INOVASI PEMBELAJARAN

ENGLISH LEARNING EXPERIENCE

"FROM WORDS TO WORLDS"

Pembelajaran Bahasa Inggris yang Kreatif, Kolaboratif, dan Bermakna

A. IDENTITAS INOVASI

- Mata Pelajaran: Bahasa Inggris
- Jenjang: SMP
- Kelas: IX
- Semester: 1
- Kurikulum: Kurikulum Merdeka
- Pendekatan: Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)
- Model Pembelajaran: Project Based Learning, Cooperative Learning, dan Discovery Learning.

B. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP menghadapi tantangan dalam membangun motivasi, keberanian berbicara, kemampuan membaca kritis, serta kreativitas peserta didik.

Sebagian peserta didik masih menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit karena keterbatasan kosakata dan kurangnya kesempatan menggunakan bahasa tersebut dalam konteks nyata.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menghadirkan suasana belajar aktif, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Melalui inovasi "From Words to Worlds", peserta didik diajak menjadikan Bahasa Inggris sebagai alat untuk mengeksplorasi ide, memahami cerita, berkomunikasi, berkolaborasi, dan menghasilkan karya kreatif.

C. TUJUAN INOVASI

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Inggris.
2. Mengembangkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
4. Melatih keberanian berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.
5. Mengembangkan kemampuan bekerja sama dan menghargai pendapat.
6. Mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
7. Membentuk karakter mandiri, bertanggung jawab, dan percaya diri.

D. BENTUK INOVASI PEMBELAJARAN

Inovasi dilaksanakan melalui lima kegiatan utama:

1. English Learning Gallery

1. Ruang kelas diubah menjadi galeri pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Peserta didik membuat:
3. Vocabulary Wall.
4. Grammar Corner.
5. Reading Corner.
6. Story Gallery.
7. Student Creativity Display.

Setiap kelompok bertanggung jawab membuat dan mempresentasikan hasil karya.

2. Fantasy Story Adventure

Pada materi Narrative Text, peserta didik mengeksplorasi cerita fantasi melalui kegiatan:

- Membaca dan memahami cerita.
- Mengidentifikasi tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian.
- Menyusun urutan peristiwa.
- Mengembangkan kosakata.
- Menulis cerita fantasi sederhana.
- Menceritakan kembali menggunakan Bahasa Inggris.

Produk akhir berupa poster cerita, mini storybook, atau digital storytelling.

3. English Speaking Challenge

Peserta didik mendapatkan tantangan komunikasi sederhana.

Contohnya:

- Describe the Picture.
- Tell Your Story.
- Guess the Character.
- One-Minute Speaking.
- Pair Conversation.

Kegiatan dilakukan secara bertahap agar peserta didik yang kurang percaya diri tetap berani mencoba.

4. Digital Storytelling Project

Peserta didik membuat cerita digital menggunakan Canva atau aplikasi sederhana lainnya.

Tahapan:

- Menentukan ide cerita.

- Menyusun naskah.
- Membuat ilustrasi.
- Menambahkan narasi Bahasa Inggris.
- Mempresentasikan hasil karya.

5. Collaborative Learning Project

Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan karya pembelajaran.

Setiap anggota memiliki tanggung jawab, seperti penulis, ilustrator, editor, dan presenter.

Hasil karya dipamerkan melalui English Learning Gallery.

E. STRATEGI PELAKSANAAN

Pembelajaran menerapkan tiga prinsip Pembelajaran Mendalam:

- Mindful Learning: Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan menyadari proses belajarnya.
- Meaningful Learning: Materi dikaitkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.
- Joyful Learning: Pembelajaran berlangsung menyenangkan melalui permainan, tantangan, eksplorasi, dan proyek kreatif.

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Buku English for Nusantara kelas IX.
- LKPD.
- Kartu kosakata.
- Gambar dan video pembelajaran.
- Smartphone dan laptop.
- Canva.
- Kamus
- Lingkungan sekolah.
- Hasil karya peserta didik.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Penilaian dilakukan secara menyeluruh melalui:

1. Asesmen diagnostik: mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Asesmen formatif: mengamati proses, partisipasi, dan perkembangan belajar.
3. Asesmen sumatif: menilai hasil karya, pemahaman materi, dan kemampuan berbahasa.

Aspek penilaian:

- Penguasaan kosakata.
- Pemahaman materi.
- Ketepatan penggunaan tata bahasa.
- Kemampuan berkomunikasi.
- Kreativitas.
- Kolaborasi dan tanggung jawab.

H. HASIL DAN DAMPAK YANG DIHARAPKAN

Inovasi ini diharapkan menghasilkan:

1. Meningkatnya antusiasme peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.
2. Tumbuhnya keberanian berbicara dan menyampaikan pendapat.
3. Berkembangnya kemampuan literasi dan berpikir kritis.
4. Terciptanya lingkungan kelas yang aktif, inspiratif, dan produktif.
5. Meningkatnya kemampuan menghasilkan karya kreatif.
6. Terbangunnya karakter positif melalui pembelajaran kolaboratif.

PENUTUP

Inovasi "From Words to Worlds" merupakan upaya menghadirkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih dekat dengan dunia peserta didik.

Melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna, peserta didik tidak hanya belajar menggunakan Bahasa Inggris, tetapi juga belajar berpikir, berkarya, berkomunikasi, dan menghargai potensi dirinya.

Because learning English is not only about learning a language, but also about opening the doors to a wider world.

From Words to Worlds: Learn, Create, Communicate, and Inspire.

<u>Rekomendasi pengembangan inovasi</u>

Menurut saya, kekuatan inovasi ini sebaiknya terletak pada English Learning Gallery. Ruang kelas bukan sekadar tempat menerima pelajaran, tetapi menjadi ruang eksplorasi, apresiasi, dan publikasi karya siswa.

Untuk memperkuat inovasi ini sebagai praktik baik guru, saya menyarankan tiga bukti konkret:

1. Foto sebelum dan sesudah ruang kelas menjadi galeri.
2. Dokumentasi proses siswa membuat karya.
3. Hasil karya siswa dan refleksi perubahan kemampuan belajar.

- - -