Berikut adalah **Modul Ajar / RPP Lengkap 3 Pertemuan** berpola **Project Based Learning (PjBL)** yang dirancang khusus untuk pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), kaya dengan nilai berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

1. Identifikasi

a. Identifikasi Murid (Kelas 8 SMP)

- **Pengetahuan Awal:** Murid umumnya telah mengenal kosakata dasar bahasa Inggris (*basic vocabulary*), namun variasi ungkapan ucapan (*expressions of congratulation, hope, wish*) serta struktur teks *greeting card* masih terbatas.
- **Minat dan Motivasi Belajar:** Menyukai hal-hal visual, media sosial, desain grafis digital, dan kegiatan praktis/kreatif.
- **Latar Belakang Sosial Budaya:** Berasal dari masyarakat urban/sub-urban yang terbiasa saling memberi ucapan selamat saat momen keagamaan, ulang tahun, atau pencapaian sekolah.
- **Kebutuhan Belajar:** Membutuhkan stimulasi visual, contoh konkret/nyata, serta bimbingan bertahap (*scaffolding*) dari media konkrit ke media digital.
- **Kesiapan Emosional dan Sosial:** Berada pada fase remaja awal; butuh ruang untuk mengekspresikan empati, apresiasi antar-teman, dan latihan bekerja sama tanpa menghakimi.

b. Identifikasi Materi Pelajaran

- **Capaian Pembelajaran (CP):** Murid mampu menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks khusus berbentuk *greeting card*, serta menyusun *greeting card* (cetak/digital) sesuai konteks secara runtut dan bermakna.
- **Pelajaran & Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
  - *Faktual:* Kosakata *greeting, congratulation, wish, hope*, ucapan simpati/duka.
  - *Konseptual:* Fungsi sosial dan struktur teks *greeting card* (Receiver,

LIVEWORKSHEETS

Body/Content, Sender).

- *Prosedural:* Langkah merancang, merevisi, dan mempublikasikan kartu ucapan.
- *Metakognitif:* Merefleksikan dampak pemberian ucapan terhadap hubungan sosial dan emosional.

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Membimbing murid mengekspresikan empati, apresiasi, dan hubungan sosial positif di lingkungan keluarga, sekolah, maupun media sosial.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang (*Intermediate* untuk kelas 8).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Empati, apresiasi, ketelitian, kejujuran karya, dan saling menghargai.

c. Dimensi Profil Lulusan

- **Keimanan dan Ketakwaan:** Mengembangkan rasa syukur atas pencapaian atau kebaikan sesama.
- **Kewargaan:** Menjaga keharmonisan dan budaya saling menghargai di lingkungan sekitar.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis ketepatan ungkapan sesuai konteks situasi.
- **Kreativitas:** Merancang tata letak dan pesan *greeting card* yang estetis dan unik.
- **Kesehatan:** Menciptakan iklim emosional yang sehat melalui apresiasi positif.
- **Komunikasi:** Menyampaikan pesan harapan (*wish/hope*) dan selamat (*congratulation*) secara efektif.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara inklusif dalam kelompok proyek.
- **Kemandirian:** Mengelola waktu dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas mandiri/kelompok.

2. Desain Pembelajaran

- **Topik Pembelajaran:** *Greeting Cards, Congratulation, Hope, and Wish*

LIVEWORKSHEETS

- **Tujuan Pembelajaran:** Mengidentifikasi fungsi sosial dan unsur kebahasaan serta membuat proyek berupa kartu ucapan digital atau cetak yang kreatif, bermakna, dan kontekstual.
- **Lintas Disiplin Ilmu:**
  - *Informatika/TIK:* Penggunaan aplikasi desain (Canva/PicsArt) atau literasi digital.
  - *Seni Budaya:* Prinsip desain, harmoni warna, dan estetika visual.
  - *PPKn:* Peningkatan kepedulian sosial dan etika berinteraksi.
- **Praktik Pedagogis:** Model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi pendekatan *Deep Learning* (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan) serta tahapan Memahami, Mengaplikasi, dan Merefleksi.
- **Kemitraan Pembelajaran:** Teman sebaya (*peer tutor/feedback*), guru TIK, dan apresiasi dari orang tua/warga sekolah.
- **Lingkungan Pembelajaran:** Ruang kelas yang fleksibel (*flexible seating*), ramah, suportif, serta kaya media visual.
- **Pemanfaatan Digital:** Aplikasi Canva, Google Drive, QR Code, atau platform pameran digital (Padlet/Miro).

3. Pengalaman Belajar (3 Pertemuan)

Pertemuan 1: Penentuan Pertanyaan Mendasar & Desain Perencanaan Proyek

- **Fokus Deep Learning:** Memahami (*Understanding*) | Berkesadaran & Bermakna

A. Pendahuluan (15 Menit)

1. **Mindful Greeting & Check-in (Berkesadaran):** Guru menyapa murid, mengajak *breathing exercise* 1 menit untuk memfokuskan pikiran.
2. **Apersepsi Bermakna:** Guru menampilkan slide/fisik 2 kartu ucapan yang

LIVEWORKSHEETS

kontras (satu sangat menyentuh, satu tanpa makna). Guru bertanya: *"Mana kartu yang bikin kalian paling merasa dihargai? Mengapa?"*

3. **Penyampaian Tujuan & Motivasi:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan gambaran proyek kartu ucapan yang akan dipamerkan di sekolah/sosmed.

B. Kegiatan Inti (55 Menit) — *Sintak PjBL 1 & 2*

- **Sintak 1: Pertanyaan Mendasar (Essential Questions)**
  - Murid mengamati berbagai sampel kartu ucapan (*Birthday, Congratulation, Sympathy, Get Well Soon*).
  - Guru memicu pertanyaan HOTs: *"How can a simple greeting card build better relationships and bring hope to someone's life?"*
  - Murid berdiskusi menyimpulkan fungsi sosial, struktur (Receiver, Body, Sender), dan perbedaan penggunaan *Hope* vs *Wish*.
- **Sintak 2: Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)**
  - Murid membentuk kelompok (4–5 orang) berdasarkan minat produk (Cetak/Digital).
  - Murid menyusun rencana proyek: menentukan konteks/penerima kartu, memilih alat (Canva/kertas karton & alat lukis), serta membagi peran anggota kelompok.

C. Penutup (10 Menit)

1. **Refleksi Singkat (Menggembirakan):** Murid membagikan satu kata perasaan mereka hari ini menggunakan *sticky notes* / Mentimeter.
2. **Tindak Lanjut:** Murid diminta menyiapkan draf kata-kata ucapan untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan 2: Menyusun Jadwal & Memonitor Kemajuan Proyek

- **Fokus Deep Learning:** Mengaplikasi (*Applying*) | Bermakna & Menggembirakan

LIVEWORKSHEETS

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. **Warm-Up Game (Menggembirakan):** *"Guess the Expression"* – Murid menebak ungkapan (*Hope, Wish, Congratulation*) dari gestur atau situasi cepat yang diberikan guru.
2. **Review & Focus:** Guru mengulas kembali poin penting struktur teks dan memfokuskan murid pada pengerjaan proyek hari ini.

B. Kegiatan Inti (60 Menit) — *Sintak PjBL 3 & 4*

- **Sintak 3: Menyusun Jadwal (Create a Schedule)**
  - Murid menetapkan *timeline* pengerjaan: penulisan draf (*content*), proses desain (*layout/visual*), revisi teman sebaya (*peer-review*), dan pembuat produk akhir.
- **Sintak 4: Memonitor Murid dan Kemajuan Proyek (Monitor Students and Progress)**
  - Murid mulai mendesain dan menulis *greeting card* sesuai topik pilihan (misal: *Congratulation on Winning Football Competition, Get Well Soon for Teacher, dll*).
  - Guru berkeliling melakukan pendampingan (*scaffolding*), memberikan umpan balik langsung terkait tata bahasa (*grammar/vocabulary*) dan kesesuaian desain.
  - Murid melakukan *Peer Gallery Walk Walkthrough* sederhana antar-kelompok untuk saling memberi masukan positif.

C. Penutup (10 Menit)

1. **Check-point Kemajuan:** Murid melaporkan persentase penyelesaian proyek (target 80% selesai).
2. **Apresiasi:** Guru mengapresiasi kerja keras dan kolaborasi murid.

Pertemuan 3: Menguji Hasil & Evaluasi Pengalaman Belajar

LIVEWORKSHEETS

- **Fokus Deep Learning:** Merefleksi (*Reflecting*) | Berkesadaran, Bermakna & Menggembirakan

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. **Mindful Preparation:** Guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memutar musik instrumen lembut untuk persiapan pameran karya (*Exhibition*).

B. Kegiatan Inti (60 Menit) — *Sintak PjBL 5 & 6*

- **Sintak 5: Menguji Hasil (Assess the Outcome)**
  - Setiap kelompok memajang karya cetak di meja pameran atau menayangkan karya digital di monitor/layar kelas.
  - **Kunjungan Karya (Gallery Walk):** Murid bertukar peran sebagai penyaji dan pengunjung. Pengunjung memberikan apresiasi menggunakan *Apresiasi Post-It* (berisi impresi dan catatan positif).
  - Guru menilai hasil karya berdasarkan rubrik (kreativitas, kebahasaan, konteks, dan tata letak).
- **Sintak 6: Evaluasi Pengalaman Belajar (Evaluate the Experience)**
  - Murid duduk dalam lingkaran (*Circle Time*) untuk merefleksikan proses pembuatan proyek.
  - Murid menjawab pertanyaan refleksi: *"Apa tantangan terbesar saat menyelaraskan kata-kata dan desain?", "Bagaimana perasaanmu ketika kartumu dibaca orang lain?"*

C. Penutup (10 Menit)

1. **Perayaan Pembelajaran (Menggembirakan):** Tepuk tangan bersama dan pemberian penghargaan (*awards*) kategori: *Most Creative Design, Most Touching Message, Best Collaboration.*
2. **Penguatan Guru:** Guru menekankan pentingnya memberikan apresiasi dan doa baik kepada sesama dalam kehidupan sehari-hari.

LIVEWORKSHEETS

4. Asesmen Pembelajaran

A. Asesmen per Pertemuan

PERTEMUAN 1

1. Soal Uraian HOTs (Pertemuan 1)

1. Read the situation: *Siti's best friend, Dayu, lost her favorite watch that her father gave her.* Write down an appropriate expression of sympathy and hope for Dayu!
2. Analyze the difference in meaning and usage between: *"I hope you win the competition"* and *"I wish I could fly to the moon"*.
3. Why is it important to consider the receiver's feelings when choosing pictures and color schemes for a *Get Well Soon* greeting card?
4. If a card only contains the message *"Happy Birthday!"* without any specific wishes or personalized message, evaluate why this card might feel less meaningful to the reader!
5. Create a short draft of a greeting card for a teacher who is retiring, including: Receiver, Body (Wish & Gratitude), and Sender!

2. Kunci Jawaban & Pedoman Penskoran (Pertemuan 1)

- **Kunci Jawaban:**

1. *Sympathy & Hope:* "Dear Dayu, I am so sorry to hear that you lost your watch. I know how much it means to you. I hope you can find it soon."
2. *Analisis:* "Hope" digunakan untuk harapan yang mungkin terjadi di masa depan/realistis. "Wish" digunakan untuk pengandaian/hal yang tidak mungkin terjadi atau sangat sulit terwujud saat ini.
3. *Evaluasi Visual:* Warna terang mencolok/gambar pesta pada kartu *Get Well Soon* kurang empati. Warna tenang dan lembut membantu memberikan rasa nyaman dan kedamaian emosional bagi yang sakit.

LIVEWORKSHEETS

4. *Evaluasi Pesan:* Tanpa ucapan spesifik, kartu terasa generik dan kurang personal, sehingga penerima tidak merasakan koneksi emosional atau perhatian khusus dari pengirim.
5. *Draf:* "To: Mr. Ahmad (Receiver). Thank you for your patience and dedication in teaching us. May your retirement be filled with health, joy, and peace (Body/Wish). Sincerely, Class 8A (Sender)."

- **Pedoman Penskoran:**
  - Skor per nomor: Max 20 poin.
  - Total Skor = $\text{Jumlah Skor} \times 5 = 100$.
  - *Kriteria:*
    - 20: Jawaban sangat tepat, analisis kritis mendalam, tata bahasa benar.
    - 15: Jawaban tepat, alasan cukup jelas, sedikit kesalahan tata bahasa.
    - 10: Jawaban kurang lengkap, analisis dangkal.
    - 5: Jawaban tidak relevan.

PERTEMUAN 2

1. Soal Uraian HOTs (Pertemuan 2)

1. Look at this sentence: *"Congratulation for your sick brother, I hope he gets better soon."* Identify the error in the choice of expression and revise the sentence correctly!
2. Your group wants to make a digital greeting card for a friend who won a National Science Olympiad. Propose 3 key elements (visual and text) that MUST be included to make it impactful!
3. How do you ensure that the text structure (Receiver, Content, Sender) remains clear even if you use a very complex or artistic graphic design?
4. Construct 2 sentences using *Congratulation* and *Hope* for your school band that just passed the audition for a national festival!
5. In project collaboration, your classmate wants to put a bright rainbow theme on a condolence/sympathy card. How would you give constructive feedback to

LIVEWORKSHEETS

adjust the design respectfully?

2. Kunci Jawaban & Pedoman Penskoran (Pertemuan 2)

- **Kunci Jawaban:**

1. *Revisi:* Penggunaan kata "Congratulation" salah karena ini situasi musibah/sakit. Revisi: "I am sorry to hear about your sick brother. I hope he gets well soon."
2. *3 Elemen:* (a) Ungkapan apresiasi yang jelas (*"Congratulations on winning..."*), (b) Harapan/doa untuk masa depan (*"Keep inspiring..."*), (c) Visual bertema sains/prestasi (gambar piala, medali, elemen sains).
3. *Kejelasan Layout:* Membuat hirarki visual (*visual hierarchy*) — ukuran font nama penerima/ucapan utama lebih besar, posisi teratur, serta kontras warna teks dan latar belakang yang cukup.
4. *Konstruksi Kalimat:*
   - "Congratulations on passing the audition for the national festival!"
   - "I hope you will give the best performance and win the final round!"
5. *Feedback Konstruktif:* "Desain pelanginya bagus banget! Tapi untuk kartu duka cita, gimana kalau kita pakai warna yang lebih lembut seperti biru muda atau putih? Supaya kesannya lebih tenang dan menyampaikan keprihatinan kita."

- **Pedoman Penskoran:**
  - Skor per nomor: Max 20 poin (Total 100).
  - *Kriteria:*
    - 20: Analisis kritis tinggi, bahasa komprehensif dan santun.
    - 15: Tepat, pemahaman konsep baik.
    - 10: Cukup tepat, kurang detail.
    - 5: Salah / tidak relevan.

PERTEMUAN 3

1. Soal Uraian HOTs (Pertemuan 3)

LIVEWORKSHEETS

1. Reflecting on the cards displayed in the gallery walk, compare two cards with different design styles (e.g., Minimalist vs. Colorful). Which one effectively conveys its emotional message better? Explain why!
2. How does receiving a personalized greeting card impact a person's mental well-being compared to sending a quick text via instant messaging apps?
3. Assess your own project card! What is the strongest part of your card, and what is one thing you would improve if you had more time?
4. Create a complex greeting card message combining *Congratulation*, *Gratitude*, and *Wish/Hope* for your parents on their wedding anniversary!
5. If you are asked to publish your digital greeting card on social media, what digital ethics and copyright rules must you consider regarding the images/fonts used?

2. Kunci Jawaban & Pedoman Penskoran (Pertemuan 3)

- **Kunci Jawaban:**

1. *Komparasi:* (Jawaban bervariasi) Desain minimalis lebih efektif untuk pesan emosional mendalam/duka/ucapan formal karena fokus pada teks. Desain *colorful* efektif untuk perayaan/ulang tahun karena memancarkan energi kegembiraan.
2. *Dampak Psikologis:* Kartu buatan sendiri/personal menunjukkan usaha, waktu, dan rasa peduli yang lebih mendalam, sehingga membuat penerima merasa lebih dihargai dan tersentuh emosinya dibanding pesan teks biasa.
3. *Refleksi Diri:* (Jawaban terbuka berdasarkan hasil karya murid, dinilai dari kedalaman refleksi metakognitif).
4. *Pesan Kompleks:* "Happy 20th Anniversary, Mom and Dad! Thank you for all your endless love and care for our family. I hope your marriage continues to be filled with joy, laughter, and blessings every day."
5. *Etika Digital:* Menggunakan gambar/elemen berkategori *free for commercial use / creative commons*, tidak mencuri hak cipta orang lain tanpa izin, dan

LIVEWORKSHEETS

menjaga tidak ada unsur kebencian/SARA.

- **Pedoman Penskoran:**
  - Skor per nomor: Max 20 poin (Total 100).
  - *Kriteria:*
    - 20: Jawaban sangat reflektif, analisis metakognitif tajam, penerapan etika tepat.
    - 15: Jawaban reflektif, cukup lengkap.
    - 10: Cukup, refleksi masih permukaan.
    - 5: Kurang relevan.

B. Rubrik Observasi Dimensi Profil Lulusan (Pertemuan 1 – 3)

Dimensi Profil Lulusan	Belum Berkembang (BB)	Berkembang (MB)	Cakap (BSH)	Mahir (SB)
Keimanan & Ketakwaan	Belum menunjukkan sikap bersyukur/empati dalam isi ucapan.	Menunjukkan empati/rasa syukur hanya jika diminta guru.	Secara mandiri menyelipkan ungkapan syukur/doa baik dalam karya.	Konsisten mengekspresikan doa, syukur, dan empati yang tulus serta menginspirasi teman.
Kewargaan	Kurang peduli pada aturan kelompok	Mengikuti aturan kelas namun belum aktif	Menghargai perbedaan pendapat dan menjaga	Proaktif menciptakan suasana inklusif,

LIVEWORKSHEETS

	dan lingkungan kelas.	mendukung keharmonisan.	kebersihan/ketertiban pameran.	menghargai budaya/latar belakang rekan secara bijak.
Penalaran Kritis	Belum mampu membedakan ungkapan *Hope, Wish, & Congratulation.*	Mampu membedakan konteks ungkapan dengan sedikit bantuan/bimbingan.	Menganalisis ketepatan teks dan visual sesuai konteks secara mandiri.	Mampu mengevaluasi dan memberi kritik/saran konstruktif yang tajam terhadap karya.
Kreativitas	Hanya meniru contoh tanpa modifikasi visual maupun teks.	Mengembangkan desain/teks dengan sedikit variasi sederhana.	Menghasilkan karya original dengan keterpaduan warna, gambar, dan teks yang baik.	Menghasilkan karya yang sangat inovatif, estetis, unik, dan berdaya pikat emosional tinggi.
Kesehatan (Emosional)	Mudah menyerah/marah saat	Mulai mampu mengelola	Mengelola emosi dengan baik	Menunjukkan pemahaman emosional

LIVEWORKSHEETS

	menerima masukan proyek.	emosi namun masih ragu mengekspresikan diri.	dan memberikan apresiasi positif pada teman.	yang tinggi (*mindful*), empati mendalam, serta membangkitkan semangat teman.
Komunikasi	Pasif dalam diskusi kelompok dan presentasi.	Berkomunikasi dalam kelompok namun pesan masih ambigu/kurang jelas.	Menyampaikan gagasan dan isi kartu ucapan secara runtut dan jelas.	Berkomunikasi secara persuasif, artikulatif, santun, dan sangat efektif (lisan & tertulis).
Kolaborasi	Cenderung bekerja sendiri atau acuh terhadap tugas kelompok.	Berpartisipasi dalam kelompok jika diberikan tugas spesifik.	Bekerja sama dengan baik, berbagi peran, dan menyelesaikan target kelompok.	Menjadi fasilitator yang baik, memimpin kolaborasi secara inklusif dan memecahkan hambatan

LIVEWORKSHEETS

				kelompok.
Kemandirian	Membutuhkan dorongan terus-menerus untuk menyelesaikan tugas.	Menyelesaikan tugas tepat waktu namun memerlukan pengawasan berkala.	Mengatur waktu dan tanggung jawab tugas secara mandiri hingga selesai.	Sangat terorganisir, inisiatif tinggi, mampu merefleksikan dan memperbaiki kinerjanya secara mandiri.

LIVEWORKSHEETS