakapan dan diskusi. Mereka memahami dan mengidentifikasi ide utama dan detail relevan dari diskusi atau presentasi mengenai berbagai macam topik. Mereka menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan opini terhadap isu sosial dan untuk membahas minat, perilaku dan nilai-nilai lintas konteks budaya yang dekat dengan kehidupan pemuda. Mereka memberikan dan mempertahankan pendapatnya, membuat perbandingan dan mengevaluasi perspektifnya. Mereka menggunakan strategi koreksi dan perbaikan diri, dan menggunakan elemen nonverbal seperti bahasa tubuh, kecepatan bicara dan nada suara untuk dapat dipahami dalam sebagian besar konteks. <i>By the end of Phase F, students use English to communicate with teachers, peers and others in a range of settings and for a range of purposes. They use and respond to open-ended questions and use strategies to initiate, sustain and conclude conversations and discussion. They understand and identify the main ideas and relevant details of discussions or presentations on a wide range of topics. They use English to express opinions on social issues and to discuss youth-related interests, behaviours and values across cultural contexts. They give and justify opinions, make comparisons and evaluate perspectives. They employ self-correction and</i>

	<i>repair strategies, and use non-verbal elements such as gestures, speed and pitch to be understood in most contexts.</i>
Membaca - Memirsa	Pada akhir Fase F, peserta didik membaca dan merespon berbagaimacam teks seperti narasi, deskripsi, eksposisi, prosedur, argumentasi, dan diskusi secara mandiri. Mereka membaca untuk mempelajari sesuatu dan membaca untuk kesenangan. Mereka mencari, membuat sintesis dan mengevaluasi detail spesifik dan inti dari berbagai macam jenis teks. Teks ini dapat berbentuk cetak atau digital, termasuk diantaranya teks visual, multimodal atau interaktif. Mereka menunjukkan pemahaman terhadap ide pokok, isu-isu atau pengembangan plot dalam berbagai macam teks. Mereka mengidentifikasi tujuan penulis dan melakukan inferensi untuk memahami informasi tersirat dalam teks. <i>By the end of Phase F, students independently read and respond to a widerange of texts such as narratives, descriptives, expositions, procedures, argumentatives and discussions. They read to learn and read for pleasure. They locate, synthesize and evaluate specific details and gist from a range of text genres. These texts may be in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts. They demonstrate an understanding of the main ideas, issues or plot development in a range of texts. They identify the author's purpose and make inference to comprehend implicit information in the text.</i>
Menulis - Mempresentasikan	Pada akhir Fase F, peserta didik menulis berbagai jenis teks fiksi dan faktual secara mandiri, menunjukkan kesadaran peserta didik terhadap tujuan dan target pembaca. Mereka membuat perencanaan, menulis, mengulas dan menulis ulang berbagai jenis tipe teks dengan menunjukkan strategi koreksi diri, termasuk tanda baca, huruf besar, dan tata bahasa. Mereka menyampaikan ide kompleks dan menggunakan berbagai kosakata dan tata bahasa yang beragam dalam tulisannya. Mereka menuliskan kalimat utama dalam paragraf-paragraf mereka dan menggunakan penunjuk waktu untuk urutan, juga konjungsi, kata penghubung dan kata ganti orang ketiga untuk menghubungkan atau membedakan ide antar dan di dalam paragraf. Mereka menyajikan informasi menggunakan berbagai mode presentasi untuk menyesuaikan dengan pemirsa dan untuk mencapai tujuan yang berbeda-beda, dalam bentuk cetak dan digital. <i>By the end of Phase F, students independently write an extensive range of fictional and factual text types, showing an awareness of purpose and audience. They plan, write, review and redraft a range of text types with some evidence of self-correction strategies, including punctuation, capitalization and tenses. They express complex ideas and use a widerange of vocabulary and verb tenses in their writing. They include topic sentences in their</i>

	<i>paragraphs and use time markers for sequencing, also conjunctions, connectives and pronoun references for linking or contrasting ideas between and within paragraphs. They present information using different modes of presentation to suit different audiences and to achieve different purposes, in print and digital forms.</i>
--	--

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Konsep hak dan kewajiban warga negara, termasuk warga digital, etika, dan toleransi.
- **Informatika/TIK:** Memahami cara kerja platform digital, keamanan data, dan dampak teknologi.
- **Sosiologi/Psikologi:** Membahas konsep identitas, interaksi sosial di dunia maya, dan dampak psikologis dari media digital.
- **Bahasa Indonesia:** Penguatan keterampilan membaca kritis, menulis eksposisi, dan menyajikan argumen.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2: Mengidentifikasi Konsep Digital Literacies dan Identitas Diri (4 JP)

- Peserta didik dapat mengidentifikasi kosakata dan frasa terkait literasi digital dan identitas.
- Peserta didik mampu memahami konsep *digital literacies*, *digital footprint*, dan identitas digital.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi bagaimana media digital memengaruhi identitas diri.

Pertemuan 3-4: Menganalisis Teks Eksposisi tentang Isu Digital (4 JP)

- Peserta didik dapat menganalisis struktur dan fitur kebahasaan teks eksposisi (analitis) yang membahas isu literasi digital.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi argumen utama dan pendukung dalam teks eksposisi.
- Peserta didik mampu mengevaluasi kredibilitas sumber informasi digital.

Pertemuan 5-6: Merancang dan Menulis Esai Eksposisi (4 JP)

- Peserta didik mampu merumuskan argumen yang jelas dan koheren terkait isu literasi digital atau identitas digital.
- Peserta didik mampu menyusun draf esai eksposisi dengan struktur yang benar dan fitur kebahasaan yang sesuai.
- Peserta didik mampu menggunakan kosa kata yang relevan dan tata bahasa yang tepat dalam menulis esai.

Pertemuan 7-8: Mempresentasikan dan Merefleksikan Isu Digital (4 JP)

- Peserta didik mampu mempresentasikan esai atau proyek digital mereka tentang literasi digital dan identitas dengan percaya diri dan komunikatif.
- Peserta didik mampu merespons pertanyaan dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
- Peserta didik mampu merefleksikan pentingnya menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Topik pembelajaran akan berpusat pada pengalaman sehari-hari peserta didik di dunia digital. Contohnya:
- Bagaimana *profil online* mereka membentuk pandangan orang lain terhadap diri mereka.
- Fenomena *cyberbullying* atau *hoax* yang sering mereka temui.
- Pentingnya privasi data dan keamanan akun media sosial.
- Dampak media sosial terhadap kesehatan mental dan citra diri.
- Bagaimana internet membantu mereka mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)*, dengan proyek akhir berupa esai eksposisi atau produk digital tentang isu literasi digital dan identitas.
- **Strategi:** *Inquiry-Based Learning* (untuk mendorong pertanyaan kritis), *Collaborative Learning* (untuk diskusi dan *peer feedback*), dan *Problem-Based Learning* (untuk menganalisis isu digital).
- **Metode:** Diskusi kelompok, analisis teks, *brainstorming*, penulisan terbimbing, presentasi, dan penggunaan studi kasus nyata.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru TIK/Informatika untuk aspek teknis keamanan digital atau alat presentasi. Pustakawan untuk mencari sumber referensi daring/luring yang kredibel.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang narasumber dari kepolisian (unit siber), pakar literasi digital, atau influencer positif (jika memungkinkan) untuk berbagi pengetahuan tentang keamanan digital dan etika berinteraksi daring. Mendorong peserta didik untuk wawancara singkat dengan orang tua/komunitas tentang pengalaman mereka di dunia digital.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, komputer/laptop dengan akses internet untuk riset dan penulisan, proyektor untuk presentasi.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan Google Classroom sebagai pusat informasi, berbagi materi (tautan artikel, video), mengumpulkan tugas, dan forum diskusi asinkron. Penggunaan platform *web conferencing* (Zoom/Google Meet) untuk diskusi online atau mengundang narasumber virtual.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang terbuka, eksploratif, kritis, kolaboratif, bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, dan menghargai keragaman pendapat.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital/Database Online:** Mengarahkan peserta didik untuk mencari artikel, berita, atau jurnal ilmiah tentang literasi digital, *cybersecurity*, atau dampak media sosial dari sumber terpercaya.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/Padlet):** Untuk curah pendapat, berbagi

temuan riset, memberikan umpan balik antarpeserta didik, dan diskusi isu-isu kontroversial.

- **Google Docs/Slides/Canva:** Untuk kolaborasi penulisan esai, pembuatan infografis, atau presentasi digital.
- **YouTube/Video Dokumenter:** Menayangkan video edukasi tentang *hoax*, *cyberbullying*, privasi data, atau film pendek yang menggambarkan identitas digital.
- **Mentimeter/Jamboard:** Untuk *brainstorming* interaktif, jajak pendapat kilat, atau *word cloud* terkait ide-ide.
- **Kahoot/Quizizz:** Untuk kuis kosakata atau pemahaman bacaan secara interaktif.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MENGIDENTIFIKASI KONSEP DASAR (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Seberapa sering kalian menggunakan internet setiap hari?" "Apa saja yang kalian lakukan di dunia maya?" (Memicu kesadaran akan kebiasaan digital).
- Menayangkan *word cloud* atau gambar-gambar terkait media sosial, *gadget*, dan internet. Peserta didik diminta menyebutkan kata/gambar yang paling menarik perhatian mereka. (Membangkitkan minat dan menciptakan suasana santai).
- Permainan singkat "Benar atau Salah" terkait pernyataan umum tentang internet (misal: "Semua berita di internet itu benar"). (Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong pemikiran awal).
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan relevansi memahami literasi digital untuk kehidupan sehari-hari. (Memberikan makna).

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menyajikan materi tentang pengertian *digital literacies*, *digital footprint*, dan identitas digital melalui presentasi visual, video pendek, dan infografis.
- Menyediakan teks/artikel singkat dengan tingkat kesulitan yang berbeda mengenai konsep-konsep tersebut.
- Bagi yang sudah familiar, berikan bacaan tambahan tentang isu privasi data.

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan studi kasus sederhana tentang *digital footprint* (misal, dampak unggahan di masa lalu).
- Melakukan *Think-Pair-Share* untuk mendiskusikan definisi dan contoh dari setiap konsep.
- Peserta didik yang sudah memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik dapat menjadi *peer tutor* untuk menjelaskan konsep kepada teman yang kesulitan.
- Menggunakan *Jamboard* atau *Padlet* untuk mencatat ide-ide tentang bagaimana identitas digital terbentuk (memahami, mengaplikasi).

Diferensiasi Produk:

- Setiap kelompok membuat peta konsep atau daftar definisi singkat tentang *digital literacies*, *digital footprint*, dan identitas digital.

- Peserta didik menulis 2-3 kalimat refleksi tentang "Bagaimana saya ingin identitas digital saya terlihat di mata orang lain?".

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi bersama tentang pentingnya menyadari jejak digital dan identitas online.
- Peserta didik mengungkapkan satu hal baru yang mereka pelajari.
- Guru memberikan tugas rumah: mencari 2-3 contoh berita/postingan di media sosial yang menunjukkan isu terkait identitas digital (positif/negatif).

PERTEMUAN 2: IDENTITAS DIRI DI DUNIA MAYA (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING)

- Guru mengajak peserta didik berbagi contoh dari tugas rumah tentang isu identitas digital. (Memicu kesadaran diri dan koneksi personal).
- Menayangkan beberapa *meme* atau *screenshot* postingan media sosial yang relevan (positif dan negatif) untuk dibahas secara singkat. (Menciptakan suasana gembira dan relevansi).
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu memahami bagaimana media digital memengaruhi identitas diri.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menyajikan contoh-contoh dampak media digital terhadap identitas (*pencitraan, self-esteem, perbandingan sosial, filter bubble*).
- Menyediakan artikel/video pendek tentang *digital wellbeing* atau privasi online.

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menganalisis studi kasus (fiktif atau nyata yang disederhanakan) tentang individu yang identitas digitalnya bermasalah atau justru positif.
- Diskusi dipandu oleh pertanyaan: "Bagaimana identitas online berbeda dari identitas di dunia nyata?", "Apa dampak positif/negatif media sosial terhadap citra diri?". (Memahami, merefleksi).
- Guru memberikan *scaffolding* berupa kosakata atau pertanyaan pendorong bagi kelompok yang kesulitan.
- Peserta didik yang cepat menyelesaikan dapat membuat daftar tips menjaga identitas digital yang positif.

Diferensiasi Produk:

- Setiap kelompok membuat daftar pro dan kontra penggunaan media digital terhadap identitas diri.
- Peserta didik menuliskan 3-5 kalimat pendapat pribadi tentang "Peran saya dalam membentuk identitas digital yang positif."

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi tentang tanggung jawab individu dalam mengelola identitas digital.

- Guru memberikan umpan balik dan penguatan.
- Guru memberikan tugas rumah untuk mencari contoh teks eksposisi (dalam bahasa Inggris jika memungkinkan) tentang isu-isu digital.

PERTEMUAN 3: MENGANALISIS TEKS EKSPOSISI (STRUKTUR DAN ISI) (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING)

- Guru memulai dengan pertanyaan: "Bagaimana kita bisa tahu apakah suatu informasi di internet itu benar atau salah?" (Memicu kesadaran akan kritis).
- Menampilkan judul-judul berita *clickbait* atau *hoax* untuk menguji kemampuan identifikasi awal. (Membangkitkan minat).
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis struktur dan isi teks eksposisi.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menyajikan materi tentang struktur teks eksposisi (tesis, argumen, reiterasi/kesimpulan) dan fitur kebahasaan (kata-kata penghubung, *modal verbs*, *present tense*).
- Menyediakan dua jenis teks eksposisi: satu yang lebih sederhana dan satu yang lebih kompleks, membahas isu digital.

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menganalisis teks eksposisi yang diberikan. Setiap kelompok mendapatkan teks dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.
- Mengidentifikasi tesis, argumen pendukung, dan bukti yang digunakan penulis.
- Diskusi tentang bagaimana penulis meyakinkan pembaca (memahami).
- *Jigsaw reading*: Setiap anggota kelompok membaca bagian yang berbeda dan saling menjelaskan (mengaplikasi).
- Guru memberikan *scaffolding* pada aspek kebahasaan atau kosakata yang sulit.

Diferensiasi Produk:

- Setiap kelompok membuat diagram alir atau peta pikiran dari struktur teks eksposisi yang dianalisis.
- Peserta didik menjawab pertanyaan pemahaman tentang argumen utama dalam teks.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi tentang pentingnya memahami struktur teks untuk menangkap inti pesan.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan.
- Guru memberikan tugas rumah untuk mencari 2-3 kosakata baru dari teks yang dianalisis.

PERTEMUAN 4: MENGANALISIS TEKS EKSPOSISI (KREDIBILITAS DAN BIAS) (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING)

- Guru menanyakan: "Apakah semua informasi yang kita baca di internet bisa dipercaya?" "Bagaimana kita bisa tahu sebuah sumber itu terpercaya?" (Memicu kesadaran akan kritis).
- Menampilkan dua berita yang sangat berbeda tentang topik yang sama (satu kredibel, satu diragukan) untuk memicu diskusi. (Membentuk pemahaman kontekstual).
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mengevaluasi kredibilitas sumber.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menjelaskan kriteria kredibilitas sumber online (otoritas penulis, tanggal publikasi, tujuan situs, ulasan dari sumber lain).
- Menyediakan beberapa contoh artikel online (satu yang kredibel, satu bias/hoax) untuk dianalisis.

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menganalisis kredibilitas dan potensi bias dari artikel-artikel yang diberikan.
- Menggunakan ceklis "Bagaimana Menilai Kredibilitas Sumber?" (Mengaplikasi).
- Diskusi kelompok tentang bagaimana bias dapat memengaruhi pesan yang disampaikan (merefleksi).
- Guru memberikan bimbingan tentang cara mencari silang informasi.

Diferensiasi Produk:

- Setiap kelompok menyajikan analisis singkat (lisan) tentang kredibilitas salah satu artikel yang diberikan.
- Peserta didik menuliskan 3-5 kalimat tips untuk mengevaluasi kredibilitas informasi online.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi tentang pentingnya berpikir kritis dalam menerima informasi digital.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan.
- Guru memberikan tugas rumah: memilih satu isu terkait literasi digital/identitas yang paling ingin mereka tulis esainya.

PERTEMUAN 5: MERANCANG ESAI EKSPOSISI (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING)

- Guru menanyakan: "Apa yang membuat sebuah tulisan menjadi kuat dan meyakinkan?" "Bagaimana cara menyusun argumen yang baik?" (Memicu kesadaran akan struktur).
- Menayangkan contoh kerangka esai eksposisi yang baik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu merancang esai eksposisi.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menjelaskan langkah-langkah *brainstorming* ide, menyusun tesis, dan mengembangkan *outline* esai eksposisi.
- Menyediakan *template* kerangka esai.

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik bekerja secara individu atau berpasangan untuk memilih topik isu digital mereka dan mulai menyusun kerangka esai.
- Guru memberikan bimbingan individual untuk membantu merumuskan tesis yang kuat dan argumen pendukung yang logis (mengaplikasi).
- *Peer consultation*: Peserta didik saling bertukar kerangka esai dengan teman sebaya dan memberikan masukan konstruktif (merefleksi).
- Bagi yang kesulitan, guru dapat menyediakan beberapa pilihan topik atau contoh tesis. Bagi yang sudah siap, dorong untuk menambahkan *counter-arguments*.

Diferensiasi Produk:

- Setiap peserta didik/pasangan menghasilkan kerangka esai eksposisi yang lengkap dengan tesis dan poin-poin argumen.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi tentang tantangan dalam merumuskan argumen dan bagaimana mengatasinya.
- Guru mengumpulkan kerangka dan memberikan umpan balik.
- Guru memberikan tugas rumah: mulai menulis draf pertama pendahuluan dan paragraf argumen pertama.

PERTEMUAN 6: MENULIS ESAI EKSPOSISI (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MEANINGFUL LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- Guru menanyakan: "Apa yang membuat sebuah tulisan mudah dibaca dan dipahami?" (Mengarahkan pada aspek kebahasaan).
- Menayangkan contoh penggunaan *linking words* atau *modal verbs* dalam konteks esai.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu menulis draf esai.

KEGIATAN INTI (MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menjelaskan penggunaan *linking words* (e.g., *furthermore*, *however*, *in conclusion*), *modal verbs* (e.g., *should*, *must*, *can*), dan kalimat kompleks dalam esai eksposisi.
- Menyediakan *checklists* penulisan esai (struktur, *grammar*, kosakata).

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik melanjutkan penulisan draf esai mereka. Guru berkeliling memberikan bimbingan individu, fokus pada pengembangan argumen, penggunaan kosakata, dan tata bahasa (mengaplikasi).
- *Writer's workshop*: Guru dapat memberikan *mini-lesson* singkat tentang aspek kebahasaan yang banyak ditemukan kesulitan.

- *Self-correction*: Peserta didik menggunakan *checklists* untuk merevisi draf mereka.
- *Peer editing*: Peserta didik saling mengoreksi draf esai teman, fokus pada kejelasan, koherensi, dan akurasi kebahasaan (merefleksi).
- Pemanfaatan Google Docs untuk kolaborasi dan umpan balik *real-time*.

Diferensiasi Produk:

- Setiap peserta didik/pasangan menghasilkan draf esai eksposisi yang mendekati final, siap untuk presentasi.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memfasilitasi refleksi tentang proses penulisan dan revisi.
- Guru menekankan bahwa penulisan adalah proses berulang.
- Guru memberikan tugas rumah: mempersiapkan presentasi esai/proyek digital mereka.

PERTEMUAN 7: MEMPRESENTASIKAN ISU DIGITAL (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (JOYFUL LEARNING)

- Guru menciptakan suasana yang mendukung dan positif untuk presentasi, misal dengan musik latar atau kalimat penyemangat.
- Menayangkan tips presentasi yang efektif dan menarik.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu mempresentasikan esai/proyek digital dengan percaya diri.

KEGIATAN INTI (MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI)

Diferensiasi Proses:

- Peserta didik secara bergiliran mempresentasikan esai atau proyek digital mereka (misal, infografis, video singkat, poster digital) di depan kelas. Waktu presentasi dapat bervariasi (misal, 5-7 menit per peserta/kelompok).
- Sesi tanya jawab setelah setiap presentasi.
- *Audience feedback*: Peserta didik lain memberikan umpan balik positif dan konstruktif.
- Guru memberikan umpan balik langsung setelah setiap presentasi, menekankan kekuatan dan area pengembangan (merefleksi, mengaplikasi).
- Bagi peserta didik dengan kecemasan presentasi, dapat diberikan pilihan untuk presentasi di kelompok kecil atau direkam terlebih dahulu.

Diferensiasi Produk:

- Presentasi esai atau proyek digital oleh setiap peserta didik/kelompok.
- Esai final (hardcopy atau softcopy).

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memberikan apresiasi atas kerja keras dan keberanian seluruh peserta didik.
- Refleksi akhir tentang proses presentasi dan pembelajaran yang didapat. "Apa yang membuat presentasi kalian efektif?"

PERTEMUAN 8: REFLEKSI DAN PENGUATAN KEWARGAAN DIGITAL (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL

LEARNING, JOYFUL LEARNING)

- Guru memulai dengan pertanyaan: "Apa yang kalian rasakan saat ini setelah menyelesaikan unit ini?" (Memicu kesadaran akan proses belajar).
- Menayangkan quotes inspiratif tentang menjadi warga digital yang baik. (Membangkitkan motivasi).
- Guru menyampaikan bahwa ini adalah sesi refleksi dan penguatan.

KEGIATAN INTI (MEREFLEKSI)

Diferensiasi Konten:

- Guru menyediakan panduan untuk refleksi diri (misal, pertanyaan esai reflektif atau kuesioner).
- Menyajikan kasus-kasus dilema etika digital untuk didiskusikan.

Diferensiasi Proses:

- **Refleksi Mandiri:** Peserta didik menuliskan refleksi pribadi tentang peningkatan kemampuan bahasa Inggris, pemahaman literasi digital, dan perubahan pandangan mereka terhadap identitas di dunia maya. "Bagaimana pembelajaran ini mengubah cara saya berpikir tentang kehadiran online saya?"
- **Diskusi Kelompok/Kelas:** Berbagi hasil refleksi dan membahas implikasi menjadi warga digital yang bertanggung jawab.
- **Brainstorming Solusi:** Peserta didik mengidentifikasi masalah literasi digital di sekolah/komunitas mereka dan menyumbangkan ide solusi (misal, kampanye kesadaran digital). (Merefleksi).
- Guru memfasilitasi diskusi yang mendalam, memastikan semua suara didengar.

Diferensiasi Produk:

- Jurnal refleksi pribadi.
- Daftar ide solusi untuk isu literasi digital.
- Komitmen pribadi sebagai warga digital yang baik.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru merangkum pembelajaran utama dari unit ini dan mengaitkannya dengan pentingnya menjadi warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Peserta didik terlibat dalam diskusi singkat tentang topik yang ingin mereka pelajari lebih lanjut di unit berikutnya atau proyek lanjutan terkait literasi digital.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata terkait teknologi/internet, pengalaman penggunaan media sosial, dan minat terhadap topik identitas digital.
- **Format Asesmen:** Kuesioner singkat (Google Form) atau diskusi kelas terbuka.

Pertanyaan/Tugas:

- "Sebutkan 5 kata dalam bahasa Inggris yang berhubungan dengan internet atau media sosial." (Kosakata awal)

- "Platform media sosial apa yang paling sering kamu gunakan? Mengapa?" (Pengalaman dan minat)
- "Menurutmu, apa itu 'jejak digital'?" (Pengetahuan awal)
- "Apa yang ingin kamu pelajari dari unit 'Digital Literacies and My Identities'?" (Kebutuhan belajar)

B. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik dalam pemahaman konsep, analisis teks, dan pengembangan ide, serta memberikan umpan balik berkelanjutan.
- **Format Asesmen:** Observasi, Penilaian Produk (Peta Konsep, Outline Esai, Draf Esai), Diskusi Kelompok, Kuis Singkat (Lisan/Tertulis).

Pertanyaan/Tugas:

Observasi:

- Pengamatan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok tentang konsep literasi digital.
- Pengamatan kemampuan berkolaborasi dan memberikan umpan balik kepada teman.
- Pengamatan penggunaan bahasa Inggris dalam diskusi.

Penilaian Produk (per pertemuan):

- *Peta Konsep Konsep Digital Literacies:* "Apakah peta konsep yang dibuat sudah mencakup definisi kunci dan hubungan antar konsep?"
- *Hasil Analisis Teks Eksposisi:* "Apakah kalian dapat mengidentifikasi tesis dan argumen pendukung utama dalam teks yang diberikan?"
- *Outline Esai Eksposisi:* "Apakah outline kalian memiliki struktur yang jelas (pendahuluan, argumen, kesimpulan) dan tesis yang kuat?"
- *Draf Esai Eksposisi:* "Apakah draf esai kalian sudah menggunakan kosakata yang relevan dan minim kesalahan tata bahasa?"
- **Kuis Singkat (lisan atau tertulis):** "What is the main idea of this paragraph?" (berdasarkan paragraf singkat tentang *digital footprint*).
- **Diskusi Kelompok:** "What are some ways to identify if a source is reliable or not?"

C. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik terhadap tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
- **Format Asesmen:** Penilaian Proyek (Esai Eksposisi/Produk Digital), Presentasi.

Pertanyaan/Tugas:

Proyek (Esai Eksposisi/Produk Digital):

- **Tugas:** "Pilihlah salah satu isu terkait literasi digital atau identitas di dunia maya (misalnya, *cyberbullying*, privasi data, *online reputation*, atau dampak media sosial terhadap *self-esteem*). Tuliskan sebuah esai eksposisi (minimal 300 kata) dalam bahasa Inggris yang menjelaskan isu tersebut, argumen kalian, dan solusi/rekomendasi. Atau, buatlah produk digital (infografis/video singkat/poster digital) yang menyampaikan pesan yang sama secara visual dan teks."

Rubrik Penilaian Proyek:

Aspek Penilaian:

- Kesesuaian dengan topik (relevansi isu).

- Kualitas argumen dan bukti pendukung (koherensi, kedalaman).
- Struktur esai/produk digital (organisasi, alur).
- Kosakata dan Tata Bahasa (akurasi, variasi).
- Kreativitas dan orisinalitas (jika produk digital).

Presentasi:

- **Tugas:** "Presentasikan esai atau produk digital kalian di depan kelas. Jelaskan isu yang kalian pilih, argumen utama kalian, dan kesimpulan/rekomendasi. Durasi presentasi 5-7 menit. Bersiaplah untuk menjawab pertanyaan dari teman dan guru."

Rubrik Penilaian Presentasi:

Aspek Penilaian:

- Kejelasan dan kelancaran berbicara (fluency).
- Penguasaan materi (content mastery).
- Kemampuan menjawab pertanyaan (interaksi).
- Gaya presentasi (eye contact, body language).
- Penggunaan alat bantu visual (jika ada).