



PERENCANAAN PEMBELAJARAN

PENYUSUN : Doni Aditya Khair S.Pd., Gr.
NAMA INSTANSI : SMPN 1 Tanggulangin
MATA PELAJARAN : Bahasa Inggris
FASE/KELAS : D/VIII-1
TAHUN AJARAN : 2025/2026
ALOKASI WAKTU : 4 x 40 Menit (4JP)

IDENTIFIKASI	1. Identifikasi Peserta Didik Peserta didik memiliki Pemahaman dasar tentang penggunaan angka dalam Bahasa Inggris. Guru menggunakan diskusi awal, pertanyaan pemantik, dll. untuk mengetahui pemahaman awal murid terhadap konsep yang akan dipelajari							
	2. Identifikasi Materi Pelajaran Materi Pembelajaran ini mencakup kemampuan menulis dan ketrampilan berbicara							
	3. Dimensi Profil Lulusan <table><tr><td>☒ Keimanan dan Ketaqwaan TYME</td><td>☐ Kolaborasi</td></tr><tr><td>☐ Kewargaan</td><td>☒ Kemandirian</td></tr><tr><td>☒ Penalaran Kritis</td><td>☐ Kesehatan</td></tr><tr><td>☒ Kreatifitas</td><td>☐ Komunikasi</td></tr></table>	☒ Keimanan dan Ketaqwaan TYME	☐ Kolaborasi	☐ Kewargaan	☒ Kemandirian	☒ Penalaran Kritis	☐ Kesehatan	☒ Kreatifitas
☒ Keimanan dan Ketaqwaan TYME	☐ Kolaborasi							
☐ Kewargaan	☒ Kemandirian							
☒ Penalaran Kritis	☐ Kesehatan							
☒ Kreatifitas	☐ Komunikasi							
DESAIN PEMBELAJARAN	4. Capaian Pembelajaran Peserta didik memiliki kemampuan menulis dan menyebutkan barang-barang yang dibutuhkan dalam daftar belanjaan							
	5. Tujuan Pembelajaran Peserta didik dapat mengenali kosakata belanja, menyusun daftar belanja, melakukan percakapan jual beli, serta merefleksikan pentingnya konsumsi bijak dalam kehidupan sehari-hari.							
	6. Topik Pembelajaran "Shopping List & Transaction in English" yang mencakup kosakata, ekspresi jual beli, dan praktik membuat daftar belanja							
	7. Praktik Pedagogis Pembelajaran dilakukan secara kontekstual, kolaboratif, reflektif, dan menyenangkan dengan menekankan pada pengalaman nyata siswa							
	8. Kemitraan Pembelajaran Pembelajaran melibatkan kolaborasi dengan orang guru lintas pelajaran (IPS), pegawai seperti kantin atau koperasi							
	9. Lingkungan Pembelajaran 1) Ruang Fisik : lingkungan kelas, kantin dan koperasi 2) Ruang Virtual : platform daring quizez wayground							
	10. Pemanfaatan Digital 1) Perencanaan : Ms. WORD							

	2) Pelaksanaan : Pertemuan langsung dengan penjelasan menggunakan PPT 3) Asesmen : asesmen <i>wayground</i>
--	---

PENGALAMAN BELAJAR	LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN
	Pertemuan Pertama (berkesadaran, bermakna dan menggembirakan) Tujuan Pembelajaran: Siswa mengenali kosakata belanja, menyusun daftar belanja dengan benar, dan memahami pentingnya konsumsi bijak AWAL (berkesadaran dan bermakna) 1. Guru mengucapkan doa, mendata kehadiran siswa dan mengecek kebersihan. - Guru bermain game (guess me) kosakata bahasa inggris (cucumber) setiap murid mengucapkan kata Bahasa inggris dengan huruf akhiran R 2. Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya tentang number dan price 3. Pemantik Berkesadaran (Contextual & Meaningful): - Guru memperlihatkan gambar tentang supermarket dan membuka dengan pertanyaan: - Do you know this place? - What will you buy there? - Have you ever gone shopping without a shopping list? What happened?

INTI (bermakna dan menggembirakan)

MEMAHAMI

1. Pemahaman Kosakata (Understanding):
2. Siswa mempelajari kosakata belanja (item) melalui kuis digital (Quizizz).
3. Guru dan siswa membahas ekspresi dasar jual-beli yang biasa digunakan
 - How much is it?
 - I want to buy.....
 - Can I help you?
 - Anything else?
 - I would like to
4. Siswa membaca percakapan tentang 'Helping Jojo'

MENGAPLIKASI

5. Membuat Shopping List menggunakan kertas / Canva dan membuat role play (bermain peran)
 - Siswa menyusun daftar belanja (minimal 5 item) dalam Bahasa Inggris secara kelompok dan membuat role play
6. Guru memberikan umpan balik dan dorongan untuk membuat daftar belanja dan role play yang di buat.

MEREFLEKSI (berkesadaran dan bermakna)

7. Siswa menuliskan 1–2 kalimat refleksi: “Apa manfaat dari membuat daftar belanja?” Apa kesulitan dalam membuat role play

PENUTUP (berkesadaran)

8. Kelas ditutup dengan sharing santai dan pujian atas kreativitas membuat shopping list dan roleplay.

Pertemuan kedua (berkesadaran, bermakna dan menggembirakan)

Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat melakukan percakapan jual beli dalam Bahasa Inggris secara percaya diri dan merefleksikan makna konsumsi bijak

AWAL (berkesadaran)

1. - Guru mengajak siswa mengulang ekspresi jual beli

INTI (bermakna dan menggembirakan)

2. Simulasi Role Play (Application):
 - Murid simulasi role play jual beli secara kelompok, menggunakan shopping

		list yang telah dibuat selama 10 menit di kelas. - Murid praktik roleplay di kelas atau koperasi/kantin sekolah untuk suasana nyata. - Role play 30 menit (minimal 3 menit) direkam menggunakan HP dan dinilai berdasarkan rubrik lisan (ekspresi, pelafalan, kerja sama). 3. Refleksi Bermakna (Reflection): Siswa mengisi refleksi tertulis: - Apa yang saya pelajari dari praktik ini - Bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari? - Siswa memahami belanja sesuai kebutuhan (Buy what you need not only what you want) PENUTUP (berkesadaran) - Siswa menonton kembali cuplikan video role play. - Guru memberikan penghargaan (pujian/stiker digital) atas keberanian dan kerja sama siswa
Asesmen Pembelajaran		Asesmen Sikap : Teknik: Observasi Bentuk Instrumen: lembar penilaian observasi
		Asesmen Sumatif (Non Tes) : Teknik: Unjuk Kinerja Bentuk Instrumen: Rubrik
		Asesmen Sumatif (Tes) : -
10	Lampiran	
	Lembar kerja peserta didik	Terlampir
	Remidial	Remidial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan diberikan pembelajaran ulang minimal tutor sebaya dan diberikan tes remidial sesuai dengan KKTP yang belum tercapai.
	Pengayaan dan remidial	Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah mencapai KKTP, dengan diberikan soal pengayaan sesuai dengan KKTP dengan level kognitif tertinggi
	Bahan bacaan guru dan peserta didik	Buku Bahasa Inggris Kemdikbud, buku penunjang lainnya dan internet

	Refleksi	Refleksi Guru : • Apakah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana? • Apakah Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik? • Apakah peserta didik senang dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran? • Kesulitan apa yang dialami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran hari ini? • Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran? Refleksi Peserta Didik : • Apa kamu senang dengan pembelajaran hari ini? • Apa yang sudah baik dari pembelajaran hari ini? • Apa yang belum baik dari pembelajaran hari ini? • Pembelajaran hari ini akan lebih baik jika.....
	Glosarium	
	Daftar Pustaka	Wonderful Insight English SMP Kelas VIII : Erlangga

Lampiran

1. LKPD
2. Instrumen Penilaian

Sidoarjo, 6 Oktober 2025

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Guru Bahasa Inggris

Drs. Ismuni, MM.

NIP. 196601111989011004

Doni Aditya Khiar, S.Pd., Gr.

NIP. 199006162024211004

LAMPIRAN

RUBRIK PENILAIAN

BAHASA INGGRIS KELAS VIII SHOPPING LIST

Group/Class

:

Member

:

Rubrik Penilaian Produk

Rubrik Penilaian				
No	Aspek	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (Perlu bimbingan)
1	Isi	Daftar belanja lengkap (min. 5 item), jelas, dan sesuai konteks	Daftar kurang lengkap (2-4 item), cukup sesuai.	Daftar sangat sedikit atau tidak sesuai konteks.
2	Bahasa	Kosakata dan tata bahasa tepat serta mudah dipahami.	Ada beberapa kesalahan, masih dapat dimengerti.	Banyak kesalahan, sulit dipahami.
3	kreativitas	Rapi, menarik, dan kreatif (misalnya dibuat di Canva atau dihias).	Cukup rapi, kurang menarik.	Tidak rapi dan membingungkan.

Nilai =

skor yang diperoleh

skor maksimal

× 100

LAMPIRAN

RUBRIK PENILAIAN

BAHASA INGGRIS KELAS VIII SHOPPING LIST

Group/Class :

Member :

Rubrik Penilaian Lisan (Role Play)

Rubrik Penilaian				
No	Aspek	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (Perlu bimbingan)
1	Ekspresi bahasa	Menggunakan ekspresi jual beli dengan benar dan sesuai (misal: "Can I help you?").	Menggunakan sebagian ekspresi, ada kesalahan	Tidak atau jarang menggunakan ekspresi yang sesuai
2	Pelafalan	Pengucapan jelas dan mudah dimengerti	Cukup jelas, ada beberapa kesalahan.	Sulit dimengerti karena banyak kesalahan.
3	Kelancaran Berbicara	Lancar, percaya diri, dan tidak ragu.	Cukup lancar, sedikit ragu-ragu.	Tidak lancar, banyak jeda atau diam
4	Kerja sama	Aktif merespons dan bekerja sama dengan pasangan.	Interaksi terbatas dan tidak seimbang.	Tidak berinteraksi atau bergantung pada pasangan

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Speaking Activity



NAME: _____

CLASS: _____

ACTIVITY 1

Do the roleplay with your group. Make a dialogue with the situation below:

- A student as a shop keeper
- Two students as customers
- Imagine you were in the supermarket to have groceries
- Each customer wants to buy 4 items (choose free)
- Ask the price for each item and the total price altogether to pay



Write your dialogue below.
Present the dialogue in
front of your class.

