

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INGGRIS SMP KELAS VII

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Jenjang/Kelas : SMP/VII
Fase : D
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (Pertemuan ke-1)
Tahun Pelajaran : 2024/2025

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik diharapkan sudah mengenal kosakata dasar yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, seperti *wake up, eat breakfast, go to school, sleep*.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi gambar dan menyebutkan aktivitas yang dilakukan.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Fase CP : Pada akhir fase D, Peserta didik dapat menyebutkan kosakata terkait aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris, Peserta didik dapat membuat kalimat sederhana dalam bentuk *simple present tense* untuk menceritakan kegiatan sehari-hari. Mereka memproduksi teks tulisan dan visual dalam Bahasa Inggris yang terstruktur dengan kosa kata yang lebih beragam. Mereka memahami tujuan dan pemirsa ketika memproduksi teks tulisan dan visual dalam Bahasa Inggris.

Elemen CP : 1. Menyimak - Berbicara
Pada akhir Fase D, peserta didik menggunakan Bahasa Inggris untuk berinteraksi dan saling bertukar ide, pengalaman, minat, pendapat, dan pandangan dengan guru, teman sebaya dan orang lain dalam berbagai macam konteks. Mereka terlibat dalam diskusi, misalnya memberikan pendapat, membuat perbandingan dan menyampaikan preferensi.

2. Membaca - Memirsa
Pada akhir fase D, peserta didik membaca dan merespon teks familiar dan tidak familiar yang mengandung struktur yang telah dipelajari dan kosakata yang familiar secara mandiri serta menghubungkan kata-kata dengan gambar yang sesuai.

D. PROFIL PELAJAR PANCASILA

<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia - Bergotong royong - Kreatif
E. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> - Alat pembelajaran: Spidol, papan tulis, <i>LCD Projector</i>, Laptop, Internet - Media pembelajaran: <i>Web Wordwall</i>
F. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular
G. JUMLAH PESERTA DIDIK
23 peserta didik
H. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Games Based Learning</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat memahami kosakata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris. - Siswa mampu menghubungkan gambar dengan aktivitas yang sesuai.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Mampu menerapkan: Siswa dapat menggunakan kosakata aktivitas sehari-hari untuk menceritakan tentang rutinitasnya sendiri.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas apa saja yang kamu lakukan setiap pagi hingga malam?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pembuka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam - Berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan - Mengecek kehadiran - Guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. – <i>“Good morning/afternoon everyone!”</i>, <i>“How’s your day?”</i>, etc. - Guru memantik pemahaman peserta didik tentang materi yang akan dipelajari <i>“Aktivitas apa saja yang kamu lakukan setiap pagi hingga malam?”</i> <p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menginstruksi agar siswa mengamati tayangan video (Link) <i>“daily routine”</i> - Setelah menonton tayangan video, siswa dipandu guru untuk menyebutkan beberapa kosa kata yang ditemukan dalam video.

- Guru menjelaskan kepada siswa, akan belajar dengan bermain menggunakan media Wordwall.
- Guru menjelaskan bagaimana cara belajar menggunakan Wordwall.
- Guru menginstruksi siswa untuk scan barcode Wordwall.
- Guru menunjukkan kepada siswa bentuk elemen permainan yang sudah disiapkan
- Game 1: Speaking Cards
Guru menunjukkan satu-persatu gambar kegiatan sehari-hari dan menyebutkan kosakata secara bersama-sama.
- Guru menjelaskan arti dan cara pengucapan setiap kosakata dengan benar.
- Game 2: Labelled Diagram
Guru memberi instruksi cara bermain pada permainan mencocokkan gambar dengan kosakata yang tepat.
- Setelah belajar dengan media Wordwall, siswa dipandu guru untuk menyebutkan apa saja kosakata yang telah dipelajari.

Kegiatan Penutup:

- Siswa menyebutkan kembali kosakata daily activities yang telah dipelajari.
- Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa bersama dan menutup salam.

E. ASESMEN/PENILAIAN

Indikator: Mamahami materi “*Vocabulary*” pada kegiatan sehari-hari menggunakan media *Wordwall*

No	Nama	Aspek									Rata-rata		
		Pemahaman			Keterampilan			Sikap					
		1	2	3		1	2	3		1	2	3	
1													
2													
3													

Pemahaman :

1. Jeda lama dalam memahami
2. Sedikit jeda dalam memahami
3. Memahami dengan baik

Keterampilan :

1. Kesulitan mengaplikasikan
2. Sedikit kesulitan mengaplikasikan
3. Mengaplikasikan dengan baik

Sikap :

1. Kurang percaya diri
2. Sedikit percaya diri
3. Sangat percaya diri dengan baik

LAMPIRAN

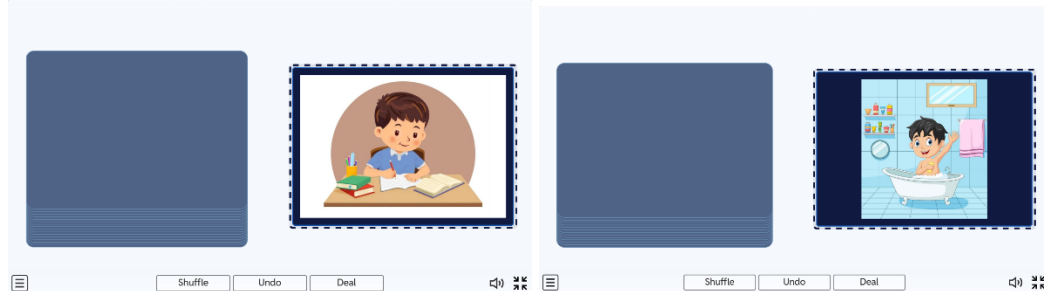
1. Materi

- a. *Vocabulary related to daily activities*

sleep	go to school	play football
wake up	learn/study	do homework
take a bath/shower	pray	clean the bedroom
get dressed	have breakfast	have lunch
clean the bed	have dinner	watch TV
go shopping	Brush my teeth	Go home

2. Link Wordwall

- **Game 1 Speaking Cards:** <mailto:https://wordwall.net/resource/87093649>



- **Game 2 Labelled Diagram:** <mailto:https://wordwall.net/resource/87038036>

0:03



REFLEKSI GURU

A. Refleksi Guru

- Apa saja tiga hal yang saya lakukan sebelum mengajar peserta didik menggunakan model Games based learning?
- Apa saja tiga buah kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran daily activities hari ini?
- Apa pembelajaran yang bisa diambil dari praktik pembelajaran hari ini?
- Apa dua hal yang akan dilakukan di masa depan setelah melakukan pembelajaran hari ini?

B. DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E.L., et al. (2022). *English for Nusantara untuk SMP/MTs Kelas VII*.
- Putcha, H. & Stranks, J. (2021). *English in Mind Second Edition*