

## Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0462/427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. *Kepala SD Negeri 1 Tomonbali*

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Koming Desi Damayanti  
NIM : 1811031097  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 28 Oktober 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TAMANBALI**  
Alamat : Jl.Dr.Ir.Soekarno Tamanbali,Bangli Kode Pos : 80651  
E-mail : sd1\_tamanbali@yahoo.com

### SURAT KETERANGAN

No : 800/ 11 /SD1TB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Sang Ketut Sudiatmika,S.Pd  
N I P : 196512311988041062  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN.1 Tamanbali

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : Koming Desi Damayanti  
NIM : 1811031097  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Penelitian : Pengembangn Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi  
Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada  
Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 1 Tamanbali.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,terimakasih.

Tamanbali, 5 Maret 2022  
Kepala SDN.1 Tamanbali



**Sang Ketut Sudiatmika,S.Pd**  
NIP. 196512311988041062

### Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Materi



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

---

Nomor : 0123 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Koming Desi Damayanti  
 NIM : 1811031097  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri 1 Tamanbali."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Februari 2022  
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR**  
**KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

---

Nomor : 0123 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Koming Desi Damayanti  
 NIM : 1811031097  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri 1 Tamanbali."

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Februari 2022  
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

### Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Tamanbali

Nama Guru : I Dewa Ayu Sri Widyani, S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas VI

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sebelumnya pembelajaran Bahasa Inggris pernah terlaksana di SD Negeri 1 Tamanbali?	Untuk pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya pernah terlaksana di kelas 4 sampai 6, sekitar 4 tahun yang lalu, pada saat itu banyak siswa yang antusias belajar Bahasa Inggris.
2.	Apa faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran Bahasa Inggris tidak terlaksana?	Faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran Bahasa Inggris tidak terlaksana yaitu karena guru Bahasa Inggris sudah tidak mengajar lagi, karena hal tersebut maka pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah terhenti sejak 4 tahun yang lalu.
3.	Menurut Ibu apakah pemberian materi Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Tamanbali penting? Mohon sertakan alasannya.	Pemberian pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah khususnya di SD Negeri 1 Tamanbali sangatlah penting sekali, khususnya untuk siswa kelas 6 karena akan melanjutkan ke SMP, minimal apabila siswa mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris, siswa tersebut akan memiliki bekal pengetahuan dasar Bahasa Inggris setelah lulus dari SD menuju SMP.
4.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai ketiadaan pelajaran Bahasa Inggris di SD saat ini? Apakah akan berdampak pada siswa kedepannya?	Dampak dari ketiadaan pembelajaran Bahasa Inggris di SD akan mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa apabila melanjutnya ke jenjang SMP, minimal apabila mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris di SD siswa tidak akan merasa awam dengan pelajaran tersebut nantinya.
5.	Bagaimana pendapat Ibu apabila terdapat media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris?	Pendapat saya sebagai seorang guru media pembelajaran Bahasa Inggris akan sangat membantu siswa dalam memberikan materi, siswa akan lebih senang, pembelajaran akan lebih

		menarik, dan siswa akan merasa antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris karena pembelajaran tidak akan menjadi monoton.
--	--	---



## Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### Pertemuan 01.

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Tamanbali

Kelas/ Semester : VI/ 2

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : My Hobby

Alokasi Waktu : 90 menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Mengetahui kata dan frasa yang berkaitan dengan My Hobby
- 4.2 Mempraktekkan pengucapan kosakata tentang Alphabet

#### Indikator

- 3.2.1 Memahami kosakata tentang alfabet dan number.
- 3.2.2 Mengidentifikasi cara membaca alfabet dan number.
- 4.2.1 Menyebutkan cara melafalkan alfabet dan angka dalam Bahasa Inggris yang baik dan benar.
- 4.2.2 Menghafalkan alfabet A- Z dan number 1-10.

### C. Tujuan

1. Melalui aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa mampu mengetahui alfabet A- Z dan angka 1-10 dalam Bahasa Inggris.
2. Melalui aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa mampu mengetahui cara membaca Alfabet dan Angka dalam Bahasa Inggris yang baik dan benar.
3. Melalui aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa mampu menghafal Alfabet Bahasa Inggris dari A- Z dan angka 1-10.
4. Melalui aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris siswa mampu mengetahui kosakata dan contoh kalimat pendek tentang hobi.

### D. Materi

1. Alfabet
2. Angka
3. Hobby

### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Interaksi langsung dan penugasan.

Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

### F. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber Belajar**

1. Buku Siswa Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. Kamus Indonesia-Inggris.
3. English book

- **Media Belajar**

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b></li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b></li> </ol>	10 menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</li> <li>2. Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</li> <li>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</li> <li>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</li> </ol>	65 menit

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui WhatsApp.</li> <li>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan dapat bertanya kepada guru mengenai materi mana yang masih sulit dipahami.</li> <li>3. Salam dan do'a penutup. (<i>Religious</i>)</li> </ol>	15 menit
-------------------------	---	----------

## H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### a) Penilaian Sikap

Observasi Melalui Foto Kegiatan Yang Dikirimkan

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Tindak Lanjut

### b) Penilaian Pengetahuan

Sesuai dengan hasil kuis yang dikerjakan siswa pada aplikasi, dengan metode penskoran sebagai berikut.

Total Nilai Maksimal = 15

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{15}{15} \times 100 = 100$$

### c) Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan berbicara.

No.	Nama Siswa	Pronunciation	Accuracy	Intonation	Fluency	Skor

Skor maksimal = 400

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{4}$$

Kriteria penilaian keterampilan

A = 76 – 100

B = 51 – 75

C = 26 – 50

D = 0 – 25

**Catatan:**

**Refleksi**

1) Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....

.....

.....

2) Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

.....

.....

.....

3) Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....

.....

.....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Bangli, 21 Februari 2022  
Guru Kelas VI

(.....)  
NIP.

(.....)  
NIP.



**Pertemuan 02.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Tamanbali

Kelas/ Semester : VI/ 2

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : My Self

Alokasi Waktu : 90 menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar**

- 3.1 Memahami teks Bahasa Inggris tentang My self
- 4.1 Mempraktekkan pembacaan teks bacaan yang berkaitan dengan My Self

**Indikator**

- 3.1.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan Body.
- 3.1.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan Body .
- 3.1.3 Menganalisis soal tentang Body.
- 4.1.1 Membaca kosakata tentang Body dengan tepat.

**C. Tujuan**

1. Siswa mampu mengulang kosakata yang di dengar dengan suara lantang.

2. Siswa mampu mengulang apa yang di baca dan didengar dengan pengucapan Bahasa Inggris yang benar.
3. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal Bahasa Inggris tentang Body.

#### D. Materi

1. Kosakata Bahasa Inggris tentang Body .
2. Contoh kalimat tentang Body

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Interaksi langsung dan penugasan.

Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

#### F. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber Belajar**

1. Buku Siswa Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. English book.
3. Kamus Indonesia-Inggris.

- **Media Belajar**

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.</li> </ol>	10 menit

	<p><b>(Apersepsi)</b></p> <p>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b></p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</li> <li>2. Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</li> <li>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</li> <li>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</li> </ol>	65 menit
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</li> <li>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut</li> </ol>	15 menit

	dan dapat bertanya kepada guru mengenai materi mana yang masih sulit dipahami.	
	3. Salam dan do'a penutup. ( <i>Religious</i> )	

## H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### a) Penilaian Sikap

Observasi Melalui Foto Kegiatan Yang Dikirimkan

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Tindak Lanjut

### b) Penilaian Pengetahuan

Sesuai dengan hasil kuis yang dikerjakan siswa pada aplikasi, dengan metode penskoran sebagai berikut.

Total Nilai Maksimal = 20

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{20}{20} \times 100 = 100$$

### c) Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan berbicara.

No.	Nama Siswa	Pronunciation	Accuracy	Intonation	Fluency	Skor

Skor maksimal = 400

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{4}$$

Kriteria penilaian keterampilan

A = 76 – 100

B = 51 – 75

C = 26 – 50

D = 0 – 25

**Catatan:**

**Refleksi**

1) Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....

.....

.....

2) Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

.....

.....

.....

3) Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....

.....

.....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Bangli, 21 Februari 2022  
Guru Kelas VI

(.....)  
NIP.

(.....)  
NIP.

**Pertemuan 03.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Tamanbali

Kelas/ Semester : VI/ 2

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : Family

Alokasi Waktu : 90 menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar**

- 3.4 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan Family
- 4.4 Membuat teks sederhana tentang Family

**Indikator**

- 3.4.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan My Family.
- 3.4.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan My Family.
- 3.4.3 Menganalisis soal tentang My Family.
- 4.4.1 Membaca kosakata tentang My Family dengan tepat.

**C. Tujuan**

1. Siswa mampu mengulang kosakata yang di dengar dengan suara lantang.

2. Siswa mampu mengulang apa yang di baca dan didengar dengan pengucapan Bahasa Inggris yang benar.
3. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal Bahasa Inggris tentang My Family.

#### D. Materi

1. Kosakata Bahasa Inggris tentang My Family.
2. Contoh kalimat tentang My Family.

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Interaksi langsung dan penugasan.

Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

#### F. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber Belajar**

1. Buku Siswa Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. English book.
3. Kamus Indonesia-Inggris.

- **Media Belajar**

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.</li> </ol>	10 menit

	<p><b>(Apersepsi)</b></p> <p>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b></p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</li> <li>2. Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</li> <li>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</li> <li>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</li> </ol>	65 menit
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</li> <li>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan dapat bertanya kepada guru mengenai</li> </ol>	15 menit

	materi mana yang masih sulit dipahami.	
	3. Salam dan do'a penutup. ( <i>Religious</i> )	

## H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### a) Penilaian Sikap

Observasi Melalui Foto Kegiatan Yang Dikirimkan

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Tindak Lanjut

### b) Penilaian Pengetahuan

Sesuai dengan hasil kuis yang dikerjakan siswa pada aplikasi, dengan metode penskoran sebagai berikut.

Total Nilai Maksimal = 20

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{20}{20} \times 100 = 100$$

### c) Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan berbicara.

No.	Nama Siswa	Pronunciation	Accuracy	Intonation	Fluency	Skor

Skor maksimal = 400

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{4}$$

Kriteria penilaian keterampilan

A = 76 – 100

B = 51 – 75

C = 26 – 50

D = 0 – 25

**Catatan:**

**Refleksi**

- 1) Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....  
 .....  
 .....

- 2) Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

.....  
 .....  
 .....

- 3) Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
 .....  
 .....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

(.....)  
NIP.

Bangli, 21 Februari 2022  
Guru Kelas VI

(.....)  
NIP.

**Pertemuan 04.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Tamanbali

Kelas/ Semester : VI/ 2

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi : My Activities

Alokasi Waktu : 90 menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar**

- 3.3 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan My Activities.
- 4.3 Mempraktekkan dialog tentang My Activities.

**Indikator**

- 3.3.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan greeting dan activities.
- 3.3.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan greeting dan activities.
- 3.3.3 Menganalisis soal tentang greeting dan activities.
- 4.3.1 Membaca kosakata tentang greeting dan activities dengan tepat.

### C. Tujuan

1. Siswa mampu mengulang kosakata yang di dengar dengan suara lantang.
2. Siswa mampu mengulang apa yang di baca dan didengar dengan pengucapan Bahasa Inggris yang benar.
3. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal Bahasa Inggris tentang greeting dan activities.

### D. Materi

1. Kosakata Bahasa Inggris tentang greeting dan activities.
2. Contoh kalimat pendek tentang greeting dan activities.

### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Interaksi langsung dan penugasan.

Karakter : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebersamaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

### F. Sumber dan Media Belajar

- **Sumber Belajar**

1. Buku Siswa Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. English book.
3. Kamus Indonesia-Inggris.

- **Media Belajar**

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b>	10 menit

	<p>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b></p> <p>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b></p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</p> <p>2. Melalui WhatsApp grup/Zoom guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</p> <p>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</p> <p>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</p>	65 menit
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui WhatsApp.</p> <p>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk</p>	15 menit

	<p>belajar kembali mengenai materi dan dapat bertanya kepada guru mengenai materi mana yang masih sulit dipahami.</p> <p>3. Salam dan do'a penutup. (<i>Religious</i>)</p>	
--	--	--

## H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

### a) Penilaian Sikap

Observasi Melalui Foto Kegiatan Yang Dikirimkan

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Tindak Lanjut

### b) Penilaian Pengetahuan

Sesuai dengan hasil kuis yang dikerjakan siswa pada aplikasi, dengan metode penskoran sebagai berikut.

Total Nilai Maksimal = 15

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} : \frac{15}{15} \times 100 = 100$$

### c) Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan berbicara.

No.	Nama Siswa	Pronunciation	Accuracy	Intonation	Fluency	Skor

Skor maksimal = 400

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Siswa}}{4}$$

Kriteria penilaian keterampilan

A = 76 – 100

B = 51 – 75

C = 26 – 50

D = 0 – 25

**Catatan:**

**Refleksi**

- 1) Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....  
 .....  
 .....

- 2) Siswa yang perlu menjadi perhatian khusus

.....  
 .....  
 .....

- 3) Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
 .....  
 .....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Bangli, 21 Februari 2022  
Guru Kelas VI

(.....)

NIP.

(.....)

NIP.

## Lampiran 07. Silabus

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Tamanbali

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : I/1

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan perbedaan sesama teman.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Materi Pokok	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
My Hobby	3.2 Mengetahui kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>My Hobby</i> .  4.2 Mempraktekan pengucapan kosakata	3.2.3 Memahami kosakata tentang alfabet dan number.  3.2.4 Mengidentifikasi cara membaca alfabet dan number.  4.2.3 Menyebutkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alphabet.</li> <li>• Number.</li> <li>• Hobby</li> </ul>	<b>Pendahuluan</b> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b> 2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuis.</li> <li>• Tes lisan.</li> </ul>	90 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru dan buku siswa kelas 1 (Buku Tematik Terpadu</li> </ul>

	tentang <i>My Hobby</i> .	<p>cara melafalkan alfabet dan angka dalam Bahasa Inggris yang baik dan benar.</p> <p>4.2.4 Menghafalkan alfabet A- Z dan number 1-10.</p>	<p>dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (<b>Apersepsi</b>)</p> <p>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>).</p> <p><b>Inti</b></p> <p>5. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</p> <p>6. Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</p> <p>7. Siswa ditugaskan untuk</p>				<p>Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English book</li> <li>• Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris.</li> </ul>
--	---------------------------	--	--	--	--	--	--

				<p>mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</p> <p>8. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</p> <p><b>Penutup</b></p> <p>4. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</p> <p>5. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan siswa dapat menanyakan guru mengenai materi mana yang masih sulit dimengerti siswa.</p> <p>6. Salam dan do'a penutup.</p>				
My Self	<p>3.1 Memahami teks Bahasa Inggris tentang <i>My self</i>.</p> <p>4.1 Mempraktekan pembacaan teks bacaan yang berkaitan <i>My self</i>.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan Body.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan Body.</p> <p>3.1.3 Menganalisis soal tentang Body.</p> <p>4.1.1 Membaca kosakata tentang Body</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Body.</li> </ul>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa.</li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, dalam kehidupan sehari-</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuis.</li> <li>• Tes lisan.</li> </ul>	90 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru dan buku siswa kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian</li> </ul>

		dengan tepat.		<p>hari. (<b>Motivasi</b>).</p> <p><b>Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</li> <li>2. Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</li> <li>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</li> <li>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru</li> </ol>				<p>Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• English book</li> <li>• Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris.</li> </ul>
--	--	---------------	--	--	--	--	--	---

				<p>menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</p> <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</li><li>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan siswa dapat menanyakan guru mengenai materi mana yang masih sulit dimengerti siswa.</li></ol>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				3. Salam dan do'a penutup.				
Family	3.4 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>Family</i> .  4.4 Membuat teks sederhana tentang <i>Family</i> .	3.4.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan My Family.  3.4.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan My Family.  3.4.3 Menganalisis soal tentang My Family.  4.4.1 Membaca kosakata tentang My Family dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• My Family.</li> </ul>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. (<b>Orientasi</b>)</li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>).</li> </ol> <p><b>Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuis</li> <li>• Tes lisan.</li> </ul>	90 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru dan buku siswa kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)</li> <li>• English book</li> <li>• Aplikasi Media Pembelajaran</li> </ul>

			<p>Bahasa Inggris.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui WhatsApp grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</li> <li>Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</li> <li>Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</li> </ol> <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Setelah siswa selesai</li> </ol>				Bahasa Inggris
--	--	--	---	--	--	--	----------------

				<p>menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</p> <p>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan siswa dapat menanyakan guru mengenai materi mana yang masih sulit dimengerti siswa.</p> <p>3. Salam dan do'a penutup.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

My Activities	<p>3.3 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan <i>My Activities</i>.</p> <p>4.3 Mempraktekkan dialog tentang <i>My Activities</i>.</p>	<p>3.3.1 Mengetahui kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan greeting dan activities.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi kalimat pendek yang berkaitan dengan greeting dan activities.</p> <p>3.3.3 Menganalisis soal tentang greeting dan activities.</p> <p>4.3.1 Membaca kosakata tentang greeting dan activities dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Greeting.</li> <li>• Activities In The Morning.</li> <li>• Activities In The During.</li> <li>• Activities In The Afternoon and Night.</li> </ul>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pada WhatsApp grup/Zoom dan dilanjutkan dengan membaca doa. <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Mengaitkan materi sebelumnya, dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b></li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari, dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi).</b></li> </ol> <p><b>Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui WhatsApp grup/Zoom kelas VI guru mengarahkan siswa untuk mulai membuka aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.</li> <li>2. Melalui WhatsApp</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuis.</li> <li>• Tes lisan.</li> </ul>	<p>90 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru dan buku siswa kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)</li> <li>• English book</li> <li>• Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris</li> </ul>
---------------	--	--	--	--	--	--	-----------------	--

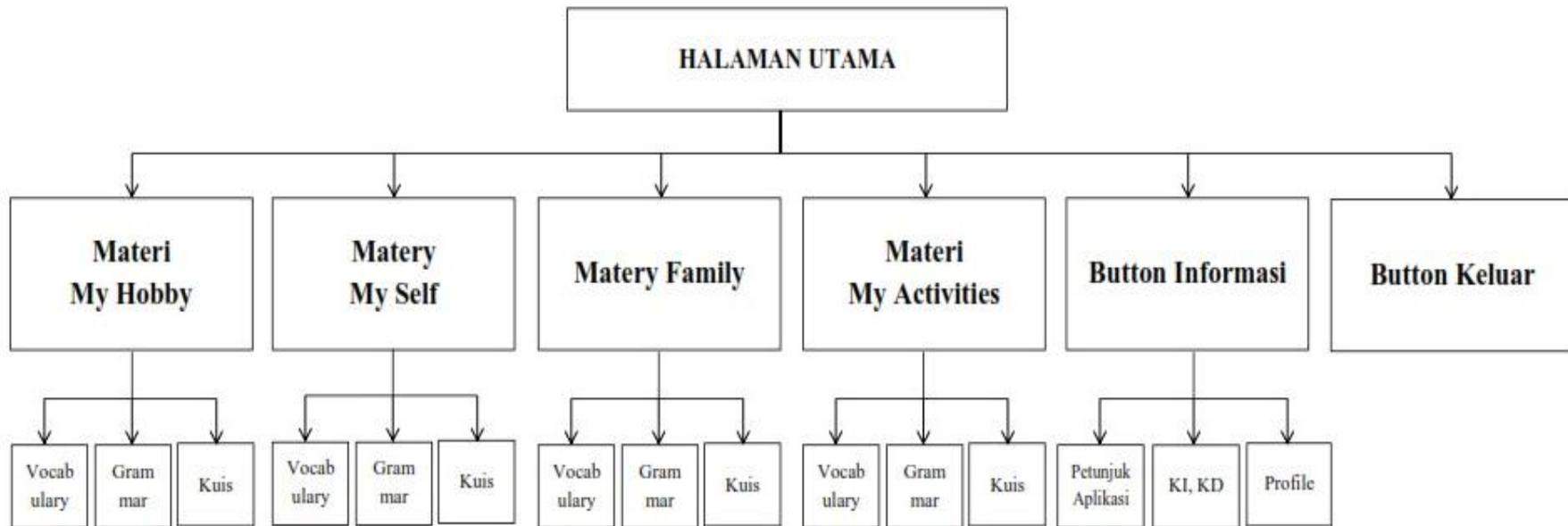
				<p>grup/Zoom, guru menjelaskan mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi dan menjelaskan mengenai fungsi fitur-fitur dalam aplikasi yang akan membantu siswa dalam belajar.</p> <p>3. Siswa ditugaskan untuk mulai belajar menggunakan aplikasi sesuai dengan arahan guru sebelumnya.</p> <p>4. Setelah siswa selesai belajar mengenai kosa kata maupun contoh kalimat yang ada pada aplikasi, kemudian guru menugaskan siswa untuk menjawab soal kuis yang ada sesuai dengan materi yang sedang di pelajari.</p> <p><b>Penutup</b></p> <p>1. Setelah siswa selesai menjawab soal kuis yang ada pada aplikasi, siswa</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>ditugaskan untuk mengirimkan foto skor yang diperoleh ketika menjawab soal melalui aplikasi WhatsApp.</p> <p>2. Apabila ketika siswa menjawab soal kuis masih terdapat banyak kesalahan dalam menjawab maka siswa di tugaskan untuk belajar kembali mengenai materi tersebut dan siswa dapat menanyakan guru mengenai materi mana yang masih sulit dimengerti siswa.</p> <p>3. Salam dan do'a penutup.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

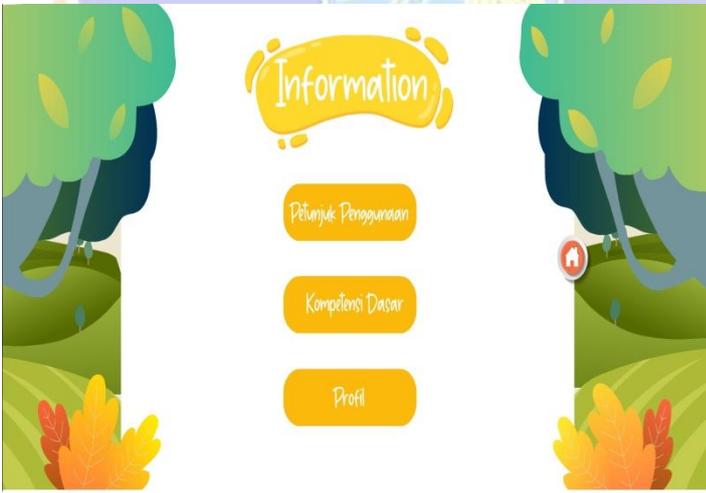


Lampiran 08. Flowchart

FLOWCHART  
APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS



## Lampiran 09. Storyboard

No.	Tampilan Layar	Keterangan
1.		<p>Ketika pertama kali membuka aplikasi maka akan muncul halaman utama seperti pada gambar.</p> <p>Pada halaman ini terdiri dari judul aplikasi dan beberapa tombol yang dapat diakses oleh siswa diantaranya, tombol informasi, tombol pengatur musik, tombol keluar, dan tombol-tombol untuk mengakses tema/materi pembelajaran Bahasa Inggris yang nantinya dapat dipelajari siswa.</p>
2.		<p>Ketika tombol informasi di tekan maka akan muncul tampilan layar seperti pada gambar.</p> <p>Pada halaman ini terdapat informasi mengenai petunjuk penggunaan aplikasi, informasi mengenai materi pembelajaran (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajar), serta profil dari pengagas aplikasi.</p>

3.	 <p><b>Petunjuk Penggunaan Aplikasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada menu awal/home terdapat 4 materi yang disediakan, siswa sebaiknya mempelajari materi sesuai dengan urutan materi (My Hobby, My Self, Family, My Activities)</li> <li>2. Apabila sudah memilih materi yang akan dipelajari mulai lah belajar dari vocabulary, grammar, kemudian baru dilanjutkan dengan kuis.</li> <li>3. Siswa sebaiknya belajar pada satu materi terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke materi lain karena akan lebih memudahkan siswa memahami materi yang saling berkaitan.</li> </ol>  <p><b>Information</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Button Exit</li> <li>Button On Music</li> <li>Button Off Music</li> <li>Button Home</li> <li>Button Information</li> <li>Button Dialog</li> <li>Button Back / Next</li> <li>Button Next Materi</li> </ul>	<p>Ketika tombol “Petunjuk Aplikasi” di tekan maka tampilan layar akan berubah sesuai dengan gambar disamping.</p> <p>Pada halaman ini akan muncul beberapa informasi yang pertama yaitu informasi mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi maupun langkah-langkah dalam memulai pembelajaran menggunakan aplikasi yang tepat dan sesuai. Yang kedua terdapat informasi/keterangan mengenai icon-icon yang akan ditemui siswa ketika mulai menggunakan aplikasi, seperti icon dengan gambar panah mengarah ke kanan atau kiri berarti tombol untuk mengarah ke halaman selannutnya.</p>
4.	 <p><b>Kompetensi Inti (KI)</b></p> <p>Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p><b>Kompetensi Dasar (KD)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Mengetahui kata dan frasa yang berkaitan dengan My Hobby</li> <li>3.2 Memahami teks bahasa Inggris tentang My self</li> <li>3.3 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan Family.</li> <li>3.4 Memahami kata dan frasa yang berkaitan dengan My Activities.</li> </ol>	<p>Ketika tombol “Kompetensi Dasar” di tekan maka tampilan layar akan berubah sesuai dengan gambar disamping.</p> <p>Pada halaman ini akan dijelaskan mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dari materi yang disampaikan pada aplikasi.</p>

5.		<p>Ketika tombol “Profil” pada halaman informasi di tekan maka akan muncul tampilan layar seperti gambar disamping. Pada halaman ini akan terdapat informasi mengenai pencipta aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini.</p>
6.		<p>Ketika siswa mulai belajar dan telah menentukan tema yang akan dipelajari maka tampilan layar pertama kali yang akan dijumpai siswa yaitu sesuai dengan gambar disamping, disini saya ambil contoh yaitu materi My Self. Pada halaman ini akan ada beberapa tombol antar lain; tombol vocabulary (belajar mengenai kosa kata dalam Bahasa Inggris), tombol grammar (belajar mengenai tata bahasa/kalimat yang tepat dalam Bahasa Inggris, yang terakhir tombol quiz (latihan soal untuk siswa, guna mengukur tingkat pemahaman siswa).</p>

7.		<p>Ketika siswa menekan tombol “Vocabulary” maka tampilan layar akan berubah ke materi pembelajaran kosa kata dalam Bahasa Inggris, disamping merupakan salah satu contoh halaman vocabulary pada materi My Self. Pada halaman ini siswa akan belajar mengenai kosa kata Bahasa Inggris dan artiya dalam bahasa Indonesia, sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya.</p>
8.		<p>Ketika siswa menekan tombol “Grammar” maka tampilan layar akan berubah ke materi pembelajaran tata bahasa dan contoh kalimat dalam Bahasa Inggris, disamping merupakan salah satu contoh halaman grammar pada materi My Hobby. Pada halaman ini siswa akan belajar mengenai tata bahasa dan contoh kalimat Bahasa Inggris dan artiya dalam bahasa Indonesia, sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya.</p>

<p>9.</p>		<p>Ketika siswa menekan tombol “Quiz” maka tampilan layar yang akan dijumpai seperti gambar disamping. Pada halaman ini siswa akan diminta untuk memasukkan identitasnya seperti Nama dan Kelas, kemudian menekan tombol Start untuk memulai kuis/latihan soal.</p>
<p>10.</p>		<p>Ketika tombol Start sudah ditekan maka tampilan layar akan berubah menjadi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa, disamping merupakan salah satu contoh halaman quiz pada materi Family.</p>
<p>11.</p>		<p>Ketika menjawab soal kuis diakhir soal yang sedang dikerjakan akan ada koreksi dari aplikasi mengenai jawaban yang dipilih siswa, apabila jawaban yang dipilih siswa benar maka aplikasi akan memberi tanda ✓ yang berarti jawaban benar. Apabila jawaban yang dipilih siswa salah maka aplikasi akan memberi tanda × yang berarti jawaban yang dipilih siswa salah, kemudian aplikasi akan memberi tahu jawaban mana yang benar dengan</p>

		memberi warna hijau pada jawaban tersebut.
12.	 <p>Results</p> <p>NAMA : Rahayu</p> <p>KELAS : 6</p> <p>BENAR : 12      NILAI : 80</p> <p>SALAH : 3</p> <p>KOMENTAR</p> <p>Maaf Masih ada salahnya, belajar lagi ya!</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>UNDIKSHA</p>	<p>Ketika siswa telah selesai mengerjakan keseluruhan soal, di akhir halaman quiz akan ada hasil dan nilai dari kuis yang telah dikerjakan siswa.</p> <p>Pada halaman ini terdapat identitas siswa yang telah diisi pada awal halaman quiz, kemudian terdapat jumlah jawaban benar dan salah dari kuis yang telah dikerjakan siswa beserta dengan nilai yang diperoleh siswa dari kuis yang telah dikerjakan, dan terdapat komentar mengenai hasil kuis tersebut sebagai bentuk kalimat motivasi bagi siswa.</p>

### Lampiran 10. Jadwal Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2021				2022		
		9	10	11	12	1	2	3
1.	Melakukan penilaian kebutuhan multimedia pembelajaran	■						
2.	Penyusunan proposal penelitian	■	■					
3.	Seminar proposal			■				
4.	Revisi proposal			■	■			
5.	Penyusunan instrumen penelitian			■	■			
6.	Pengembangan produk				■	■		
7.	Pengumpulan data ke lapangan				■	■		
8.	Analisis data					■		
9.	Penyusunan artikel penelitian					■	■	■
10.	Penyusunan laporan penelitian					■	■	■
11.	Ujian skripsi							■



## Lampiran 11. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi

### INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MATERI

#### Judul Program

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya  
Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanball**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Materi Pokok** : *My Hobby, My Self, Family, My Activities*  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas VI SD  
**Valldator** : Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd  
**Hari/Tanggal** : 16 Februari 2022

#### PETUNJUK PENGISIAN:

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang
- Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi/tema yang digunakan mendukung pencapaian pembelajaran.	√				
2.	Memenuhi kompetensi yang harus dikuasai siswa	√				
3.	Materi/tema relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√				
4.	Penggunaan bahasa mudah	√				

5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar	√				
6.	Ketepatan penulisan kosa kata Bahasa Inggris	√				
7.	Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan untuk pemahaman konsep.	√				
8.	Materi yang disampaikan mudah dipahami.	√				
9.	Kebermanfaatan media yang dikembangkan.	√				
10.	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi.	√				
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan tahap kognitif siswa.	√				
12.	Kesesuaian variasi soal.	√				

- **Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar/saran berikut.

1. Media pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang sudah bagus sekali, sangat menarik dan mudah dalam penggunaannya
2. Musik Bagus
3. Warna cerah
4. Gambar-gambar yang digunakan juga bagus dan menarik
5. Tampilan tulisan jelas
6. Panduan atau petunjuk penggunaan juga sudah jelas
7. Dalam aplikasi pembelajaran bahasa inggris tersebut, ketika pada saat meng-klik tombol quiz dan menyuruh siswa untuk mengisi nama dan kelas tidak terdapat tombol back ya? Seharusnya terdapat tombol back atau home ya ? tujuannya adalah siapa tau siswa tersebut tidak jadi mengikuti quiz jadi bisa kembali lagi ke menu utama atau back ke menu utama
8. Dalam aplikasi pembelajaran bahasa inggris tersebut terdapat kompetensi dasar yang di dalamnya terdapat KI, KD, Indikator, dan Materi. Pengetikan kata Materi tidak usah ditranslate, misalnya : Materi My Hobby, Materi My Self, Materi My Family, etc

- **Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

- a. Layak untuk digunakan.
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi.
- c. Tidak layak untuk digunakan.

Denpasar, 16 Februari 2022

Validator



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd

NIR. 1986070320160502242

## Lampiran 12. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDITAS AHLI MEDIA

#### Judul Program

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Materi Pokok** : *My Self, My Hobby, My Activities, Family*  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas VI SD  
**Validator** : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 22 Februari 2022

#### PETUNJUK PENGISIAN:

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:  
 5 = Sangat Baik  
 4 = Baik  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang  
 1 = Sangat Kurang
- Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tuliskan pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan jelas		√			
2.	Menggunakan kalimat yang sederhana		√			
3.	Fleksibel dalam penggunaan		√			
4.	Memberikan kelengkapan dan kemudahan belajar tanpa bantuan guru/orang tua		√			
5.	Penyampaian materi pembelajaran disertai dengan petunjuk		√			

6.	Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa.		✓			
7.	Desain menarik sesuai dengan karakteristik umum siswa		✓			
8.	Desain dan tampilan sederhana dan jelas		✓			
9.	Mengkombinasikan antara warna, gambar (ilustrasi), bentuk, dan ukuran huruf yang sesuai	✓				
10.	Pemilihan background serasi dengan tulisan	✓				
11.	Kejelasan audio	✓				
12.	Tulisan terbaca dengan baik	✓				
13.	Jenis huruf tepat	✓				
14.	Ukuran huruf proporsional	✓				
15.	Kemenarikan gambar	✓				
16.	Kejelasan warna gambar	✓				
17.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
18.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat	✓				
19.	Dukungan musik pengiring yang sesuai		✓			
20.	Memiliki latihan atau soal-soal.	✓				

- **Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar/saran berikut.

.....  
*Sudah diperbaiki sesuai saran*  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

- **Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan.
- ②. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Denpasar, 22 Februari 2022  
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 195912311984031010



## Lampiran 13. Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

#### Judul Program

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya  
Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali**

**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Materi Pokok** : *My Self, My Hobby, My Activities, Family*  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas VI SD  
**Validator** : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 22 Februari 2022

#### PETUNJUK PENGISIAN:

- Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:  
 5 = Sangat Baik  
 4 = Baik  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang  
 1 = Sangat Kurang
- Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tuliskan pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran.		✓			
2.	Kejelasan informasi	✓				
3.	Tulisan terbaca dengan baik		✓			
4.	Ukuran huruf proporsional	✓				
5.	Kemenarikan penyajian materi		✓			
6.	Memberikan siswa kesempatan belajar secara mandiri	✓				
7.	Petunjuk penggunaan jelas.	✓				

8.	Menggunakan kalimat yang sederhana	✓				
9.	Ketersediaan evaluasi pembelajaran	✓				
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	.	✓			

• **Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar/saran berikut.

*Sudah diperbaiki sesuai saran*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

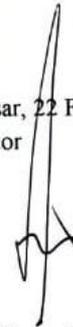
.....

• **Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan.
- ② 2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Denpasar, 22 Februari 2022  
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 195912311984031010

## Lampiran 14. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

### LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK

#### Judul Program

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali**

(Uji Coba Perorangan)

**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Materi Pokok** : *My Self, My Hobby, My Activities, Family*  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 1 Tamanbali  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 01 Maret 2022

#### A. IDENTITAS

Nama : Pande Kadek Sri Purnami.....  
 No Absen : 19.....  
 Kelas : VI (enam).....

#### B. PETUNJUK PENGISIAN:

- Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang
- Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama siswa/siswi.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi dengan gambar sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris	✓				
2.	Isi materi dan soal kuis mudah dipahami		✓			

3.	Sajian materi di dalam media menarik	✓				
4.	Memberikan kemudahan dalam mempelajari materi	✓				
5.	Bahasa Inggris dan terjemahan pada materi yang dipakai dalam media jelas dan mudah dipahami.	✓				
6.	Warna yang dipakai di dalam media menarik		✓			
7.	Teks pada materi tampak jelas	✓				
8.	Gambar dan animasi membantu mengingat materi yang dipelajari	✓				
9.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi		✓			
10.	Media yang dikembangkan menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar/saran berikut.

Materi dan kemudahan dalam memahami bahasa Inggris sangat baik menurut saya. Aplikasi ini membuat saya mudah memahami bahasa Inggris, dan gambarnya juga sangat menarik.

Tamanbali, 01 Maret 2022  
Siswa Kelas VI

  
Pande kadet Sri purnami

## Lampiran 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

### LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK

#### Judul Program

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali**

(Uji Coba Kelompok Kecil)

**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Materi Pokok** : *My Self, My Hobby, My Activities, Family*  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 1 Tamanbali  
**Hari/Tanggal** : Sabtu, 05 Maret 2022

#### A. IDENTITAS

Nama : I Putu acli Pranandita  
 No Absen : 4  
 Kelas : 6

#### B. PETUNJUK PENGISIAN:

- Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang
- Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama siswa/siswi.

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi dengan gambar sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris	✓				
2.	Isi materi dan soal kuis mudah dipahami		✓			

3.	Sajian materi di dalam media menarik		✓			
4.	Memberikan kemudahan dalam mempelajari materi	✓				
5.	Bahasa Inggris dan terjemahan pada materi yang dipakai dalam media jelas dan mudah dipahami.		✓			
6.	Warna yang dipakai di dalam media menarik	✓				
7.	Teks pada materi tampak jelas	✓				
8.	Gambar dan animasi membantu mengingat materi yang dipelajari	✓				
9.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi		✓			
10.	Media yang dikembangkan menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar/saran berikut.

tidak ada kekurangan.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Tamanbali, 05 Maret 2022

Siswa Kelas VI

  
 i. Putu adi pranandita.....

## Lampiran 16. Dokumentasi



Wawancara dengan Wali Kelas VI



Pelaksanaan Penelitian di SD Negeri 1 Tamanbali



Uji Coba Kelayakan Produk



Uji Coba Penggunaan Produk

