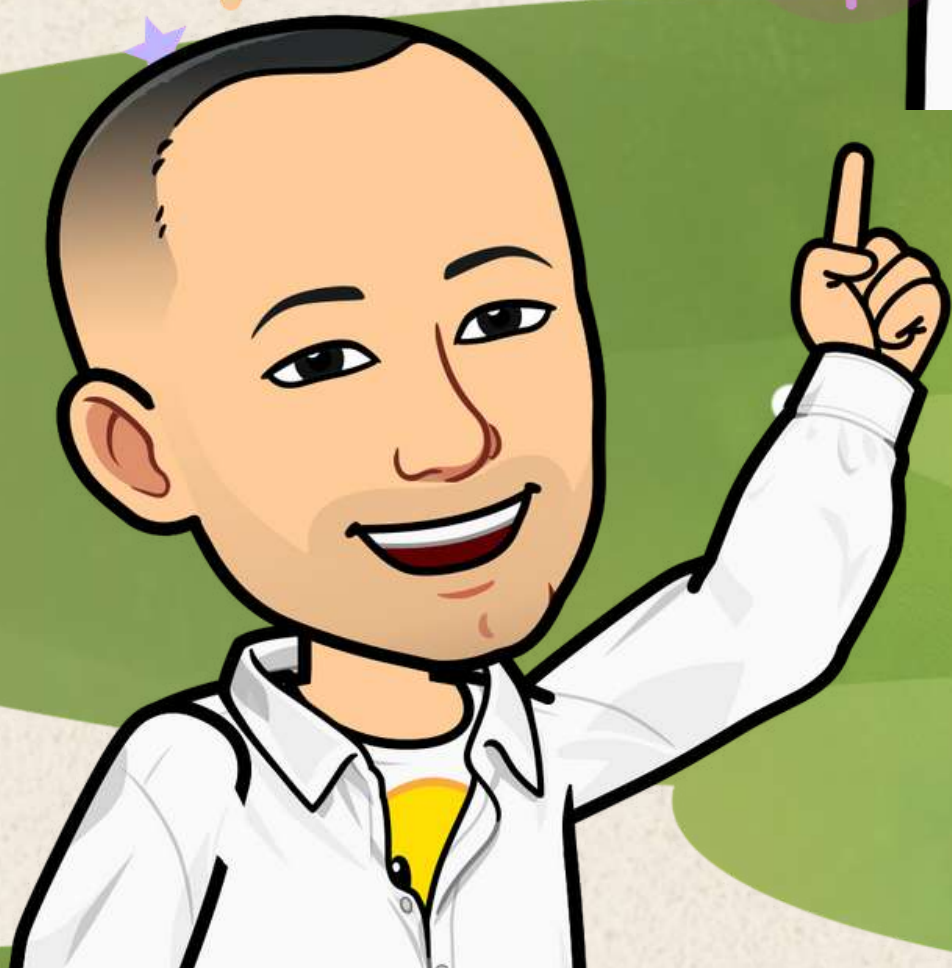


Winarno



Exploring Daily Activities

Using Bitmoji



Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs

“Exploring Daily Activities Using Bitmoji”

Oleh

Winarno

MTsN 1 Bandar Lampung

2024

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya, Winarno, Guru Bahasa Inggris MTsN 1 Bandar Lampung, dapat menyusun panduan kegiatan pembelajaran kreatif ini dengan lancar.

Dokumen ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMP/MTs dengan menggunakan media digital *Bitmoji*. Sebagai salah satu platform yang populer di kalangan remaja, Bitmoji tidak hanya menghadirkan elemen visual yang menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif. Dalam pembelajaran ini, siswa akan diajak untuk memahami kosakata, menyusun cerita sederhana, dan mempraktikkan kemampuan berbahasa Inggris mereka melalui ilustrasi interaktif Bitmoji.

Kami percaya bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka, tetapi juga memupuk rasa percaya diri, kreativitas, dan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Semoga panduan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu langkah kecil dalam mewujudkan generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, [tanggal hari ini]

Winarno

Guru Bahasa Inggris MTsN 1 Bandar Lampung

Sambutan Kepala Madrasah MTsN 1 Bandar Lampung

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Segala puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kita dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif ini di MTsN 1 Bandar Lampung. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan utama kita dalam mendidik generasi yang berakhlakul karimah.

Saya, Hartawan, Kepala MTsN 1 Bandar Lampung, merasa bangga dan mengapresiasi sepenuhnya upaya Bapak Winarno, selaku guru Bahasa Inggris, yang telah merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital *Bitmoji*. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di era digital seperti sekarang.

Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan Bahasa Inggris sebagai keterampilan berbahasa, tetapi juga membekali siswa dengan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan mampu memotivasi siswa untuk terus belajar dan berkembang.

Kami di MTsN 1 Bandar Lampung senantiasa mendukung inovasi pendidikan yang mendekatkan siswa pada keterampilan abad ke-21, termasuk penguasaan teknologi, komunikasi, dan kerja sama. Semoga kegiatan ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik lain untuk terus berinovasi demi mencetak generasi yang unggul, berkarakter, dan mampu bersaing di kancah global.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan kemudahan dalam setiap langkah kita.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, 16 Desember 2024

Hartawan
Kepala MTsN 1 Bandar Lampung

Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs Menggunakan Bitmoji

Judul: Exploring Daily Activities Using Bitmoji

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat memahami dan menggunakan kosakata terkait kegiatan sehari-hari (daily activities).
2. Siswa dapat membuat cerita pendek tentang kegiatan sehari-hari menggunakan Bitmoji sebagai media visual.
3. Siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan kalimat sederhana terkait aktivitas harian.

Langkah Kegiatan:

A. Pendahuluan (10 Menit)

1. **Guru menyapa siswa** menggunakan bahasa Inggris untuk membangun suasana belajar.
Contoh: *"Good morning, everyone! How are you today?"*
 2. **Ice-breaking activity:** Guru menunjukkan contoh Bitmoji miliknya yang menggambarkan salah satu aktivitas harian, seperti bangun pagi atau membaca buku. Guru meminta siswa menebak aktivitas tersebut.
Contoh: *"What am I doing in this picture?"*
 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengenalkan Bitmoji sebagai media yang akan digunakan.
-

B. Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Pengenalan Kosakata (15 Menit):

- Guru memberikan daftar kosakata terkait kegiatan harian, seperti:
 - Wake up
 - Brush teeth
 - Have breakfast
 - Go to school
 - Study
 - Play games
 - Read a book
- Guru menunjukkan gambar Bitmoji yang relevan untuk setiap kosakata dan meminta siswa mengulang pengucapan kosakata tersebut.

2. Membuat Bitmoji (20 Menit):

- **Teknis:**
 - Guru meminta siswa mengunduh aplikasi Bitmoji di smartphone mereka (jika memungkinkan) atau menggunakan Bitmoji melalui komputer.
 - Siswa membuat karakter Bitmoji yang mencerminkan diri mereka (self-representation).
- **Kreativitas:**
 - Siswa diminta membuat 5-6 Bitmoji yang menggambarkan kegiatan harian mereka (dari bangun pagi hingga tidur).

3. Menulis Cerita Pendek (15 Menit):

- Siswa menggunakan kosakata yang sudah dipelajari untuk membuat cerita pendek dalam bentuk paragraf sederhana.
Contoh:
"I wake up at 6 a.m. Then, I brush my teeth and take a shower. After that, I have breakfast with my family. I go to school at 7 a.m. and study with my friends. In the evening, I read a book before going to bed."
- Siswa menyisipkan Bitmoji sebagai ilustrasi di setiap kalimat ceritanya.

4. Presentasi (10 Menit):

- Siswa mempresentasikan cerita mereka secara singkat di depan kelas menggunakan media Bitmoji.
-

C. Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan umpan balik terhadap cerita dan presentasi siswa.
 2. Guru mengadakan diskusi singkat dengan siswa tentang pengalaman menggunakan Bitmoji dan bagaimana mereka bisa menggunakannya di masa depan.
 3. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi kepada siswa.
-

Media dan Alat:

- Smartphone atau komputer dengan akses internet.
- Aplikasi Bitmoji.
- Proyektor untuk menampilkan contoh dari guru.

Penilaian:

1. **Kognitif:** Kemampuan memahami kosakata dan struktur kalimat.
2. **Psikomotorik:** Kreativitas dalam membuat Bitmoji dan menyusun cerita.
3. **Afektif:** Keaktifan dan keberanian siswa dalam presentasi.

Ayo belajar menulis...

Tuesday, November 2, 2021

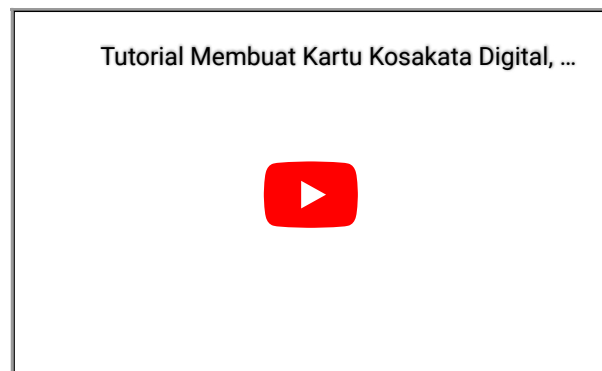
Pembelajaran Bahasa Inggris, Membuat Kartu Kosakata Digital; Action verbs and Things around us

Pembelajaran Bahasa Inggris,

Membuat Kartu Kosakata Digital

1. Siapkan android anda
2. Install Bitmoji melalui Google PlayStore, atur avatarmu.
3. Install Picsay atau Aplikasi Editor Gambar Lainnya
4. Buka Bitmoji, pilih gambar, edit menggunakan Picsay untuk mengedit gambar
5. Simpan hasil edit di galeri
6. Kumpulkan hasil edit melalui link yang disediakan\

Simak tutorial berikut ini;



Buatlah kartu kosakata digital untuk kata-kata sebagai berikut;

A. Action verb

1. Eat,

Pengunjung

Blog Archive

- 2025 (20)
- 2024 (185)
- 2023 (93)
- 2022 (163)
- ▼ 2021 (227)
 - December (7)
 - ▼ November (8)
 - [MTsN 1 Bandar Lampung; Uji Kompetensi Siswa](#)
 - [Rapat Panitia Daerah Muktamar NU](#)
 - [Rekapitulasi Pengumpulan UK](#)
 - [Pembelajaran Bahasa Inggris; I think](#)
 - [Pembelajaran Bahasa Inggris 10 Nopember 2021](#)
 - [Pembelajaran Bahasa Inggris, Membuat Kartu Kosakat...](#)
 - [Pembelajaran Bahasa Inggris; There is dan...](#)
 - [Pembelajaran Bahasa Inggris, Membuat Kartu Kosaka...](#)
- October (6)
- September (15)
- August (18)
- July (73)
- June (18)
- May (27)
- April (13)

2. Sit,
3. drink
4. smile
5. sleep
6. wake up
7. walk
8. run
9. jog
10. swim
11. sing
12. talk
13. take my money
14. play tennis
15. play football
16. play guitar
17. play piano
18. play with cats
19. play saxophone
20. play golf
21. play a game
22. cry
23. laugh
24. scream
25. jump
26. ride
27. drive
28. draw
29. cook
30. sweep

B. Things around us

1. bed
2. tooth brush
3. mirror
4. bottle
5. cup
6. mug
7. book
8. pen/pencil/coloring pen/pencil
9. ruler
10. umbrella
11. chair
12. shopping bag
13. table
14. box
15. hat
16. door
17. window
18. blanket
19. pillow
20. car

Contoh;

- ▶ [March](#) (5)
- ▶ [February](#) (10)
- ▶ [January](#) (27)

- ▶ [2020](#) (344)
- ▶ [2019](#) (529)
- ▶ [2018](#) (541)
- ▶ [2017](#) (306)
- ▶ [2016](#) (14)
- ▶ [2012](#) (3)
- ▶ [2011](#) (34)
- ▶ [2008](#) (1)

About Me



[guru bahasa](#)
[inggris](#)
[madrasah](#)
[tsanawiyah](#)
[indonesia](#)

[View my complete profile](#)

Pembelajaran Bahasa Inggris; Action verbs



Kirimkan Kartu kosakata digital melalui link <https://forms.gle/3rrg6fssPootynLy7>

Posted by [guru bahasa inggris madrasah tsanawiyah indonesia](#) at [8:08 PM](#)

No comments:

[Post a Comment](#)

[Newer Post](#)

[Home](#)

[Older Post](#)

Subscribe to: [Post Comments \(Atom\)](#)

Contact Form

Name

Email *

Message *

Visitors

Simple theme. Powered by [Blogger](#).

Ayo belajar menulis...

Sunday, October 31, 2021

Pembelajaran Bahasa Inggris; Membuat Kartu Kosakata Digital menggunakan bitmoji dan picsay

Pembelajaran Bahasa Inggris,

Membuat Kartu Kosakata Digital

1. Siapkan android anda
2. Install Bitmoji melalui Google PlayStore, atur avatarmu.
3. Install Picsay atau Aplikasi Editor Gambar Lainnya
4. Buka Bitmoji, pilih gambar, edit menggunakan Picsay untuk mengedit gambar
5. Simpan hasil edit di galeri
6. Kumpulkan hasil edit melalui link yang disediakan\

Simak tutorial berikut ini;

Membuat Kartu Kosa kata Digital Menggun...



Tutorial Membuat Kartu Kosakata Digital, ...



Buatlah kartu kosakata digital untuk kata-kata sebagai berikut;

A. Action verb

1. Eat,

Pengunjung

Blog Archive

- 2025 (20)
- 2024 (185)
- 2023 (93)
- 2022 (163)
- ▼ 2021 (227)
 - December (7)
 - November (8)
 - ▼ October (6)
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; Membuat Kartu Kosakat...
 - Pengenalan Aplikasi Google
 - Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 7A
 - Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Guru dalam Pengu...
 - Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penguasaan Teknol...
 - Pembelajaran Bahasa Inggris 8E
- September (15)
- August (18)
- July (73)
- June (18)
- May (27)
- April (13)
- March (5)
- February (10)
- January (27)

2. Sit,
3. drink
4. smile
5. sleep
6. wake up
7. walk
8. run
9. jog
10. swim
11. sing
12. talk
13. take my money
14. play tennis
15. play football
16. play guitar
17. play piano
18. play with cats
19. play saxophone
20. play golf
21. play a game
22. cry
23. laugh
24. scream
25. jump
26. ride
27. drive
28. draw
29. cook
30. sweep

Contoh;



Kirimkan Kartu kosakata digital melalui link <https://forms.gle/3rrg6fssPootynLy7>

Posted by [guru bahasa inggris madrasah tsanawiyah indonesia](#) at [8:24 PM](#)

No comments:

[Post a Comment](#)

[Newer Post](#)

[Home](#)

[Older Post](#)

Subscribe to: [Post Comments \(Atom\)](#)

Contact Form

Name

- [2020](#) (344)
- [2019](#) (529)
- [2018](#) (541)
- [2017](#) (306)
- [2016](#) (14)
- [2012](#) (3)
- [2011](#) (34)
- [2008](#) (1)

About Me



[guru bahasa
inggris
madrasah
tsanawiyah
indonesia](#)

[View my complete
profile](#)

Email *

Message *

Send

Visitors

Simple theme. Powered by [Blogger](#).

Ayo belajar menulis...

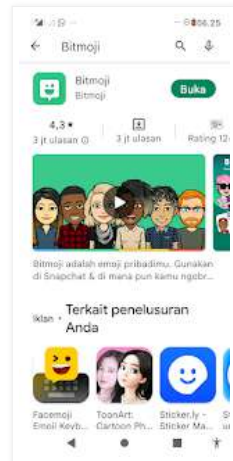
Thursday, September 29, 2022

Mengenal aplikasi Bitmoji dan Picsay

Bitmoji

Buka Google Play Store; ketikkan Bitmoji, install; atur akun, lalu buat Avatar.

Pilih salah satu stiker, simpan lalu buka di Picsay.



Picsay

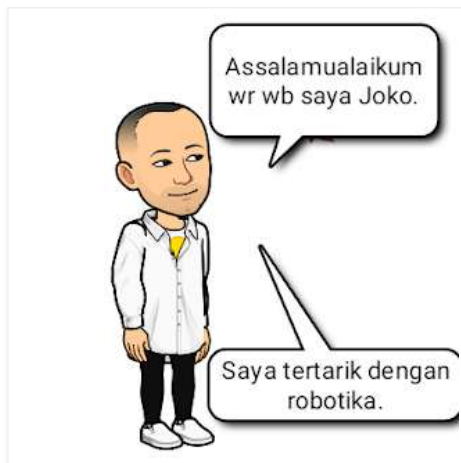
Buka Google Play Store ketikkan Picsay, install.



Pengunjung

Blog Archive

- ▶ 2025 (20)
- ▶ 2024 (185)
- ▶ 2023 (93)
- ▼ 2022 (163)
 - ▶ December (5)
 - ▶ November (15)
 - ▶ October (13)
 - ▼ September (14)
 - Mengenal aplikasi Bitmoji dan Picsay
 - Pembelajaran Bahasa Inggris 71
 - Penyegaran FasDa; Mempraktekkan Modul 5
 - Teknik Fasilitasi
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; He is an actor.
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; He has beard.
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; I ate it.
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; I am nineteen years old.
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; I love cats.
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; Factual Information f...
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; Factual Information
 - Pembelajaran Bahasa Inggris; There is .. There are...



Gambar dibuat oleh Bitmoji, tulisan dibuat dengan Picsay. Selamat mencoba.

Posted by [guru bahasa inggris madrasah tsanawiyah indonesia](#) at [4:30 P.M](#)

No comments:

[Post a Comment](#)

[Newer Post](#)

[Home](#)

[Older Post](#)

Subscribe to: [Post Comments \(Atom\)](#)

Contact Form

Name

Email *

Message *

[Send](#)

Visitors

[MTsN 1 Bandar Lampung; Pembelajaran Bahasa Inggris...](#)

[MTsN 1 Bandar Lampung; Imperative; English 8A, 020...](#)

- [August](#) (1)
- [July](#) (37)
- [June](#) (20)
- [May](#) (9)
- [April](#) (5)
- [March](#) (11)
- [February](#) (25)
- [January](#) (8)

- [2021](#) (227)
- [2020](#) (344)
- [2019](#) (529)
- [2018](#) (541)
- [2017](#) (306)
- [2016](#) (14)
- [2012](#) (3)
- [2011](#) (34)
- [2008](#) (1)

About Me



[guru bahasa inggris madrasah tsanawiyah indonesia](#)

[View my complete profile](#)

Simple theme. Powered by [Blogger](#).

Daftar link;

1. <https://bulletinbijak.blogspot.com/2022/09/mengenal-aplikasi-bitmoji-dan-picsay.html>
2. <https://bulletinbijak.blogspot.com/2021/10/pembelajaran-bahasa-inggris-membuat.html>
3. <https://bulletinbijak.blogspot.com/2021/11/pembelajaran-bahasa-inggris-membuat.html>
4. https://bulletinbijak.blogspot.com/2021/11/pembelajaran-bahasa-inggris-membuat_7.html
5. https://youtu.be/Wc8yOYuB_vU
6. <https://youtu.be/CHkr4jJLc8c>