**APPENDIX 1**

**MODUL AJAR**

**BAHASA INGGRIS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Komponen | Deskripsi / Keterangan |
| 1. | **Informasi Umum Perangkat Ajar** |
| 1. **Identitas Modul**
 |
| Nama Penyusun | Luthfiyah Amirah Lubis |
| Fase/Kelas | E /10 |
| Tahun Penyusunan Perangkat Ajar | 2022 |
| Jenjang Sekolah | SMA |
| Mata Pelajaran | Bahasa Inggris |
| Bab/Materi | Announcement |
| Alokasi Waktu | 6 Jam Pelajaran (JP) = 6 x 45 menit = 270 menit |
| Fokus  | Speaking |
| 1. **Kompetensi Awal**
* Menganalisis, menangkap makna dan mengevaluasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan *announcement* dalam bentuk lisan
 |
| 1. **Profil Pelajar Pancasila**
* Mandiri
* Bernalar kritis
* Kreatif
 |
| 1. **Sarana dan Prasarana**
* Laptop
* LCD
* Video (*announcement at airport*)
* Internet (paket data/wi-fi)
* Monopoly Game
 |
| 1. **Target Peserta didik**
* Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
* Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
 |
| 1. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran tatap muka (Project Base Learning) |
|  |
| 2. | **Komponen Inti** |
| **Fase Capaian Pembelajaran (CP)** | Fase E |
| **Tujuan Pembelajaran** | F.2 Peserta didik mampu menggunakan teks *Descriptive* lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berkomunikasi sesuai dengansituasi, tujuan, dan pemirsa/pembacanya. |
| **Pemahaman Bermakna** | * Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik mengenai *announcement* yang terdapat dilingkungan sekitar
 |
| **Pertanyaan Pematik** | * *Have you ever heard the announcement?*
* *What kind of announcement?*
* *Are the announcement useful for you?*
 |
| **Kegiatan Pembelajaran** |
| **Pertemuan 1: *LK E.2.1*****Kegiatan Pembelajaran Project Based Learning** | **Alokasi Waktu** |
| **Kegiatan Pendahuluan** * 1. Guru memberi salam dan sapaan pada siswa
	2. Guru mengecek kehadiran siswa
	3. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing, dipimpin oleh ketua kelas (religius)
	4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.
 | 5 menit |
| **Kegiatan Inti****Fase 1 (determining project)**1. Guru memberikan apersepsi menggunakan video dan menanyakan tentang gambar tersebut kepada peserta didik. Pertanyaan: *(literacy)*
* *What is the content of the video?*
* *In your life, where do you usually hear the announcement and notice like the video?*
1. Guru memberi tampilan melalui PPT tentang penjelasan apa itu *announcement* dan juga jenis-jenisnya
2. Setelah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat menjawab true or false tentang *announcement*  berdasarkan isi dari video yang telah diputarkan kembali oleh guru*(creativity and critical thinking)*

**Fase 2 (project finishing steps)**1. Siswa diberi penjelasan tentang struktur dari suatu *announcement* melalui contoh gambar
2. Siswa diminta untuk mengumpulkan gambar dan foto teks tulis berbentuk pemberitahuan(*announcement*)dari berbagai sumber termasuk internet, buku teks, dsb. *(creativity)*
3. Siswa diminta menentukan bagian-bagian dari struktur yang terdapat di *announcement* yang telah mereka kumpulkan secara lisan dengan ditunjuk oleh guru *(critical thinking)*
4. Siswa memperoleh balikan (feedback) dari guru dan teman tentang fungsi sosial dan unsur kebahasaan yang digunakan.
5. Peserta didik mengevaluasi informasi-informasi mengenai *announcement* text yang telah dipelajari melalui *LiveWorksheet* melalui link <https://www.liveworksheets.com/tg1330318nd>  *(HOTS and critical thinking)*

**Fase 3 (project schedule)**1. Guru memberi tugas utuk mebuat video individu terkait dengan materi *announcement*
2. Peserta didik memperhatikan penjelaskan tentang pembuatan proyek yaitu dengan berperan menjadi pihak tertentu yang akan memberikan pengumuman kepada orang banyak sesuai konteks, kemudian membuat dan mendesain video announcement text menggunakan aplikasi video editor *(creativity)*
3. Guru menentukan peran dan jenis teks *announcement* yang akan dijadikan proyek, sebagai berikut:
* Departure and arrival of flight announcement /
* Scholarship / Beasiswa (School principal)
* Headman election (village government)
 | 10 menit 30 menit40 menit |
| **Kegiatan Penutup**1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung *(communicative)*
2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
3. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.
 | 5 menit |

|  |
| --- |
|  |
|  | **Pertemuan 2: *LK E.2.2*****Kegiatan Pembelajaran Project Based Learning** | **Alokasi Waktu** |
| **Kegiatan Pendahuluan** 1. Guru memberi salam dan sapaan pada siswa
2. Guru mengecek kehadiran siswa
3. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing, dipimpin oleh ketua kelas (religius)
4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.
 | 10 menit |
| **Kegiatan Inti****Fase 3 (project schedule)**1. Melalui slide powerpoint, peserta didik diajak bersamamereview pelajaran sebelumnya dengan melengkapi kata-kata yang hilang dalam sebuah teks *announcement. (literacy)*
2. Siswa diberi penjelasan tentang penggunaan *preposition of place* yang biasa digunakan dalam *announcement*
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
4. Guru menyiapkan *Monopoly Game* sebagai media pembelajaran dan menjelaskan cara serta aturan bermain *Monopoly Game*
5. Peserta didik bermain *Monopoly Game* serta membahas fungsi sosial, struktur teks terkait dengan materi *announcement (HOTS, collaborative, and critical thinking)*
6. Setelah bermain, Guru dan peserta didik menentukan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan pada pertemuan sebelumnya

**Fase 4 (Monitor the Activity and Progress of the Project)**1. Peserta didik diberi dialog rumpang terkait materi *announcement* dan secara berpasangan peserta didik berdiskusi dengan pasangannya untuk melengkapi dialog tersebut *(collaborative and critical thinking)*
2. Setelah berdiskusi dan melengkapi dialog rumpang, peserta didik diminta untuk mempresentasikan dialog tersebut di depan kelas
3. Peserta didik memperoleh balikan (feedback) dari guru dan teman presentasi yang telah dilakukan
 | 70 menit |
| **Kegiatan Penutup**1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bantuan guru.
3. Guru mengingatkan kembali terkait dengan tugas dan waktu pengumpulannya
4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.
 | 10 menit |

|  |
| --- |
|  |
|  | **Pertemuan 3: *LK E.2.3*****Kegiatan Pembelajaran Project Based Learning** | **Alokasi Waktu** |
| **Kegiatan Pendahuluan** 1. Guru memberi salam dan sapaan pada siswa
2. Guru mengecek kehadiran siswa
3. Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing, dipimpin oleh ketua kelas (religius)
4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.
 | 10 menit |
| **Kegiatan Inti****Fase 5 (Test the Result)**1. Melalui slide powerpoint, peserta didik diberi penjelasan tentang penggunaan *simple present and future tense* dalam sebuah teks *announcement. (literacy)*
2. Siswa diberi latihan soal melalui *LiveWorksheet* melalui link <https://www.liveworksheets.com/zu2434635hj> terkait generic structure dari materi *announcement. (creativitu and critical thingking)*
3. Siswa dibagi secara berpasangan
4. Guru menyiapkan *Monopoly Game* sebagai media pembelajaran dan menjelaskan cara serta aturan bermain *Monopoly Game* serta perubahan permainan yang berbeda pada pertemuan sebelumnya
5. Peserta didik bermain *Monopoly Game* serta membahas fungsi sosial, struktur teks terkait dengan materi *announcement (HOTS, collaborative, and critical thinking)*
6. Setelah bermain, peserta didik menampilkan video proyek yang telah dikerjakan
7. Guru dan peserta didik yang lain memberikan komentar/saran terkait dengan video yang ditampilkan *(creativity, and critical thinking)*

**Fase 6 (Evaluating)**1. Guru menilai proyek peserta didik berdasarkan rubric penilaianyang tersedia
2. Siswa memposting hasil proyek masing-masing melalui link google drive yang telah disediakan oleh guru
 | 70 menit |
| **Kegiatan Penutup**1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama mengerjakan proyek *(communicative)*
3. Guru memberikan motivasi berbentuk analogi metafora sebagai penutup
4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
 | 10 menit |

1. **ASSESSMENT**
2. Technique : Performance
3. In the form of : Oral Test
4. Pedoman penilaian:
* Nilai siswa : Students’ score x 100 = Score

Max.score

* Scoring rubric :

|  |  |
| --- | --- |
| **Assessment Points** | **Score** |
| **Organization**Organizes speaking by using main ideas as well as examples and details; uses ‘signal words’ and phrases such as: ‘First of all; on the other hand; for example’, etc. | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| **Vocabulary and Grammar**Uses advanced-level vocabulary and correct verb tenses, subject-verb agreement, plural nouns, articles, etc. | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| **Fluency**Appropriate speaking speed; emphasizes key words and ideas. | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| **Body Language and Eye Contact**Uses natural, relaxed body language to emphasize ideas. Uses appropriate eye contact. | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| Nilai akhir = jumlah poin yang didapat X 100 20 |

*Source: Cambridge Univerity Press*

**APPENDIX 2**

**OBSERVATION**

Nama Sekolah : SMA Intensif Taruna Pembangunan (ITP) Surabaya

Kelas/Semester : X/1

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : Announcement

Hari/Tanggal Pelaksanaan : 4 November 2022

Nama Observer : Mabruroh

**Pertemuan ke-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan**  | **Terlaksana** | **Cukup Terlaksana** | **Tidak Terlaksana** |
| **I** | **KEGIATAN PENDAHULUAN** |
|  | Guru memberi salam dan sapaan pada siswa |  |  |  |
|  | Guru mengecek kehadiran peserta didik. |  |  |  |
|  | Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing, dipimpin oleh ketua kelas (religius). |  |  |  |
|  | Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. |  |  |  |
| **II** | **KEGIATAN INTI** |
|  | **Fase 3 (project schedule)**Melalui slide powerpoint, peserta didik diajak bersamamereview pelajaran sebelumnya dengan melengkapi kata-kata yang hilang dalam sebuah teks *announcement. (literacy)* |  |  |  |
|  | Siswa diberi penjelasan tentang penggunaan *preposition of place* yang biasa digunakan dalam *announcement* |  |  |  |
|  | Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa |  |  |  |
|  | Guru menyiapkan *Monopoly Game* sebagai media pembelajaran dan menjelaskan cara serta aturan bermain *Monopoly Game* |  |  |  |
|  | Peserta didik bermain *Monopoly Game* serta membahas fungsi sosial, struktur teks terkait dengan materi *announcement (HOTS, collaborative, and critical thinking)* |  |  |  |
|  | Setelah bermain, Guru dan peserta didik menentukan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan pada pertemuan sebelumnya |  |  |  |
|  | **Fase 4 (Monitor the Activity and Progress of the Project)**Peserta didik diberi dialog rumpang terkait materi *announcement* dan secara berpasangan peserta didik berdiskusi dengan pasangannya untuk melengkapi dialog tersebut *(collaborative and critical thinking)* |  |  |  |
|  | Setelah berdiskusi dan melengkapi dialog rumpang, peserta didik diminta untuk mempresentasikan dialog tersebut di depan kelas |  |  |  |
|  | Peserta didik memperoleh balikan (feedback) dari guru dan teman presentasi yang telah dilakukan |  |  |  |
| **II** | **KEGIATAN PENUTUP** |
|  | Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung *(communicative)* |  |  |  |
|  | Guru mengingatkan kembali terkait dengan tugas dan waktu pengumpulannya |  |  |  |
|  | Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dibahas selanjutnya kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa |  |  |  |

**OBSERVATION**

Nama Sekolah : SMA Intensif Taruna Pembangunan (ITP) Surabaya

Kelas/Semester : X/1

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : Announcement

Hari/Tanggal Pelaksanaan : 11 November 2022

Nama Observer : Mabruroh

**Pertemuan ke-3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan**  | **Terlaksana** | **Cukup Terlaksana** | **Tidak Terlaksana** |
| **I** | **KEGIATAN PENDAHULUAN** |
|  | Guru memberi salam dan sapaan pada siswa |  |  |  |
|  | Guru mengecek kehadiran peserta didik. |  |  |  |
|  | Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing, dipimpin oleh ketua kelas (religius). |  |  |  |
|  | Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. |  |  |  |
| **II** | **KEGIATAN INTI** |
|  | **Fase 5 (Test the Result)**Melalui slide powerpoint, peserta didik diberi penjelasan tentang penggunaan *simple present and future tense* dalam sebuah teks *announcement. (literacy)* |  |  |  |
|  | Siswa diberi latihan soal melalui *LiveWorksheet* melalui link <https://www.liveworksheets.com/zu2434635hj> terkait generic structure dari materi *announcement. (creativitu and critical thingking)* |  |  |  |
|  | Siswa dibagi secara berpasangan |  |  |  |
|  | Guru menyiapkan *Monopoly Game* sebagai media pembelajaran dan menjelaskan cara serta aturan bermain *Monopoly Game* serta perubahan permainan yang berbeda pada pertemuan sebelumnya |  |  |  |
|  | Peserta didik bermain *Monopoly Game* serta membahas fungsi sosial, struktur teks terkait dengan materi *announcement (HOTS, collaborative, and critical thinking)* |  |  |  |
|  | Setelah bermain, peserta didik menampilkan video proyek yang telah dikerjakan |  |  |  |
|  | Guru dan peserta didik yang lain memberikan komentar/saran terkait dengan video yang ditampilkan *(creativity, and critical thinking)* |  |  |  |
|  | **Fase 6 (Evaluating)**Guru menilai proyek peserta didik berdasarkan rubric penilaianyang tersedia |  |  |  |
|  | Siswa memposting hasil proyek masing-masing melalui link google drive yang telah disediakan oleh guru |  |  |  |
| **II** | **KEGIATAN PENUTUP** |
|  | Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung |  |  |  |
|  | Peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama mengerjakan proyek *(communicative)* |  |  |  |
|  | Guru memberikan motivasi berbentuk analogi metafora sebagai penutup |  |  |  |
|  | Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas |  |  |  |

**APPENDIX 3**

**QUESTIONNAIRE**

**For Students**

**Note :** Give Thick (√) in the Category Column;

**1 (Strongly Disagree), 3 (Neither Agree), 5 (Strongly Agree)**

**2 (Disagree), 4 (Agree),**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No  | Pertanyaan | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Saya menyukai pelajaran bahasa inggris | 11 | 12 | 0 | 2 | 0 |
| 2. | Saya menyukai empat keterampilan (*skill*) bahasa inggris (*listening, speaking, reading, and writing*) | 6 | 15 | 0 | 4 | 0 |
| 3. | Saya senang terhadap pelajaran *speaking* | 10 | 13 | 0 | 2 | 0 |
| 4. | Saya tahu tentang *educational game* (game yang digunakan untuk menunjang pembelajaran) | 10 | 14 | 0 | 1 | 0 |
| 5. | Saya pernah menggunakan *educational game* untuk belajar bahasa Inggris | 7 | 13 | 0 | 5 | 0 |
| 6. | Saya tahu tentang Monopoly Game | 7 | 16 | 0 | 2 | 0 |
| 7. | Saya sudah pernah menggunakan Monopoly Game sebagai media belajar | 9 | 14 | 0 | 2 | 0 |
| 8. | Monopoly Game menyenangkan digunakan untuk pembelajaran *speaking* dalam bahasa Inggris | 10 | 13 | 0 | 2 | 0 |
| 9. | Monopoly Game mempermudah Saya belajar *speaking* dalam bahasa Inggris | 8 | 15 | 0 | 2 | 0 |
| 10. | Kemampuan *speaking* dalam bahasa Inggris Saya bertambah setelah belajar menggunakan Monopoly Game  | 7 | 13 | 0 | 5 | 0 |
| 11. | Saya menikmati belajar menggunakan Monopoly Game | 10 | 13 | 0 | 2 | 0 |
| 12. | Menurut saya Monopoly Game sesuai untuk pembelajaran *speaking* dalam bahasa inggris | 9 | 14 | 0 | 2 | 0 |
| 13. | Saya sudah bertambah motivasinya untuk belajar dan meningkatkan penguasaan berbicara setelah mengenal Monopoly Game | 7 | 15 | 0 | 3 | 0 |
| 14. | Menurut saya balajar *speaking* menggunakan *Monopoly Game* memiliki kekurangan | 0 | 4 | 0 | 14 | 7 |
| 15. | Monopoly Game sangat sulit untuk digunakan sebagai media belajar  | 1 | 2 | 0 | 16 | 6 |

**APPENDIX 4**

**TEST-1**

**Complete the dialogue with your partner and practice it in fron of your class!**

Dani : Excuse me Sir!
Teacher : ......................(41), come in.
Dani : I am going to ......................(42) an announcement.
Teacher : ......................(43) is the announcement about?

Dani : It is about the Kartini day.

Teacher : Ok. Please read it?

Dani : Thank you Sir/Miss. I’ll read it for ...................... (44) students.

......................(45), please!
Due to the fact that April 21st is ...................(46) Kartini day, next month our school will have a dancing competition that will be held on April 21st. All classes must register ......................(47) team before April 10th. Registration will be held at OSIS room. Registration is free of charge and the winner will get ..................... (48) trophy and ................. (49) prize.

Thank you for ...................... (50) attention, and good luck!

**TEST-2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.**  | **Indikator/tujuan** | **Bentuk soal/ jumlah** |
|  | Penilaian (keterampilan berbicara (Psikomotorik)) terhadap materi ini dilakukan dengan membuat video yang akan dilakukan secara berkelompok terkait materi Announcement dengan lisan. | * **Please, make a conversation and video with your partner about Announcement that already given by your teacher!**
 |

**APPENDIX 5**

