MODUL AJAR 1 English SMK FASE F

# **Informasi Umum**

|  |  |
| --- | --- |
| Kode Modul | Bhs Inggris F.XI.1 |
| Penyusun/Tahun | Nama Guru/2022 |
| Kelas/Fase Capaian | XI/Fase F |
| Elemen/Topik | Menyimak-Berbicara; Membaca-Memirsa; Menulis-Mempresentasikan / Legenda dan Teks Narasi |
| Alokasi Waktu | 136 menit (3 Jam Pelajaran) |
| Pertemuan Ke- | 1-6 |
| Profil Pelajar Pancasila | Berkebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar kritis, Kreatif, dan Bergotong royong |
| Sarana Prasarana | LCD, Proyektor, Papan Tulis |
| Target Peserta Didik | Regular/tipikal |
| Model Pembelajaran | Discovery Learning |
| Moda Pembelajaran | Tatap Muka |

# **Komponen Inti**

## **Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat dapat mengidentifikasi legenda sebagai teks naratif.
2. Peserta didik dapat memahami pengertian, struktur umum, dan unsur kebahasaan dari sebuah legenda.
3. Peserta didik dapat mengolah, menginterpretasikan, dan mengevaluasi informasi dari beberapa contoh legenda.
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan makna kosakata baru dan yang jarang digunakan dalam sebuah legenda.
5. Peserta didik dapat mempresentasikan ide-ide yang berhubungan dengan plot pengembangan legenda dalam bentuk presentasi dan diskusi dalam kelas.
6. Peserta didik dapat memahami frasa kata perumpamaan dan konektor

## **Pertanyaan Pemantik**

1. *Have you ever heard about legends? What legends have you ever read? Will you create your own version of a legend? Let’s do it!*

## **Persiapan Pembelajaran**

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk kuis sebelum pembelajaran.
2. Guru menyiapkan bahan tayang PPT materi beberapa legenda yang familiar

## **Materi Pembelajaran**

1. *Legends as Narrative Text*
2. *Imagery and Signal Words*

## **Langkah Pembelajaran**

### **Pertemuan 1 (3 JP)**

**Kegiatan awal (20’)**

* mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar. (5’)
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait gambar yang ada di Buku Splash hal. 2 (15’)
  + *What do you see in the picture?*
  + *Does the animal exist?*
  + *If you were asked to make up a story about the picture, what topic would your story probably be about?*
  + *What kind of problem might occur in the story that you want to make up or tell?*
  + *Have you ever heard about a similar story in Indonesia?*
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti (100’)**

* Memperdengarkan file audio yang berkaitan dengan legenda (5’)
* Mengidentifikasi kosakata *unfamiliar* yang terdengar dari file audio tersebut [Activity 1 - Splash XI hal. 3] (10’)
* Mengidentifikasi dan memahami isi cerita dalam file audio tersebut [Activity 2 - Splash XI hal. 3] (15’)
* Secara berpasangan mendiskusikan dan memecahkan beberapa studi kasus yang tersedia [Activity 3 - Splash XI hal. 4] (20’)
* Membaca dan memahami isi dari teks legenda yang tersedia secara individu [Activity 4 - Splash XI hal. 4] (10’)
* Menganalisis makna dari beberapa kata yang terdapat dalam teks legenda tersebut [Activity 4&5 - Splash XI hal. 4] (10’)
* Mengidentifikasi dan mendiskusikan isi teks legenda bersama teman sebangku [Activity 6 - Splash XI hal. 7] (10’)
* Secara berpasangan mendiskusikan dan memecahkan beberapa studi kasus yang tersedia [Activity 7 - Splash XI hal. 7] (20’)

**Kegiatan Penutup (15’)**

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Memberi tugas mencari tahu beberapa contoh legenda yang terkenal
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya

### **Pertemuan 2 (3 JP)**

**Kegiatan awal** (20’)

* Mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar).
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait beberapa teks legenda yang terkenal
  + *Have you ever read some popular Indonesian folklore?*
  + *What legend that is well-known from your city/hometown?*
  + *What do you think about it? Would you like to share with us?*
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti** (100’)

* Memberikan beberapa pilihan teks legenda yang populer untuk dibaca <https://www.getenglishnow.org/2020/08/10-examples-of-narrative-text-in-legend.html> (10’)
* Secara berpasangan, murid memilih 2-3 teks legenda yang mereka suka untuk diidentifikasi berdasarkan aktivitas yang tersedia di buku. [Activity 13 - Splash XI hal. 9] (20’)
* Mengidentifikasi isi teks legenda secara klasikal berdasarkan materi tentang pengertian, struktur umum, dan unsur kebahasaan dari teks legenda [For Your Information - Splash XI hal. 14] (20’)
* Menganalisis struktur umum, dan unsur kebahasaan 2-3 teks legenda secara individu [20’]
* Setelah itu, memecahkan masalah yang tersedia dalam buku [Critical Thinking Tasks - Splash XI hal. 21-25] (30’)

**Kegiatan Penutup** (15’)

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya.

### **Pertemuan 3** (3 JP)

**Kegiatan awal (20’)**

* Mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar).
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait trailer film Missing Link - 2019 <https://youtu.be/vM5VC7nCv_Y>
  + Have you ever watched the movie?
  + Have you ever heard about the myth of bigfoot? Please, find it out!
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti (100’)**

* Menayangkan beberapa short animated movie terkait legenda yang populer dan mengajak seluruh siswa untuk menonton dan mengamati video tersebut (30’):
  + Ramayana <https://youtu.be/jc41IGigjkw>
  + Sangkuriang <https://youtu.be/UevAVGp84aU>
  + Majapahit <https://youtu.be/n4zGw2OewIk>
* Secara individu mengerjakan lembar kerja yang tersedia dalam buku [Activity 8 - Splash XI hal. 7] (15’)
* Menganalisis dan mengeksplorasi genre dan tim produksi dari Series yang baru saja ditonton menggunakan lembar kerja yang tersedia dalam buku [Activity 9 - Splash XI hal. 8] (15’)
* Menganalisis dan mengeksplorasi karakter dan plot dari Series yang baru saja ditonton menggunakan lembar kerja yang tersedia dalam buku [Activity 10 - Splash XI hal. 8] (15’)
* Mendengarkan audio terkait legenda dari luar Indonesia dan menjawab pertanyaan terkait [Activity 11&12 - Splash XI hal. 9] (25’)

**Kegiatan Penutup (15’)**

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya

### **Pertemuan ke 4** (3 JP)

**Kegiatan awal** (15’)

* Mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar.
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait aktivitas “*telling a story”*
  + *How powerful is the legend for us?*
* Menayangkan cuplikan video yang berjudul “Why is storytelling is so powerful in digital era?” <https://www.youtube.com/watch?v=mSi0kmqOBu4> (00.00 - 01.59)
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti** (100’)

* Mengajak siswa untuk mengksplorasi beberapa video *story telling* yang berisi teks legenda melalui link di bawah ini (30’):
  + Bawang Merah dan Bawang Putih <https://youtu.be/10RAyQm3eYI>
  + Danau Toba <https://youtu.be/TFxCr9HvZ6Q>
  + The Origin of Surabaya <https://youtu.be/4XpvhqR8Q3A>
  + Ande Ande Lumut <https://youtu.be/NNuijUocWis>
  + The Origin of Banyuwangi <https://youtu.be/w5hIz5FqMMw>
  + Cyrus the Great <https://youtu.be/VK2Gt1uiFjw>
  + The Myth of Hades and Persephone <https://youtu.be/zLAYGZeVTPQ>
* Secara berpasangan menganalisis isi cerita yang terkandung dalam video tersebut (10’)
* Secara individu mengidentifikasi makna kosakata yang baru ditemukan dan terdengar asing dari video di atas (30’)
* Secara individu, murid membuat naskah story telling dari salah satu cerita yang terdapat dalam video di atas (30’)

**Kegiatan Penutup** (15’)

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya

### **Pertemuan ke 5** (3 JP)

**Kegiatan awal** (15’)

* Mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar.
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait pelajaran pada pertemuan sebelumnya.
  + *Are you ready to perform your own script based on the last meeting?*
  + *Are you ready to develop your own legends?*
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti (100’)**

* Menceritakan ulang naskah cerita dari pertemuan sebelumnya di depan kelas secara individu (40’)
* Secara berkelompok siswa melakukan brainstorming ide awal untuk membuat sebuah teks legenda [Activity 14 - Splash XI hal. 10] (10’)
* Secara berkelompok, siswa mengeksplorasi *mind map* dari teks legenda yang disediakan [Activity 14 - Splash XI hal. 10] (15’)
* Setiap kelompok melanjutkan *mind map* menjadi sebuah *story planner* [Activity 14 - Splash XI hal.10] (15’)
* Masing-masing kelompok mempresentasikan cerita yang sudah dibuat [Activity 15 - Splash XI hal. 13] (20’).

**Kegiatan Penutup (15’)**

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya

### **Pertemuan 6** (3 JP)

**Kegiatan awal (20’)**

* Mempersiapkan siswa untuk siap dalam melaksanakan pembelajaran (berdoa, absensi, dan menyiapkan sumber belajar).
* Memberikan Pertanyaan Pemantik terkait frasa kata benda, kalimat langsung/tidak langsung, dan kata keterangan
  + Do you know about Imagery Words?
  + Do you know about Signal Words?
* Menyampaikan topik dan agenda pembelajaran

**Kegiatan Inti (100’)**

* Mengidentifikasi dan menganalisis *Imagery Words* yang terdapat dalam buku [Activity 17-19 - Splash XI hal. 16-17] (25’)
* Mengidentifikasi dan menganalisis *Signal Words* yang terdapat dalam beberapa teks legenda yang tersedia [Activity 20 - Splash XI hal. 20] (25’)
* Mengidentifikasi dan menganalisis *Imagery Words dan Signal Words* yang terdapat dalam beberapa teks legenda yang tersedia [Evaluation - Text No.1-5] (15’)
* Mengidentifikasi dan menganalisis *Imagery Words dan Signal Words* yang terdapat dalam beberapa teks legenda yang tersedia [Evaluation - Text No.6-10] (15’)
* Mengidentifikasi Imagery Words dan Signal Words dari teks legenda yang dibuat oleh masing-masing kelompok pada pertemuan sebelumnya (20’)

**Kegiatan Penutup (10’)**

* Melakukan refleksi pembelajaran
* Menyampaikan agenda pertemuan berikutnya

## **Rencana Asesmen**

Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu **Evaluation** dari Buku Splash SMK/MAK Kelas XI Rumpun Kesehatan dan Pekerjaan Sosial, Agribisnis dan Agroteknologi serta Kemaritiman dari PT Penerbit Erlangga dari PT Penerbit Erlangga halaman 29-32.

## **Pengayaan dan Remedial**

Peserta didik mengerjakan soal pengayaan dan remedial yang terdapat di akhir bab. Soal tersebut dapat diunduh dengan scan QR. Soal dikerjakan secara digital

## **Refleksi Peserta Didik dan Guru**

Refleksi Peserta Didik

* *Create the mind map of your understanding on Legends by fulfilling its definition, structures, and language features*

Refleksi Guru

* Do the teaching and learning process run as planned?
* Do the students participate in class activities?
* Do students have any difficulties in understanding some parts of the materials?

# **Lampiran**

## **Lembar Aktivitas**

Silakan kerjakan ***Critical Thinking Tasks*** dari Buku Splash SMK/MAK Kelas XI Rumpun Kesehatan dan Pekerjaan Sosial, Agribisnis dan Agroteknologi serta Kemaritiman dari PT Penerbit Erlangga halaman 21-25.

## **Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik**

Buku Splash SMK/MAK Kelas XI Rumpun Kesehatan dan Pekerjaan Sosial, Agribisnis dan Agroteknologi serta Kemaritiman dari PT Penerbit Erlangga halaman 1-34.

## **Daftar Pustaka**

Muslikah, Anik. 2022. *SPLASH (Smart Path to Learning English) SMK/MAK Kelas Grade XI (Kurikulum Merdeka) Rumpun Kesehatan dan Pekerjaan Sosial, Agribisnis dan Agroteknologi serta Kemaritiman*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga