



Appendix 1 Interview Guideline

INDICATORS OF INTERVIEW GUIDELINE

Indicators	Item Number	Total
The use of learning media	1, 2, 3, 4	Four items
Utilization of technology	5, 6, 7, 8	Four items
The ability of students in English learning	9	Three it

INTERVIEW GUIDELINES

No	Indikator
1.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas?
2.	Jika iya, media apa yang Bapak/Ibu sering gunakan dalam proses pembelajaran ?
3.	Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran ?
4.	Jenis media yang masih sulit untuk digunakan di dalam kelas ?
5.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?
6.	Jika iya, seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran ?
7.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan game digital di dalam proses pembelajaran?

8.	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika menggunakan <i>smartphone</i> di dalam proses pembelajaran?
9.	Menurut Bapak/Ibu bagaimana kemampuan siswa dalam bahasa Inggris?



Appendix 2 Observation Sheet

INDICATORS OBSERVATION

INDICATOR	NUMBERS OF STATEMENT	TOTAL
learning media (media that the teacher used during teaching English)	1, 3, 4, 5, 6, 7	Six statements
The learning process (student attitude during the learning process).	2, 8, 9, 10, 11, 12	Six statements

OBSERVATION SHEET

Grade :

Topic :

Date :

No	Activities	Yes	Partially/Sometimes	No
Teacher in Learning Activity				
1.	The teacher introduces the topic being discussed in pre-activity			
2.	The students involved in the learning process (students-centred)			

3.	The teacher uses another source besides of book.			
4.	Teachers use interactive learning media.			
5.	Using technology to support the learning process			
6.	The learning media used have attracted the interest and enthusiasm of students in participating in learning.			
7.	The Learning provided is based on 21st-century learning.			
Students in Learning Activity				
8.	Students are active in participating in learning.			
9.	Students are interested and enthusiastic about participating in learning.			
10.	Students can follow and understand learning well.			
11.	Students can think critically in participating in learning and answering questions.			

12.	Students pay attention and then give responses to the teacher.			
-----	--	--	--	--



EXPERT JUDGEMENT SHEET

The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Elementary Students in The Second Semester

This Expert Judge sheet be used to assess the quality of the products that have been developed following the theory of Hunicle et al. (2004) and Firmansyah (2020), which mention the essential elements in gamification, including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, competition, virtual goods, gifts and charity, and altruism. The author has modified the points that exist in this expert Judge.

Assess the Website game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product: There are five scores rubric by Arifin (2009) in the sheet as follows:

SCORE				
5	4	3	2	1
Very valid	valid	Sufficient	Invalid	Very invalid

EXPERT JUDGEMENT SHEET

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
	Aspek Design Media						

1.	Animasi yang digunakan menarik						
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai						
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>						
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas						
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar						
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai						
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi						
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai						
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas						
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa						
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain						

12.	Tantangan pada setiap level meningkat						
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan						
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup						
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah						
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>						
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)						

22.	Materi yang disajikan mudah dipahami						
23.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan						
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan						
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa						
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)						
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi						
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar						
TOTAL							

USER QUESTIONNAIRE SHEET

The Development Of Website Games As Learning Media For 4th-Grade Elementary Students In The Second Semester

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik						
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai						

3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>						
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas						
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar						
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai						
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi						
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai						
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas						
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa						
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain						
12.	Tantangan pada setiap level meningkat						
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						

14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan						
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup						
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah						
TOTAL							



Appendix 5 Permission Letter from SD Negeri 1 Astina



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ASTINA

Email: sd1astina@yahoo.co.id Website: <http://sdn1astina.sch.id>
Jalan Gajah Mada No. 37 Singaraja Telp. (0362)3301355



SURAT KETERANGAN

400.3.7.3/101/SDN 1 ASTINA/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luh Ratnadi, S.Pd
NIP : 19731125 199803 2 006
Pangkat/Gol. : Pembina Tk I/IVb
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan benar bahwa:

Nama : Kadek Kristin Karina Dewi
NIM : 1912021108
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Fakultas Bahasa dan Seni

Memang benar mahasiswa di atas telah melaksanakan penelitian berupa Implementasi Game di SD Negeri 1 Astina guna melengkapi tugas perkuliahan Skripsi pada bulan Oktober 2022 sampai Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 Juni 2023

Kepala SD Negeri 1 Astina



Appendix 6 The Result of Preliminary Observation

THE RESULT OF THE OBSERVATION

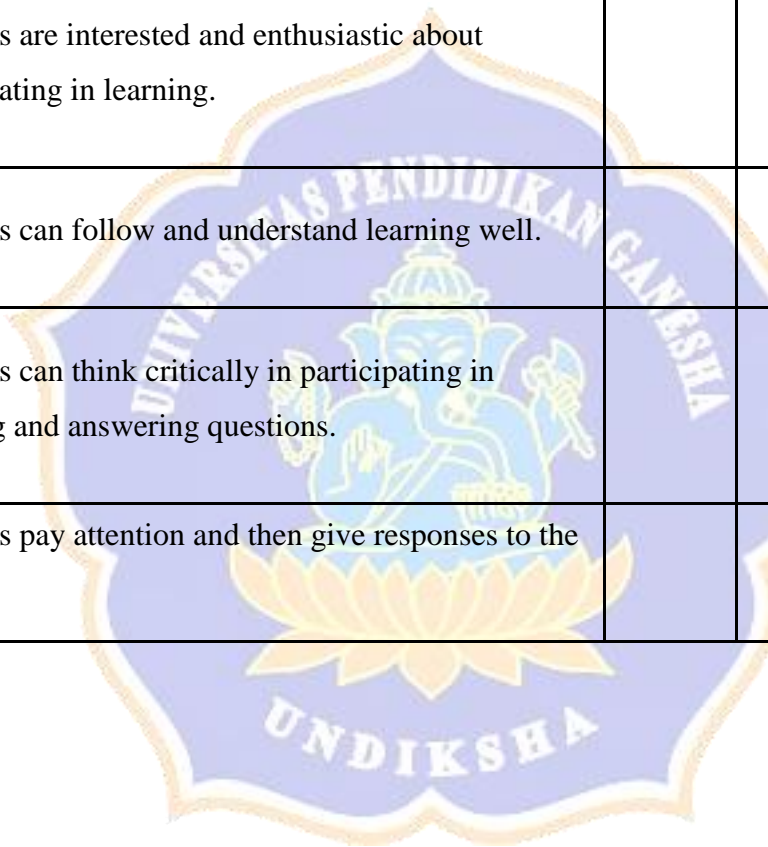
Grade: IVB

Topic: Cici Cooks in The Kitchen

Date: Monday, October 24th, 2022

No	Activities	Yes	Partially/So metimes	No
Teacher in Learning Activity				
1.	The teacher introduces the topic being discussed in pre-activity	✓		
2.	The students involved in the learning process (students-centred)			✓
3.	The teacher uses another source besides of book.			✓
4.	Teachers use interactive learning media.		✓	
5.	Using technology to support the learning process			✓
6.	The learning media used have attracted the interest and enthusiasm of students in participating in learning.		✓	

7.	The learning provided is based on 21st-century learning.			✓
Students in Learning Activity				
8.	Students are active in participating in learning.		✓	
9.	Students are interested and enthusiastic about participating in learning.		✓	
10.	Students can follow and understand learning well.		✓	
11.	Students can think critically in participating in learning and answering questions.		✓	
12.	Students pay attention and then give responses to the teacher.		✓	



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Nama Sekolah : SD NEGERI 1 ASTINA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Genap)



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022

BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Instansi : SD Negeri 1 Astina
Tahun Penyusunan : Tahun 2022
Jenjang Sekolah : SD
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Fase / Kelas : B / 4
Semester : II (Genap)
Unit / Tema : 8. Be On Time!
Alokasi Waktu : 6 Minggu (2 X 35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Anak mampu mengidentifikasi waktu.
- ❖ Anak dapat berbicara tentang waktu

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Mandiri
- ❖ Kreatif
- ❖ Beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 *My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School*, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik
- ❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Capaian Pembelajaran :**
Membaca-Memirsa

Peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif

Menyimak-Berbicara

Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

- ❖ **Tujuan Pembelajaran:**
 - Peserta didik mampu mengidentifikasi waktu dengan menggunakan jam analog
 - Peserta didik mampu berdialog tentang penggunaan waktu

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik akan belajar mengenal waktu

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa yang dimaksud dengan On time?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa dan guru saling menyapa dalam bahasa Inggris, lalu secara tertib mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran.
3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru seputar perasaan mereka dan kondisi kesehatan mereka di hari itu sambil guru melakukan presensi.

Kegiatan Inti

Look and Say

1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini yaitu peserta didik akan belajar mengenal waktu.
2. Guru menunjukkan jam dinding (jam dinding bisa jam asli atau tiruan sebagai media pembelajaran buatan guru) dan memberi pertanyaan untuk peserta didik.

Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik :

“Do you know what is this ?”

“Yes, it is a clock.”

“Do you have any clock at home?”

“Do you know what time is it now?”

3. Guru menyebutkan beberapa waktu yang menunjukkan waktu tepat.

Contoh:

“ it is seven o'clock. It is twelve o'clock. It is ten o'clock”.

(maka sebaiknya menggunakan jam terbuka agar dapat memindahkan jarum panjang dan pendeknya)

4. Guru mengajak peserta didik mengamati buku peserta didik halaman 78 dan 79.
5. Guru meminta beberapa peserta didik membaca nyaring.
6. Guru memberikan contoh pelafalannya dan peserta didik menirukan.
7. Guru menentukan waktu tertentu menggunakan jam dinding, guru bertanya pada peserta didik

Guru: ***“What time is it?”***

Peserta didik: ***“It is one o'clock.”***

Listen and Circle

1. Guru memberitahukan kegiatan selanjutnya peserta didik akan menyimak dan melingkari kalimat yang tepat sesuai instruksi guru.

Contoh:

“Hello, children, today, we are going to listen and circle the sentences in your book.”

2. Guru memberikan contoh dengan menuliskan nomer 1a dan 1b pada papan tulis.
3. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mendengarkan dengan baik kalimat

yang akan diucapkan dan melingkari 1 jawaban yang tepat sesuai ucapan guru.

Contoh instruksi guru:

“Look at the number and the sentences.” (menunjuk pada nomer soal dan kedua kalimat).

“Listen to me and circle the correct answer, it is half past six.”

4. Guru meminta satu peserta didik untuk maju dan melingkari jawaban yang tepat.

Contoh kalimat guru untuk peserta didik:

“Girl, comes here!”

“Put a circle on the correct answer”.

5. Guru memberikan 1 contoh lagi seperti diatas untuk memahamkan peserta didik.
6. Guru mengajak peserta didik membuka dan mengamati halaman 80 pada buku peserta didik.

Guru member instruksi:

”Now open you book page 80, listen to me, and circle the correct answer”

7. Guru membacakan kalimat dan peserta didik melingkari jawaban yang benar.

Kalimat guru yang diperngarkan guru kepada peserta didik adalah sebagai berikut:

It is half past nine.

It is half past ten.

It is half past eight.

It is twelve o’clock.

It is one o’clock.

It is half past two.

It is five o’clock.

It is a half past one.

Game

1. Guru menyebutkan kegiatan selanjutnya peserta didik akan bermain kartu/flash card (flash card terdiri dari 2 jenis kartu, yaitu kartu bergambar jam dan kartu kata-kata).
2. Guru membagikan flash cards kepada 2 orang peserta didik.
3. Peserta didik saling bertanya menggunakan flash cards bergambar jam digital.
4. Peserta didik pertama bertanya kepada temannya dengan menunjuk sebuah kartu bergambar jam digital, *“what time is it?”*
5. Peserta didik kedua mencari kartu yang berisi jawabannya dalam bahasa Inggris.

Look and Answer

1. Guru menyebutkan kegiatan selanjutnya peserta didik akan menyelesaikan latihan soal.
2. Guru memberi instruksi pada peserta didik untuk melihat gambar dan mendengarkan waktu yang disebutkan, kemudian member tanda centang dan silang. Contoh instruksi: ***we are going to give tick or cross for the corrsct sentences.***(guru menuliskan tanda centang dan silang di papan tulis).
3. Guru menggambar jam dengan waktunya dan menulis kalimat seperti pada halaman 40 di papan tulis.
4. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar dan membaca kalimat yang ditulis pada papan tulis. Contoh instruksi: ***look at the clock and the sentence, than put a tick or cross in***

the box.

5. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mendengarkan kalimat yang disebutkan guru.

Contoh instruksi:

Children, listen to me then put a tick or cross in the box,

It is half past two.

6. Guru meminta satu peserta didik untuk maju menuliskan tanda centang (√) atau silang (X) pada kotak dekat kalimat yang disebutkan guru.

Contoh kalimat guru untuk peserta didik:

Boy comes here,

Put a tick or cross in the box.

7. Guru melakukan contoh sekali lagi seperti di atas untuk memahamkan peserta didik
8. Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuka halaman 82 dan meminta peserta didik untuk membaca kalimat dan memberi tanda centang (√) atau silang (x).

Contoh instruksi: ***open page 82 and put a tick or cross.***

Look and Write

1. Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk menuliskan waktu dalam bahasa Inggris.

Contoh: ***“Open your book page 83 and write the time”.***

2. Peserta didik menuliskan kalimat tentang waktu dalam bahasa Inggris yang ada pada buku peserta didik halaman 83.

Let's Draw

1. Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk menggambar jam sesuai waktu yang ditentukan.

Contoh: ***“Open your book page 84 and draw the clock”.***

2. Peserta didik menggambar jam sesuai waktu yang ditentukan pada buku peserta didik halaman 84.

Look and Say

1. Guru menunjukkan jam dinding dan memberi pertanyaan untuk peserta didik.

Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik :

Guru : ***“What time is it?”***

Peserta didik : ***“It is nine o'clock”***

2. Peserta didik diminta membaca kalimat tentang penyebutan waktu pada buku peserta didik halaman 86-87.
3. Peserta didik diminta untuk memperhatikan kalimat dengan baik karena ada istilah baru yang dikenalkan yaitu: “quarter”
4. Kalimatnya

It is quarter past eight.

It is quarter past three.

It is quarter to eight.

It is quarter past twelve.

Game

1. Guru menyiapkan flashcard yang sudah disediakan sebagai media. Flashcard untuk kegiatan ini berbentuk gambar yang menunjukkan sebuah waktu.
2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang berisikan 5 - 6 peserta didik. Guru membagikan 1 set flashcard kepada beberapa kelompok (4 kelompok).
3. Guru meminta kelompok yang sudah memegang flashcard untuk melakukan survey kepada kelompok lainnya yang tidak memegang flashcard. Setiap peserta didik wajib bertanya kepada peserta didik yang lainnya, kemudian menuliskannya. Contoh:

Guru: *“What time is it Aisyah?”*

Peserta didik: *“It is quarter past ten?”*

Listen and Draw

1. Guru mengingatkan kembali tentang penyebutan waktu dengan menunjukkan jam dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik.
Contoh pertanyaan guru pada peserta didik:
Guru: *“What time is it?”*
Peserta didik: *“It is a quarter to ten.”*
2. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mendengarkan pengucapan waktu oleh guru dan menggambar jarum jam sesuai perkataan guru yang ada pada buku peserta didik halaman 89.

Contoh instruksi guru :

“Open your book page 89”

“Listen to me and draw”

Contoh kalimat yang diucapkan guru

1) *It is Eleven o'clock.*

2) *It is quarter past seven.*

3) *It is half past three.*

4) *It is a quarter to ten*

5) *It is half past twelve*

6) *It is six o'clock*

Look and Say

1. Guru menunjuk satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan, contoh pertanyaan
guru: *“What time do you wake up every morning?”*.
Peserta didik: *“At four o'clock”*
2. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar pada buku peserta didik halaman 90 dan 91.
3. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tercantum pada gambar di halaman 90 dan 91.

Let's do Survey

1. Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan melakukan survey

Contoh kalimat guru:

“Boys, girls now we are going to do survey”.

2. Guru bertanya kepada mereka satu persatu, apakah kegiatan yang biasa mereka lakukan pada jam yang disebutkan didalam kartu tersebut, dengan jawaban yes atau no kemudian kegiatannya.

Contoh:

Guru: ***“Do you go to school at seven o’clock?”***.

Peserta didik: ***“No, I go to school at half past six.”***

3. Guru menuliskan tabel pada halaman 93 di papan tulis dan menuliskan nama peserta didik yang menjawab pertanyaan guru.
4. Guru melakukan beberapa contoh di atas untuk memahami peserta didik.
5. Guru meminta peserta didik untuk berkelompok yang terdiri dari 5 orang.

Contoh instruksi:

“Oke students, find 5 of your friends”.

“Ask your friends, do they do the activities at the time?”

(Dengan menunjuk tabel yang dituliskan pada halaman 93).

6. Guru meminta peserta didik menyimak dan membaca pertanyaan tersebut bersama-sama.
7. Guru menginstruksikan peserta didik untuk saling bertanya secara bergantian kepada 5 teman yang mereka temui.
8. Peserta didik lalu menuliskan nama temannya dan jawaban yang mereka dapat.

Look and Write

1. Guru menyampaikan bahwa hari ini peserta didik akan menulis kegiatan.

Contoh instruksi:

Boys and girls, now we are going to write activity and their time.

2. Guru menggambar jam dengan waktu yang dituliskan dan menulis tempat untuk menjawab seperti pada halaman 94.
3. Guru memanggil beberapa peserta didik secara bergantian kedepan kelas untuk mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan dengan menunjukkan gambar kegiatan. Guru memberikan pertanyaan dan meminta peserta didik menjawab dengan menuliskan jawabannya di papan tulis.

Contoh instruksi: ***come forward, look at the picture, and answer me. When do you have breakfast?***

4. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan jawabannya pada tempat yang dituliskan guru dengan melihat gambar jam, (I have breakfast at quarter past six).
5. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuka halaman 94.

Contoh instruksi: ***open page 94.***

6. Guru meminta peserta didik untuk menyimak gambar dan jam yang telah ditunjukkan pada halaman tersebut.
7. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal tersebut.

Kegiatan Penutup

My New Words

1. Pada tahap ini peserta didik diajak untuk menyebutkan kembali kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan sehari-hari dengan bantuan gambar, beserta waktu yang ditunjukkan pada jam yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran.
3. Siswa mengucapkan salam dan terima kasih, kemudian bersama dengan guru saling mengucapkan selamat berpisah.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengucapkan kosakata/vocabulary pada pembelajaran hari ini.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai siswa pada unit 8.

Rubrik penilaian writing

No.	Nama	Aspek									Rata-rata
		Akurasi (grammar)			Ketuntasan			Mekanik (pactuation, spelling, kapitalisasi)			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Haidar										
2											
3											

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai

diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



1 A. 09.00
B. 09.30

2 A. 10.30
B. 07.00

3 A. 08.30
B. 05.30

4 A. 11.30
B. 12.00

5 A. 03.30
B. 01.00

6 A. 02.30
B. 04.30

7 A. 05.00
B. 07.30

8 A. 01.30
B. 02.00



Take your card
and ask "What time is it?"





Look and Answer

Look at the picture and put a tick (✓).



Is it half past nine?

Yes

No



Is it half past seven?



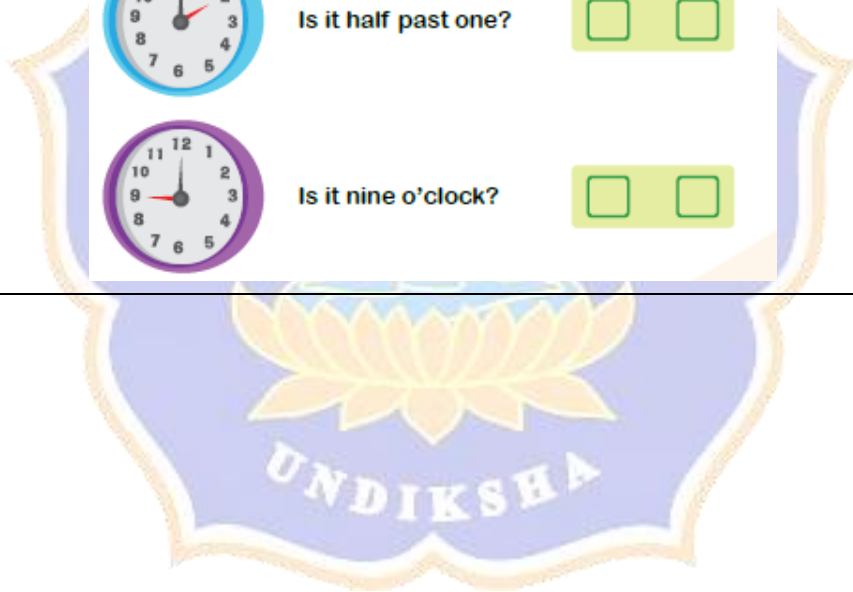
Is it half past twelve?



Is it half past one?




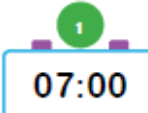
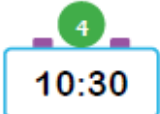

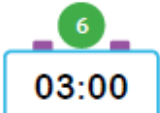
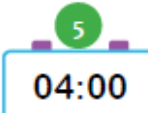
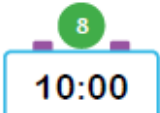
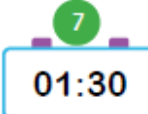

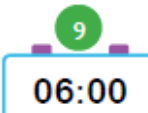
Is it nine o'clock?





Look and Write

What time is it?

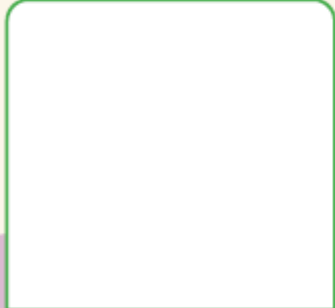
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	





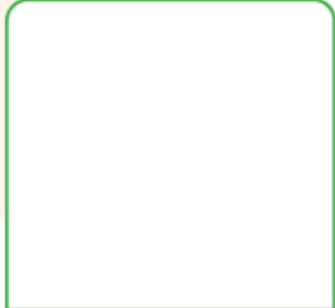
Draw the clock.

1



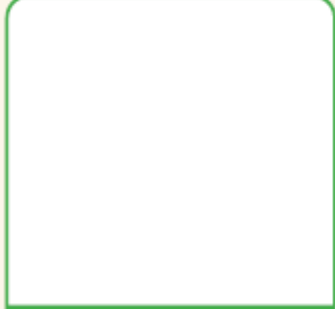
It is eleven o'clock

2



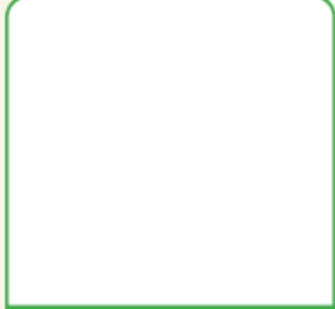
It is half pas two

3



It is eight o'clock

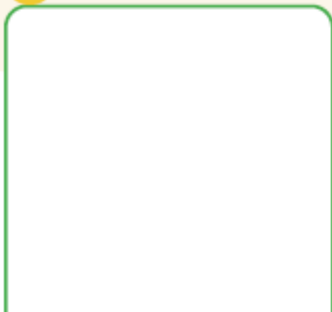
4



It is half past five

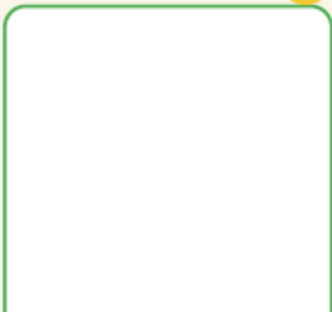


5



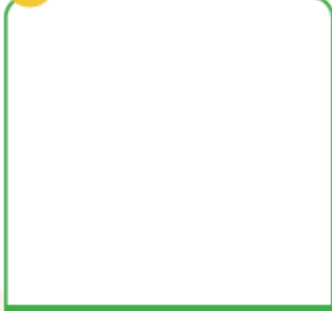
It is three o'clock

6



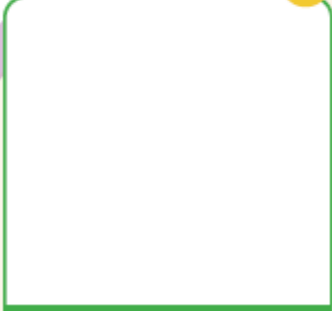
It is half past twelve

7

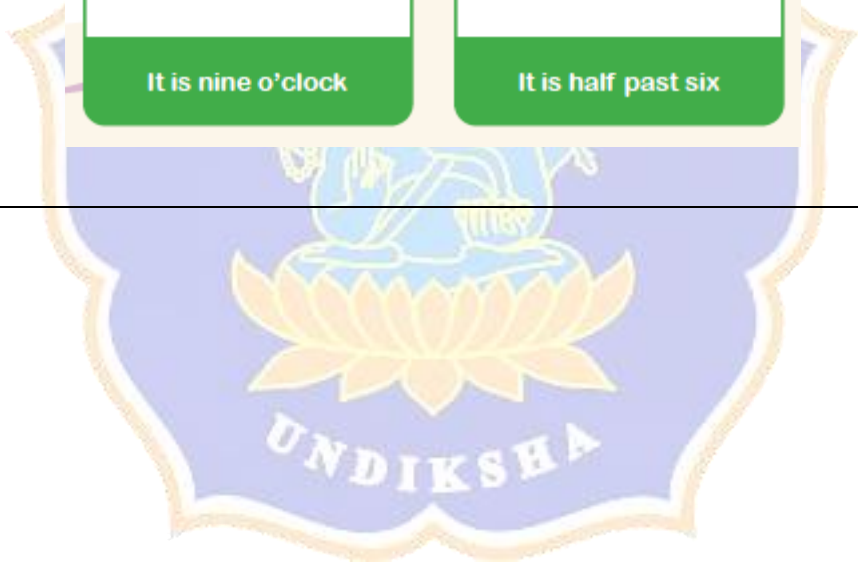


It is nine o'clock

8



It is half past six



 Look and Say



It is quarter past eight



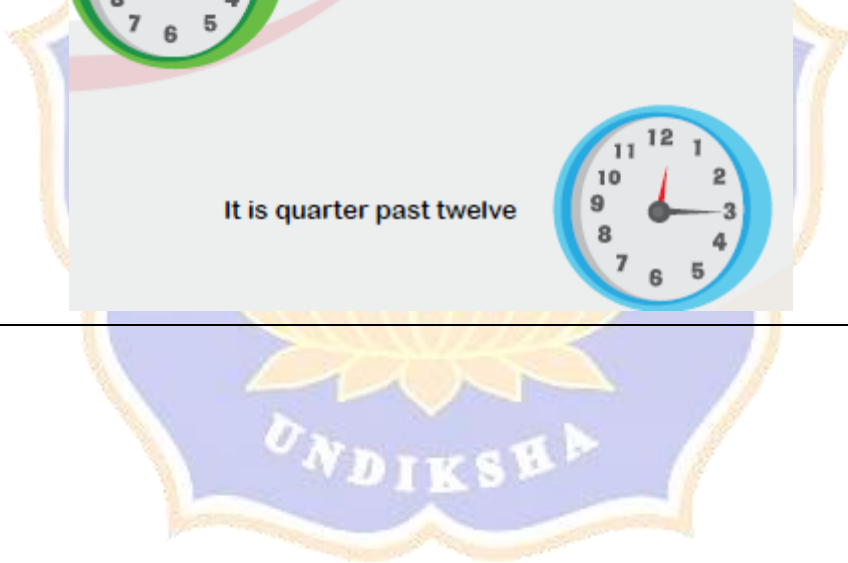
It is quarter past three



It is quarter to seven



It is quarter past twelve





It is quarter to nine



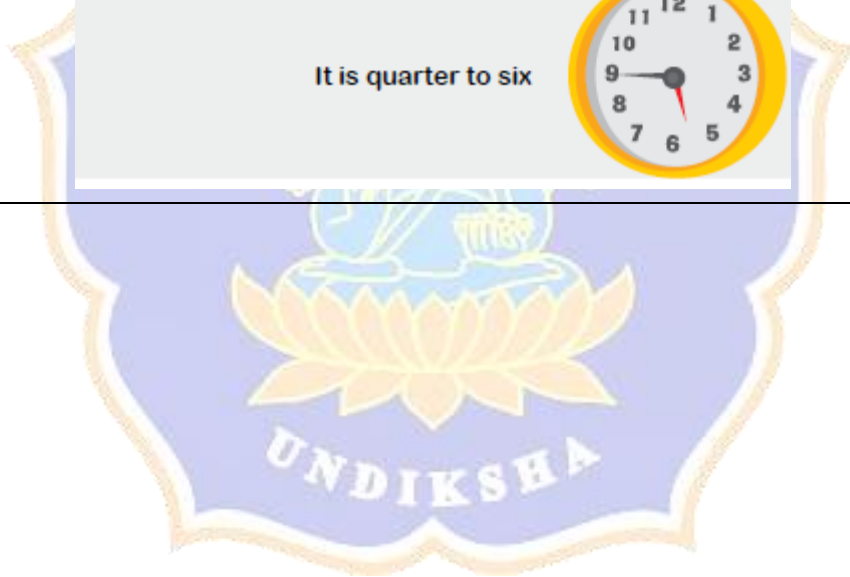
It is quarter to ten



It is quarter to twelve



It is quarter to six

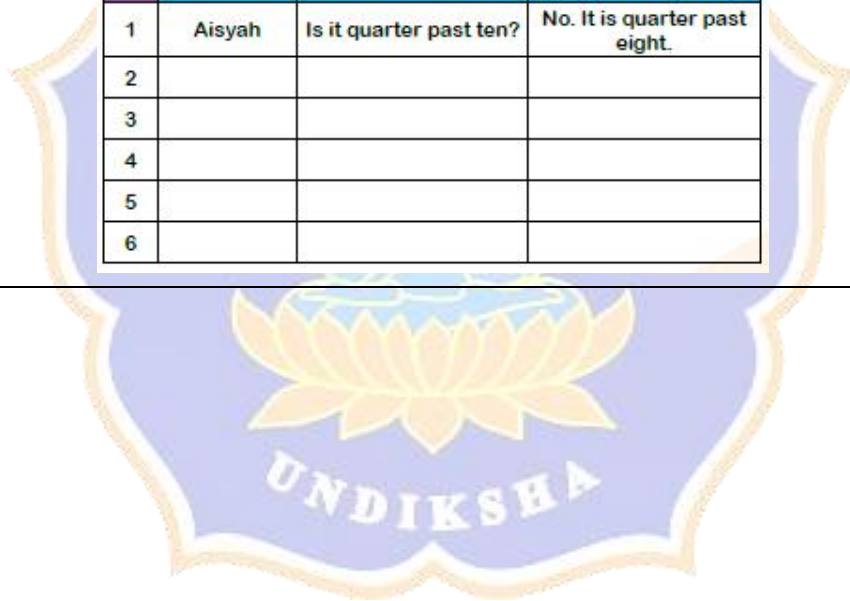




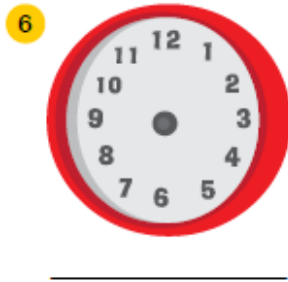
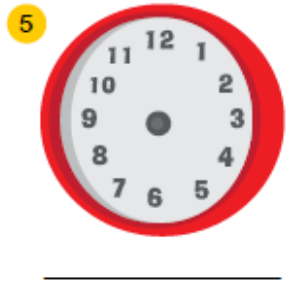
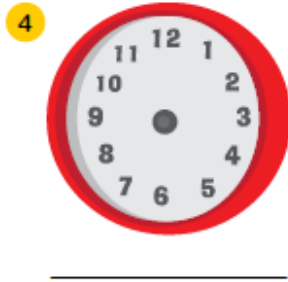
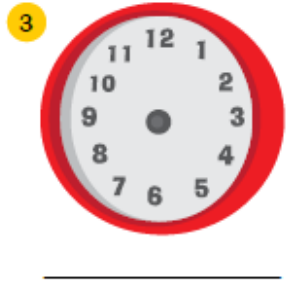
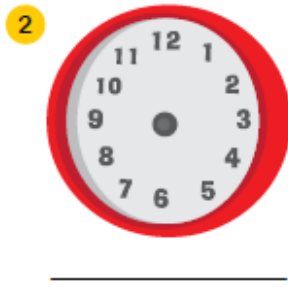
Take Flash Card



No	Name	Question	Answer
1	Aisyah	Is it quarter past ten?	No. It is quarter past eight.
2			
3			
4			
5			
6			



 Listen and Draw



Look and Say



What time does Joshua get up?



What time does Joshua take a bath?





What time does Joshua have breakfast?



What time does Joshua go to school?



What time does Joshua go to bed?





Ask your friend

No	Name	Question	Answer
1	Joshua	Do you get up at 4 o'clock?	No. I get up at half past four
2		Do you have breakfast at six o'clock?	
3		Do you go home at quarter past three?	
4		Do you take a bath at half past six?	
5		Do you have dinner at seven o'clock?	
6		Do you go to bed at nine o'clock?	



Look and Write



1

He plays football at half past three.



2

He _____ at _____.



3



4



5



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Teacher Book - My Next Words Grade 4*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)

C. GLOSARIUM

Be On Time!

D. DAFTAR PUSTAKA

- A, Scott, Wendy and H. Ytreberg, Lisbeth. 2012. *Teaching English to Children*. Pearson Education Limited. England
- Boyd, Brian. 2009. *Motivating Learning*. British Council. UK
- Boyd, Paul, and Batstone. 2006. *Differentiated Early Literacy for English Language Learners*. California State University-Long Beach. Pearson. USA
- Doff, Adrian and Jones, Christopher. 2005. *Language Links Grammar and Vocabulary for Self-study*. Cambridge University Press. UK
- Elizabeth, M.E.S, dan Rao, Digumarti Bhaskara, 2007, *Method of Teaching English*. Discovery Publishing House. New Delhi. India
- House, Susan. 1997. *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. London. UK
- Hutchison, Susan and Roberts, Rachael. 2008. *Premium B1 Level Teacher Book*. Pearson Longman. England
- Jason, Renshaw. 2007. *Boost! Writing 4*. Pearson Longman Asia ELT. Hongkong
- Kelly, Miles, 2013. *Nursery Treasury*, Miles Kelly Publishing. UK
- K.E. Suyanto, Kasihani. 2014. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Lewis, Gordon with Bedson, Gunter. 1999. *Games for Children*. Oxford University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Learner's Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Activity Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Stevenson, Angus. 2010, *Oxford Dictionary*, Oxford University Press. New York

Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 1*. Compass Publishing. USA

Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 2*. Compass Publishing. USA



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Instansi	: SD N 1 Astina
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase / Kelas	: B / 4
Semester	: II (Genap)
Unit / Tema	: 9. I Go to School after Having Breakfast
Alokasi Waktu	: 6 Minggu (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengidentifikasi kegiatan sehari-hari. ❖ Anak-anak dapat berbicara tentang kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan waktu. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mandiri ❖ Kreatif ❖ Beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik ❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Capaian Pembelajaran :** **Menulis - Mempresentasikan**

Peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.

Menyimak - Berbicara

Peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present
- Peserta didik mampu berbicara tentang kegiatan sehari – hari dalam hubungannya dengan waktu.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present dan mampu berbicara tentang kegiatan sehari – hari dalam hubungannya dengan waktu.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa bhs inggrisnya selamat pagi ?
- ❖ Apa bhs inggrisnya bangun ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa dan guru saling menyapa dalam bahasa Inggris, lalu secara tertib mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran.
3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru seputar perasaan mereka dan kondisi kesehatan mereka di hari itu sambil guru melakukan presensi.

Kegiatan Inti

Look and Say

1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini peserta didik akan belajar menyebutkan kegiatan yang selalu dilakukan sehari-hari.
2. Guru menunjukkan kartu gambar/flash card dan peserta didik mengamati gambar.
3. Guru melafalkan beberapa kegiatan sehari-dari yang ada pada gambar dengan benar dan

peserta didik menirukan (*get up, take a bath, brush your teeth, pray, have breakfast, go to school*)

4. Guru menggunakan kartu (flash card) untuk tanya jawab.

Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:

“What is this ?”

“What does he/she do?”

5. Peserta didik menyebutkan beberapa aktifitas yang ada pada kartu gambar.
6. Peserta didik menyebutkan kembali beberapa aktifitas sehari-hari yang ada pada buku halaman 98 sampai dengan 100.

Look and Write

1. Guru memberitahukan kegiatan selanjutnya, yaitu peserta didik akan menuliskan kalimat aktivitas yang ditunjukkan pada gambar pada halaman 101.

Contoh instruksi guru:

Guru: ***“Oke, my students, let's see the activities on page 101.”***

“Look at picture number one. Who is he?”

Murid: ***“He is Made”***

Guru: ***“What does he/she do?”***

Murid: ***“He gets up.”***

Guru: ***“What time is it?”***

Murid: ***“At a quarter to five.”***

Guru: ***“So, we can write that Made gets up at quarter to five in the morning.”***

“Now look at the picture and make sentences like the example.”

2. Peserta didik mengamati gambar pada halaman tersebut.
3. Peserta didik menuliskan jenis aktifitas beserta waktu yang sesuai dengan gambar.
4. Guru menilai hasil pekerjaan siswa pada halaman 101-103.

Teacher: ***“Look at the picture and answer my question!”***

“What is in the kitchen?”

Students: ***“There are plates, spoons, forks, cups, glasses, ...”*** dan seterusnya.

Teacher: ***“Good. “What is in the bathroom?”***

Students: ***“There are bathup, water, dipper, ...”*** dan seterusnya.

Teacher: ***“Good job. Now write the name through the picture!”***

Let's Do Survey

1. Guru menyebutkan kegiatan hari ini peserta didik akan bermain dengan kartu.
2. Guru memberikan contoh cara menanyakan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan gambar.

Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:

Guru : ***“What do you do at 6 o'clock in the morning?”***

Student : ***“ I take a bath.”***

3. Peserta didik melakukan survey kepada 5 temannya dengan bertanya seperti yang telah dicontohkan guru. Peserta didik dapat menggunakan alat peraga kartu bergambar.
4. Peserta didik menuliskan jawaban teman pada kolom pada buku peserta didik di halaman 104

Look and Circle

1. Guru menyebutkan kegiatan peserta didik hari ini menyebutkan gambar kegiatan yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Guru mencontohkan beberapa gerakan aktifitas yang sering dilakukan di depan kelas.
3. Peserta didik menyebutkan kegiatan yang dilakukan guru di depan kelas.
4. Guru mengajak peserta didik melihat buku peserta didik pada halaman 105.
5. Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk melingkari kegiatan yang sering mereka lakukan sehari-hari.

Contoh instruksi guru :

“Let’s circle what do you do everyday?”

6. Peserta didik melingkari aktivitas yang mereka lakukan.

Listen and Circle

1. Guru mengajak peserta didik melihat gambar pada halaman 106.
2. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk melingkari gambar yang sesuai dengan kalimat yang dibacakan sebanyak 3x

Contoh instruksi guru untuk peserta didik:

Guru : *“Listen and circle the picture!”*

“Number 1, Dinda plays in the living room”

“Number 2, Made has breakfast in the living room”

“Number 3, Aisyah goes to school in the morning”

“Number 4, Mr. Surya buys vegetables at the market”

“Number 5, Joshua has breakfast at six o’clock”

3. Peserta didik melingkari gambar yang sesuai dengan instruksi guru. (halaman 106)

Look and Write

1. Guru menyebutkan kegiatan selanjutnya yaitu mengerjakan latihan tugas pada buku peserta didik.
2. Guru mengajak peserta didik melihat kosa kata yang disediakan yang ada pada halaman 107 dan membacanya satu persatu.

Contoh instruksi guru:

“Let’s see the exercise in the book on page 107”.

“Look at the words in the box. Is there any difficult word?”.

“If not, please fill the words into the sentences.”

3. Peserta didik membaca pertanyaan dan mencari jawaban yang sesuai pada kolom disebelah kanan.
4. Guru menilai hasil kerja peserta didik.

Pair Work

1. Guru memberikan contoh bertanya tentang aktivitas dan menanyakan aktivitas yang dilakukan

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik :

Guru : *“What does (he/she) do?”*

Cici : *“(She/he) has breakfast”*

Guru: *“What does (she/ he) do at 6 o’clock?”*

Cici: *“Take a bath. “*

2. Guru memberikan instruksi untuk melakukan tanya jawab dengan teman sebangku tentang aktivitas sehari-hari sesuai dengan gambar.
3. Peserta didik melakukan survey dengan melakukan tanya jawab secara

Kegiatan Penutup

My New Words

1. Pada tahapan ini, guru mengajak peserta didik menyebutkan kembali semua kosa kata tentang aktivitas sehari-hari (*get up, take a bath, brush your teeth, pray, have breakfast, go to school*) Yang telah dipelajari pada unit 9.

Contoh instruksi guru

“repeat after me say the word(get up, take a bath, brush your teeth, pray, have breakfast, go to school)”.

2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran.
3. Siswa mengucapkan salam dan terima kasih, kemudian bersama dengan guru saling mengucapkan selamat berpisah.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengucapkan kosakata/vocabulary pada pembelajaran hari ini.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Pada unit 9 ini penilaian yang diambil adalah listening pada buku paket halaman 106 – 107.

  **Listen and Circle**

1 a.



b.



2 a.



b.



3 a.



b.



4 a.



b.



5 a.



b.



Kunci jawaban

- 1. B 4.A
- 2. A 5.B
- 3. B

Skor penilaian

@4 x 5 = 20

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa menuliskan kalimat lengkap gambar yang diberikan guru

Remedial

Siswa membaca berulang kosakata pada halaman 109

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



get up



take a bath



have breakfast



go to school



brush your teeth



water the flowers



go to work



study



cook



play



Look and Write

Look at the picture and write sentences about it.























Ask your friend.



No	Friend's name	Answer
1	Cici	Take a bath.
2		
3		
4		
5		
6		





Listen and Circle

1 a.



b.



2 a.



b.



3 a.



b.



4 a.



b.



5 a.



b.





Look and Write

1. I _____ at 04.30 in the morning.
2. I go to the bathroom and _____.
3. I _____ in the kitchen.
4. I _____ by bus.
5. I _____ kite in the field.
6. I _____ at 3.00 in the afternoon.
7. I _____ Math.
8. I _____ at 6.30.
9. I _____ in bed before sleeping.
10. I _____ at 9.30.

- study
- brush my teeth
- go to sleep
- wake up
- play
- have dinner
- go to school
- have breakfast
- read a book
- water the flowers



Pair Work



Nilai

--

Paraf Orang Tua

--

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Teacher Book - My Next Words Grade 4*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School*, Penulis : EYLC Team, Penyadur

: Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)

C. GLOSARIUM

I Go to School after Having Breakfast

D. DAFTAR PUSTAKA

- A, Scott, Wendy and H. Ytreberg, Lisbeth. 2012. *Teaching English to Children*. Pearson Education Limited. England
- Boyd, Brian. 2009. *Motivating Learning*. British Council. UK
- Boyd, Paul, and Batstone. 2006. *Differentiated Early Literacy for English Language Learners*. California State University-Long Beach. Pearson. USA
- Doff, Adrian and Jones, Christopher. 2005. *Language Links Grammar and Vocabulary for Self-study*. Cambridge University Press. UK
- Elizabeth, M.E.S, dan Rao, Digumarti Bhaskara, 2007, *Method of Teaching English*. Discovery Publishing House. New Delhi. India
- House, Susan. 1997. *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. London. UK
- Hutchison, Susan and Roberts, Rachael. 2008. *Premium B1 Level Teacher Book*. Pearson Longman. England
- Jason, Renshaw. 2007. *Boost! Writing 4*. Pearson Longman Asia ELT. Hongkong
- Kelly, Miles, 2013. *Nursery Treasury*, Miles Kelly Publishing. UK
- K.E. Suyanto, Kasihani. 2014. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Lewis, Gordon with Bedson, Gunter. 1999. *Games for Children*. Oxford University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Learner's Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Activity Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Stevenson, Angus. 2010, *Oxford Dictionary*, Oxford University Press. New York
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 1*. Compass Publishing. USA
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 2*. Compass Publishing. USA

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Instansi	: SD Negeri 1 Astina
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase / Kelas	: B / 4
Semester	: II (Genap)
Unit / Tema	: 10. He always gets up at 5 o'clock
Alokasi Waktu	: 6 Minggu (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak-anak dapat menggunakan kata keterangan frekuensi. ❖ Anak mampu membuat kalimat sederhana dengan menggunakan adverb of frequency 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gotong royong ❖ Mandiri ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik ❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka 	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Capaian Pembelajaran :** **Menyimak –Berbicara**

Pelajar menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

Membaca –Memirsa

Siswa memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta didik mampu mengungkapkan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never)
- Peserta didik mampu menuliskan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik mampu mengungkapkan dan menuliskan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never)

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ What do you do on Sunday Morning?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa dan guru saling menyapa dalam bahasa Inggris, lalu secara tertib mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran.
3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru seputar perasaan mereka dan kondisi kesehatan mereka di hari itu sambil guru melakukan presensi.

Kegiatan Inti

Look and Say

1. Pada kegiatan ini peserta didik akan belajar tentang kalimat ungkapan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari. Guru dapat mengawali dengan menunjukkan gambar kegiatan di halaman 111 dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik.

Guru: “ *Look at the picture ! This is Aisyah*”.

“*What does she do at 04.00 o'clock ?*”

Peserta didik: *“She gets up at 04.00 o’clock”*.

Guru: *“Aisyah always gets up at 04.00 o’clock”*.

2. Peserta didik mengungkapkan kalimat yang sesuai dengan gambar di halaman 111

Look and Say

1. Pada kegiatan ini Peserta didik akan melakukan survey dengan bertanya pada 5 temannya di kelas tentang waktu kegiatan.
2. Guru mengawali kegiatan dengan menunjukkan jam dinding dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang waktu.

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik:

“Look at the clock! What time is it?”

3. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan survei dengan bertanya pada 5 temannya tentang waktu dan menuliskan hasil survey pada buku peserta didik halaman 113.

Contoh instruksi guru:

“Ok, students...let’s do the survey. Ask your friend and write your report on your book, page 113”.

4. Peserta didik melakukan survey dengan bertanya pada 5 temannya tentang waktu dan menuliskan hasil survey pada buku peserta didik halaman 113.

Media yang diperlukan pada kegiatan ini adalah: flashcard. Flashcard yang dipakai dalam kegiatan ini adalah flashcard bergambar dan flashcard kalimat.

Game

1. Pada kegiatan ini peserta didik diajak untuk melakukan sebuah permainan. Sebelumnya, guru menyiapkan 2 kartu gambar/flashcard kegiatan sehari-hari dan kalimat-kalimat yang mendeskripsikan gambar tersebut.
2. Dibentuk 2 kelompok, kelompok 1 memegang kartu gambar dan kelompok 2 memegang kartu kalimat.
3. Pasangkan kelompok yang memegang kartu gambar dengan kelompok yang memegang kartu kalimat.
4. Kelompok pertama menunjukkan sebuah gambar dan kelompok lawan mencari kartu tulisan yang sesuai gambar.
5. Guru memberikan batas waktu untuk setiap permainan, bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan tepat dan yang paling banyak, maka dialah pemenangnya.

Read and Write

1. Pada aktivitas ini peserta didik diminta membaca dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks.
2. Guru memberikan instruksi kepada salah satu peserta didik untuk membaca teks.

Contoh instruksi guru pada peserta didik:

“Ok student lets read the text”.

“Diana, please rad the text loudly.”

3. Setelah dibaca, guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang isi text yang telah

dibaca.

Contoh pertanyaan guru ke peserta didik :

Guru : *“Does Aisyah get up at 04.00 o’clock?”*

Peserta didik : *“Yes”*

Guru: *“Does she go to school at 09.00 o’clock?”*

Peserta didik: *“No, she doesn’t.”*

4. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membaca teks kembali dan menuliskan T (*true*) atau F (*false*) pada kolom yang tersedia di halaman 115.

Look and Write

1. Guru menunjukkan gambar seri.(gambar seri bisa diambil dari gambar dibuku peserta didik halaman 111 dan 112). Guru dan peserta didik membuat kalimat yang sesuai dengan gambar, kemudian menyusunnya menjadi sebuah cerita.
2. Peserta didik diminta membuka buku halaman 116, membaca dan mengurutkan kalimat .
Contoh instruksi guru:
“Ok, students, please open your book to page 116”.
“Read carefully and arrange into the correct order.”
3. Peserta didik mengurutkan kalimat acak menjadi sebuah cerita yang runtut dan menuliskannya kembali pada kolom yang tersedia pada buku peserta didik halaman 116.

Look and Write

1. Pada kegiatan ini peserta didik melengkapi cerita tentang kegiatan sehari-hari mereka.
2. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melengkapi teks.
Contoh instruksi guru kepada peserta didik :
“Look at the text on your book, page 116, and complete the text based on your daily activity”.
3. Peserta didik melengkapi teks berdasarkan kegiatan sehari-hari mereka (buku peserta didik halaman 116)

Kegiatan Penutup

My New Words

1. Guru mengajak peserta didik mengulang kembali kata-kata yang sudah dipelajari pada unit 10 dengan cara mengucapkan bersama-sama.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran.
3. Siswa mengucapkan salam dan terima kasih, kemudian bersama dengan guru saling mengucapkan selamat berpisah.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?

5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengungkapkan secara lisan perasaannya tentang pelajaran hari ini

F. ASESMEN / PENILAIAN

- Pada unit 10 ini, penilaian yang dilakukan adalah writing skill pada halaman 116 yaitu melengkapi kalimat rumpang berdasarkan kegiatan sehari-hari peserta didik.

No.	Student	Gramatikal (1- 10)	Vocabularies (1-10)	Total
1				
2				
3				

- Pada unit ini penilaian yang diambil adalah penilaian membaca Indikator: Bertanya jawab tentang kendaraan yang dikendarai jika pergi kesuatu tempat dengan baik.

No.	Nama	Aspek									Rata-rata	
		Akurasi (grammar)			Ketuntasan			Mekanik (pactuation, spelling, kapitalisasi)				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Haidar											
2												
3												

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi
3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa diberikan tugas untuk menuliskan daily activitiesnya sehari hari menggunakan jam dan tanda waktu Always, Usually, Sometimes, Never.

Remedial

Siswa diberikan tugas menulis dan membaca kalimat pada halaman 111 -112.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Fahri always gets up at 04.00.



Fahri usually takes a bath at 04.30.



Fahri always has breakfast at 06.00.



Fahri never goes to school at 06.45.



Fahri sometimes studies at 08.00.



Fahri never goes to bed at 07.00 o'clock.



Ask your friends using
"What time do you ...?"



What time
do you get up?



I get up
at 05.00
o'clock

No	Name	get up	take a bath	have breakfast	go to school	go to bed
1	Fahri	04.00	04.30	06.15	06.30	09.30
2						
3						
4						
5						
6						

Report:

1. Fahri always gets up at 04.00

2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____





Match the picture and the activities.





Aisyah's Activity on Sunday

Today is Sunday. Aisyah and her family get up at 04.30 in the morning. They pray shubuh together at 05.00 o'clock. Aisyah's father cleans his car. Her mother cooks in the kitchen. Aisyah helps her mother in the kitchen. Her brother sweeps the yard. At eight o'clock, they have breakfast. At nine o'clock they visit grandma in Surabaya. They arrive home at half past nine in the evening. Then, they go to bed.

Mark the sentences **T (true)** or **F (false)** based on the space provided.

T/F

1. Aisyah and her family get up at 04.00 o'clock
2. Aisyah prays shubuh at 05.00 o'clock
3. Aisyah's father cleans his car
4. Aisyah's brother sweeps the floor
5. Aisyah doesn't help her mother in the kitchen
6. Aisyah and family have breakfast at 08.00
7. Aisyah visits her grandma in Lamongan
8. Aisyah and her family visit their grandma at 09.00
9. They arrive home at half past nine.
10. After arrive home, Aisyah goes to bed.





Look and Write

Write the following sentences in the correct order.

- Before dinner I do my homework
- I go to bed at 9 o'clock in the evening
- I go home at 2 o'clock in the afternoon
- I wash my face, brush my teeth and eat my breakfast
- I wake up at 5 o'clock in the morning
- At 7:30 I go to school
- After dinner I read a book

I wake up at 5 o'clock in the morning

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Look and Write

Complete the sentences.

Me and My Day

My name is _____. I usually wake up at _____ and get up at _____. I take a bath at _____ and get dressed at _____. I have my breakfast in the _____. I eat _____ for breakfast. I go to school at _____. I go home at _____. I watch TV at _____ and sleep at _____.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Teacher Book - My Next Words Grade 4*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School*, Penulis : EYLC Team, Penyadur

: Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)

C. GLOSARIUM

He always gets up at 5 o'clock.

D. DAFTAR PUSTAKA

- A, Scott, Wendy and H. Ytreberg, Lisbeth. 2012. *Teaching English to Children*. Pearson Education Limited. England
- Boyd, Brian. 2009. *Motivating Learning*. British Council. UK
- Boyd, Paul, and Batstone. 2006. *Differentiated Early Literacy for English Language Learners*. California State University-Long Beach. Pearson. USA
- Doff, Adrian and Jones, Christopher. 2005. *Language Links Grammar and Vocabulary for Self-study*. Cambridge University Press. UK
- Elizabeth, M.E.S, dan Rao, Digumarti Bhaskara, 2007, *Method of Teaching English*. Discovery Publishing House. New Delhi. India
- House, Susan. 1997. *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. London. UK
- Hutchison, Susan and Roberts, Rachael. 2008. *Premium B1 Level Teacher Book*. Pearson Longman. England
- Jason, Renshaw. 2007. *Boost! Writing 4*. Pearson Longman Asia ELT. Hongkong
- Kelly, Miles, 2013. *Nursery Treasury*, Miles Kelly Publishing. UK
- K.E. Suyanto, Kasihani. 2014. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Lewis, Gordon with Bedson, Gunter. 1999. *Games for Children*. Oxford University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Learner's Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Activity Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Stevenson, Angus. 2010, *Oxford Dictionary*, Oxford University Press. New York
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 1*. Compass Publishing. USA
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 2*. Compass Publishing. USA

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Instansi	: SD Negeri 1 Astina
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase / Kelas	: B / 4
Semester	: II (Genap)
Unit / Tema	: 11. How do you go to school?
Alokasi Waktu	: 6 Minggu (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Anak mampu mengidentifikasi jenis kendaraan.❖ Anak mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Gotong royong❖ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Capaian Pembelajaran :** **Membaca - Memirsa**

Siswa memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.

Menulis - Mempresentasikan

Siswa mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan.
- Siswa mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Anak mampu mengidentifikasi jenis kendaraan.
- ❖ Anak mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ How do you go to school?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa dan guru saling menyapa dalam bahasa Inggris, lalu secara tertib mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran.
3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru seputar perasaan mereka dan kondisi kesehatan mereka di hari itu sambil guru melakukan presensi.

Let's Sing

1. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang alat transportasi apa saja yang mereka lihat dalam perjalanan menuju sekolah.
2. Guru menanyakan gambar alat transportasi pada halaman 118.

Contoh instruksi:

“Look at the picture, what kind of transportations in the picture?”

“Do you know what is it?”(sambil menunjuk salah satu alat transportasi dalam gambar di halaman 118).

3. Guru meminta peserta didik membuka buku bahasa Inggris halaman 119.

Contoh instruksi guru kepada peserta didik:

“Ok, students, open your book to page 119. Today I will ask you to sing about

transportation.”

4. Guru menyanyikan lagu yang ada pada buku peserta didik halaman 119 sebagai contoh. (lagu *the wheel on the bus* bisa dicari di you tube, disarankan agar guru pengajar terlebih dahulu bisa menyanyikan sebelum mengajarkan lagu kepada peserta didiknya).

Contoh instruksi guru:

“Listen and look your book, I will sing for you”.

5. Guru member contoh dan Peserta didik mendengarkan serta menirukan contoh dari gurunya. Diulang-ulang sampai bisa.
6. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu sesuai contoh dari guru.

Kegiatan Inti

Look and Say

1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar alat transportasi pada halaman 120-121.

Contoh instruksi guru:

”Look at the picture, then repeat after me.”

2. Guru membimbing peserta didik melafalkan nama alat transportasi sesuai gambar.

“It is a bike.”

“It is a pedicab”. Dan seterusnya.

3. Peserta didik diminta mengulang nama- nama alat transportasi sesuai pada gambar yang ada di buku peserta didik halaman 120-121.
4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang alat transportasi dengan menunjukkan gambar.

Contoh pertanyaan guru pada peserta didik :

Guru : *“What is it?”*

Peserta didik : *” It is a bus”.*

Guru : *“Is it a bus?”* (sambil menunjukkan gambar).

Peserta didik : *“Yes/No it is not”.*

Look and Write

1. Guru menyebutkan kegiatan peserta didik selanjutnya yaitu menyebutkan macam-macam kendaraan yang biasa digunakan.
2. Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk menulis nama- nama alat transportasi pada buku peserta didik halaman 122 sesuai dengan gambar.

Contoh instruksi guru:

“Ok students, open your book page 122”.

“Look at the picture and write the name of transportation”.

3. Peserta didik menuliskan nama-nama alat transportasi pada buku peserta didik halaman 122 sesuai gambar.

Look and Match

1. Guru mengajak peserta didik mengamati gambar pada halaman 123.

Contoh instruksi guru:

“Let’s do the exercise. Look at the pictures and read the sentences.”

“Match the picture with the sentences.”

2. Peserta didik mengamati gambar dan memilih kalimat yang sesuai dengan gambar dengan cara menuliskan huruf pada kolom yang tersedia.

Game

Media yang diperlukan : kartu gambar alat transportasi dan kartu kata kata alat transportasi

1. Guru mengajak peserta didik melakukan sebuah permainan yang berkenaan dengan alat-alat transportasi. Guru mengatakan:

“Let’s play game, I will make 2 groups. Group A and B”. group A will show the picture of transportations and group B will show the name of transportations”.

“Are you ready, students?”

2. Lalu guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok, dan masing-masing anggota kelompok membawa kartu dari guru seperti yang ada pada gambar 124.
3. Selanjutnya ,Peserta didik bertanya dengan menunjukkan gambar dan peserta didik lain menyebutkan nama alat transportasi sesuai gambar.

Contoh pertanyaan peserta didik pada peserta didik lain:

Peserta didik A: ***“What is it?”***

Peserta didik B: ***“It is plane”***

Let’s Do Survey

1. Pada kegiatan ini, peserta didik akan melakukan survey dengan bertanya pada teman tentang alat transportasi yang digunakan saat pergi ke sekolah.

Guru terlebih dahulu melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang alat transportasi yang mereka gunakan untuk pergi ke sekolah dengan memberikan contoh terlebih dahulu.

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik:

Guru: ***“Made, how do you go to school?”***

Made: ***“By bike, Mom.”***

Guru: ***“Made goes to school by bike.”***

2. Guru memberikan instruksi pada peserta didik untuk melakukan survey dengan bertanya pada 5 temannya tentang alat transportasi yang digunakan saat pergi ke sekolah dan menuliskan hasilnya pada tabel yang tersedia pada buku peserta didik halaman 125.

Kegiatan Penutup

My New Words

1. Guru mengajak peserta didik mengulang kembali kata-kata yang sudah dipelajari pada unit 11 dengan cara diucapkan bersama-sama..
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran.
3. Siswa mengucapkan salam dan terima kasih, kemudian bersama dengan guru saling mengucapkan selamat berpisah.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

1. Menyebutkan hal hal yang ingin mereka lakukan setelah mempelajari pada unit ini.
2. Menyebutkan bagian kegiatan yang sangat mereka sukai pada unit ini.

Kunci jawaban

1. Look and write (bike, pedicab, car, ship, ferry, bus, plane, truck, helicopter, train).
2. Look and match(B, C, E, A,F,D).

F. ASESMEN / PENILAIAN

Keterangan penilaian writing meliputi:

1. Akurasi (grammar)
2. Ketuntasan (kelancaran)
3. Tulisan (rapi/tidaknya tulisan)
4. Mekanik (punctuation, spelling, kapitalisasi)

Keterangan penilaian reading meliputi :

1. Accuracy
2. Pronunciation intonation

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

 Look and Say



It is a bike.



It is a pedicab.



That is a boat.



That is a ship.



That is a truck.



That is a bus.

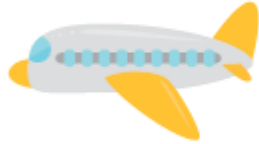




It is a **motorcycle**.



That is a **car**.



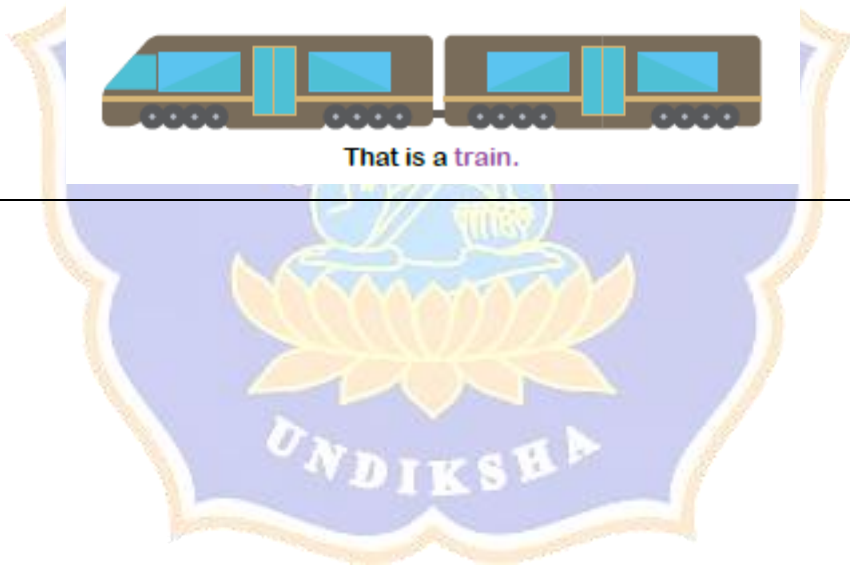
That is a **plane**.



It is a **helicopter**.



That is a **train**.





Look and Write

1



Bike

2



3



4



5



6



7



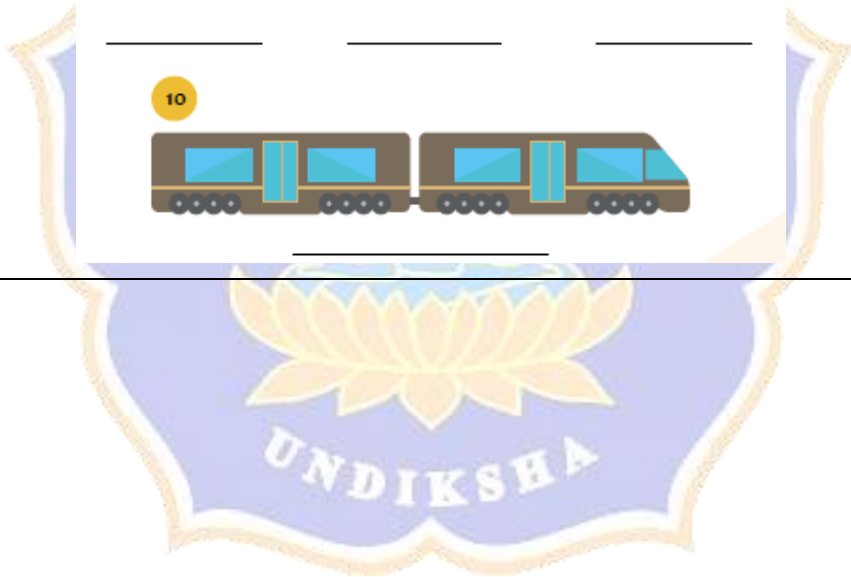
8



9



10





Look and Match



- A. Mother goes to the market on foot.
- B. Made rides a bike around the Townsquare.
- C. Mr. Udin goes to work by motorcycle.
- D. Mrs. Maria goes to the Supermarket by car.
- E. Mr. Surya goes to Jakarta by plane.
- F. Aisyah goes to school by pedicab.





Match the picture with name.



Let's do Survey



No	Name	Vehicle	Sentence
1	Made	Car	Made goes to school by car
2			
3			
4			
5			
6			





Bike
Plane
Truck
Bus
Pedicab
Car
Motorcycle
Train
Helicopter
Boat
Ship

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Teacher Book - My Next Words Grade 4*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)

C. GLOSARIUM

How do you go to school?

Truck, plane, train, bus. Pedicab, motorcycle, helicopter, boat, ship bike

D. DAFTAR PUSTAKA

- A, Scott, Wendy and H. Ytreberg, Lisbeth. 2012. *Teaching English to Children*. Pearson Education Limited. England
- Boyd, Brian. 2009. *Motivating Learning*. British Council. UK
- Boyd, Paul, and Batstone. 2006. *Differentiated Early Literacy for English Language Learners*. California State University-Long Beach. Pearson. USA
- Doff, Adrian and Jones, Christopher. 2005. *Language Links Grammar and Vocabulary for Self-study*. Cambridge University Press. UK
- Elizabeth, M.E.S, dan Rao, Digumarti Bhaskara, 2007, *Method of Teaching English*. Discovery Publishing House. New Delhi. India
- House, Susan. 1997. *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. London. UK
- Hutchison, Susan and Roberts, Rachael. 2008. *Premium B1 Level Teacher Book*. Pearson Longman. England
- Jason, Renshaw. 2007. *Boost! Writing 4*. Pearson Longman Asia ELT. Hongkong
- Kelly, Miles, 2013. *Nursery Treasury*, Miles Kelly Publishing. UK
- K.E. Suyanto, Kasihani. 2014. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Lewis, Gordon with Bedson, Gunter. 1999. *Games for Children*. Oxford University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Learner's Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Activity Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Stevenson, Angus. 2010, *Oxford Dictionary*, Oxford University Press. New York
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 1*. Compass Publishing. USA
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 2*. Compass Publishing. USA

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022

BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd
Instansi	: SD Negeri 1 Astina
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase / Kelas	: B / 4
Semester	: II (Genap)
Unit / Tema	: 12. He goes to school by bike
Alokasi Waktu	: 6 Minggu (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Anak mampu mengidentifikasi kegiatan sehari-hari dengan kendaraan yang digunakan.❖ Anak dapat menceritakan bagaimana mereka pergi ke tempat umum.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Kreatif❖ Mandiri	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran :

Membaca – Memirsa

Siswa memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.

Menyimak - Berbicara

Pelajar menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkungannya sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosakata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

Tujuan Pembelajaran:

- Siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan dalam kegiatan sehari-hari pada waktu tertentu.
- Siswa mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan dalam kegiatan sehari-hari pada waktu tertentu.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Children can identify daily activities with transportation used.
- ❖ Children can tell how do they go to public places.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ [Apa Arti " He goes to school by bike " Dalam Bahasa Indonesia.](#)

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa dan guru saling menyapa dalam bahasa Inggris, lalu secara tertib mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran.
3. Siswa menjawab pertanyaan dari guru seputar perasaan mereka dan kondisi kesehatan mereka di hari itu sambil guru melakukan presensi.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati gambar pada halaman 127 pada buku peserta didik.
2. Guru bertanya kepada peserta didik.

Contoh kalimat guru untuk peserta didik:

“Look at the picture. They are Made and Joshua”.

“Where do they go?”

“How do they go?”

3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.

Contoh kalimat peserta didik untuk guru:

“They go to school”.

“They go there by bike.”

4. Kemudian guru bertanya kepada beberapa peserta didik, tentang kendaraan yang digunakan mereka untuk pergi ke sekolah.

Contoh kalimat guru untuk peserta didik:

Guru: ***“How do you go to school?”***

Peserta didik: ***“I go to school by”***

Look and Say

1. Guru menyebutkan hari ini peserta didik akan belajar tentang transportasi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh kalimat guru:

“Today, we will study family activities.”

“Where they go?”

“How did they go?”

2. Guru bersama peserta didik menyebutkan satu persatu karakter atau tokoh pada halaman tersebut dan menanyakan tentang gambar di halaman 128.

“Open page 128. Who are they?”

3. Kemudian guru bersama peserta didik menyebutkan kalimat yang berhubungan dengan gambar.

Contoh kalimat guru yang disampaikan pada halaman ini kepada peserta didik:

Guru: ***“He is father, his name is pak Johaness”.***

“Where does father go?”

“How does he go to the office?”

“What time he goes to office?”.

4. Guru meminta peserta didik menirukan kalimat yang diucapkan tentang gambar dengan baik dan benar.

“Now repeat after me.”

“Pak Johaness goes to office at 07.00 by bus”.

“Joshua goes to school at 06.30 by bike”.

“Bu Maria goes to the market at 06.00 by pedicab”.

Look and Match

1. Guru memberitahukan bahwa peserta didik kegiatan yang akan dipelajari pada halaman 130.
2. Guru meminta peserta didik mencocokkan gambar dengan kalimat yang tepat.
3. Guru meminta peserta didik memperhatikan gambar satu-persatu dan kalimat yang ada pada halaman tersebut.
4. Guru menunjuk pada satu gambar sebagai contoh dan memberikan pertanyaan.

Contoh pertanyaan guru:

“Who is he?”

“Where does he go?”

“How does he go to school?”

5. Guru memberikan instruksi sederhana kepada peserta didik untuk mencari jawaban dan mencocokkannya dengan kalimat pilihan yang tersedia dibawah gambar, kemudian menuliskan huruf yang tepat pada kotak yang tersedia.

Contoh instruksi guru untuk peserta didik:

“Look at the pictures and match with the sentences below”.

Game

1. Guru memberitahukan peserta didik hari ini akan bermain dengan kartu

Contoh kalimat untuk guru:

“Hello... children,I will bring cards, let’s play with cards”

2. Guru memanggil peserta didik maju ke depan sebagai model untuk memainkan kartu bersamanya.
3. Guru yang pertama mengambil kartu bergambar.
4. Guru menyebutkan kalimat yang sesuai dengan gambar.

Contoh kalimat guru:

“I take one card. Look, this is a plane. Where do I go by plane?”

“Now try making a sentence from this card.”

“I go to Jogja with my sister by plane.

5. Guru meminta peserta didik (model) mengambil satu kartu dan memintanya untuk menyebutkan kalimat yang sesuai dengan kartu.

Contoh Kalimat guru:

“Take one card. Look, this is a car. Where do you go by car?.

“Now, make a sentence from this card.”

“I go to the zoo with my family by car.”

6. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi 5 atau 6 kelompok untuk bermain kartu, setiap kelompok mendapat 1 set kartu.
7. Guru meminta peserta didik bermain kartu seperti yang telah dicontohkan guru.

Catatan:

Dalam permainan ini guru membawa beberapa set kartu bergambar kegiatan dengan transportasi yang digunakan. 1 set kartu berisi 10 gambar.

Look and Write

1. Guru memberitahukan bahwa peserta didik akan mengerjakan latihan soal pada halaman 132.
2. Guru meminta peserta didik membuka dan memperhatikan gambar pada halaman tersebut.
3. Guru meminta satu peserta didik membaca contoh kalimat yang ada pada buku.
4. Guru meminta peserta didik menyebutkan manakah gambar yang cocok pada kalimat tersebut.
5. guru menginstruksikan peserta didik untuk menuliskan kalimat pada setiap nomer dengan melihat gambar yang ada.

Guru mengucapkan:

“Now we are going to make simple sentences about many activities.”

Kegiatan Penutup

My New Words

1. Pada tahapan ini guru mengajak peserta didik untuk mengingat dan menyebutkan kembali kalimat yang berkaitan dengan transportasi yang biasanya digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti telah dipelajari sebelumnya.
2. Siswa yang mendapat giliran memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran.
3. Siswa mengucapkan salam dan terima kasih, kemudian bersama dengan guru saling mengucapkan selamat berpisah.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

1. Menyebutkan hal hal yang ingin mereka lakukan setelah mempelajari pada unit ini.
2. Menyebutkan bagian kegiatan yang sangat mereka sukai pada unit ini.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Pada unit ini penilaian yang diambil adalah penilaian membaca

Indikator: Bertanya jawab tentang kendaraan yang dikendarai jika pergi kesuatu tempat dengan baik

No.	Nama	Aspek									Rata-rata	
		Akurasi (grammar)			Ketuntasan			Mekanik (pactuation, spelling, kapitalisasi)				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Haidar											
2												
3												

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi

3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

Ketuntasan:

1. Kesulitan berkomunikasi
2. Sedikit kesulitan berkomunikasi
3. Berkomunikasi dengan baik

Pelafalan:

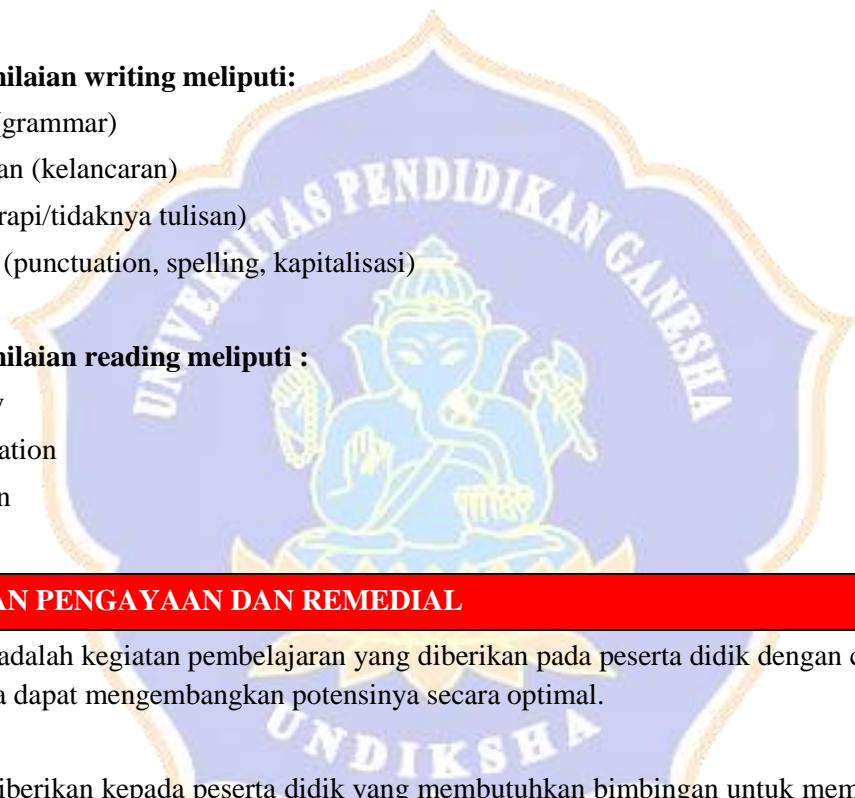
1. Kesulitan melafalkan
2. Sedikit kesulitan melafalkan
3. Lancar melafalkan.

Rubrik penilaian writing meliputi:

1. Akurasi (grammar)
2. Ketuntasan (kelancaran)
3. Tulisan (rapi/tidaknya tulisan)
4. Mekanik (punctuation, spelling, kapitalisasi)

Rubrik penilaian reading meliputi :

1. Accuracy
2. Pronunciation
3. intonation



G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Look and Say



Father goes to the office at 07.00 by bus.



Joshua goes to school at 06.30 by bike.



Mother goes to the market at 06.00 by pedicab.



Cici goes to the book store at 09.00 by car.



Grand father goes to the paddy field at 06.30 on foot.



Look and Match

Match the picture with the sentences.



- Aisyah and her family go to Surabaya by car.
- Mrs. Maria goes to the office at 07.00 by bus.
- Joshua and Made go to Malang at 06.00 by train.
- My mother goes to the market at 08.00 by pedicab.
- Joshua goes to school at 06.30 by bike.





Take your cards
and tell to your friend.

I go to Bali by plane





Look and Write

Write a sentence through the table.



Sentence:

1. Father goes to work at quarter to seven by motorcycle.

- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____

Nilai

--

Paraf Orang Tua

--

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Teacher Book - My Next Words Grade 4*, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *My*

Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)

C. GLOSARIUM

He Goes to School by Bike

Supermarket, office, paddy field, book store, by, at, go to

D. DAFTAR PUSTAKA

- A, Scott, Wendy and H. Ytreberg, Lisbeth. 2012. *Teaching English to Children*. Pearson Education Limited. England
- Boyd, Brian. 2009. *Motivating Learning*. British Council. UK
- Boyd, Paul, and Batstone. 2006. *Differentiated Early Literacy for English Language Learners*. California State University-Long Beach. Pearson. USA
- Doff, Adrian and Jones, Christopher. 2005. *Language Links Grammar and Vocabulary for Self-study*. Cambridge University Press. UK
- Elizabeth, M.E.S, dan Rao, Digumarti Bhaskara, 2007, *Method of Teaching English*. Discovery Publishing House. New Delhi. India
- House, Susan. 1997. *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. London. UK
- Hutchison, Susan and Roberts, Rachael. 2008. *Premium B1 Level Teacher Book*. Pearson Longman. England
- Jason, Renshaw. 2007. *Boost! Writing 4*. Pearson Longman Asia ELT. Hongkong
- Kelly, Miles, 2013. *Nursery Treasury*, Miles Kelly Publishing. UK
- K.E. Suyanto, Kasihani. 2014. *English for Young Learners*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Lewis, Gordon with Bedson, Gunter. 1999. *Games for Children*. Oxford University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Learner's Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Linse, Caroline dan Schottman, Elly. 2016. *Cambridge Global English Activity Book 3*. Cambridge University Press. UK
- Stevenson, Angus. 2010, *Oxford Dictionary*, Oxford University Press. New York
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 1*. Compass Publishing. USA
- Taylor, Anne and Kilpatrick, Linda. 2006. *Listening Starter 2*. Compass Publishing. USA

Appendix 8 ATP (Learning objective flow) for 4th Grade Student in 2nd Semester

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

BAHASA INGGRIS JENJANG SEKOLAH DASAR (SD) FASE B KELAS 4

Komponen/Indicator	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <p>• ELEMEN MENYIMAK – BERBICARA</p> <p>Pada akhir fase B, pelajar menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.</p> <p>By the end of Phase B, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some sentence elements to participate in classroom routines and learning activities, such as expressing feelings, expressing needs, and requesting help. They identify key information points in visually supported oral presentations containing familiar vocabulary. Using visual cues, they follow simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</p> <p>• ELEMEN MEMBACA – MEMIRSA</p> <p>Pada akhir fase B, siswa memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.</p> <p>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustrations. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in print or digital texts, including visual, multimodal, or interactive texts.</p> <p>• ELEMEN MENULIS – MEMPRESENTASIKAN</p> <p>Pada akhir fase B, siswa mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.</p>

	<p>By the end of Phase B, students communicate their ideas and experience through drawings and copywriting. With teachers' support, they produce simple descriptions and procedures using simple words/phrases and pictures. They use invented spelling in writing simple vocabulary related to their class and home environments.</p>
<p>Profil Pelajar Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia Elemen akhlak beragama : Belajar membiasakan pelaksanaan ibadah wajib sesuai tuntunan agamanya Elemen akhlak pribadi : Mulai membiasakan diri untuk disiplin, rapi, membersihkan dan merawat diri dalam kesehariannya Elemen akhlak kepada manusia : Mengenal persamaan dan perbedaan Elemen akhlak kepada alam : Belajar menjaga kebersihan lingkungan dan sekitarnya, mengenali berbagai ciptaan Tuhan Elemen akhlak bernegara : Belajar mengenali hak dan kewajibannya • Berkebinekaan global Elemen mengenal dan menghargai budaya : Mengenal berbagai budaya di sekitarnya dan memandangnya sebagai suatu wawasan baru Elemen komunikasi dan interaksi antar budaya : Mengenal penggunaan kata yg berbeda makna di lingkungan sekitarnya Elemen refleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan : Belajar mengenali bahwa perbedaan adalah sebuah ragam pengalaman Elemen berkeadilan sosial : Belajar mengenali konsep hak dan kewajiban • Bergotong-royong Elemen kolaborasi : Belajar bekerja sama, berkomunikasi dan berkoordinasi dengan teman Elemen kepedulian : Belajar mengenali lingkungan sekitar Elemen berbagi : Belajar memberi dan menerima hal yg dianggap berharga dan penting dengan sesama teman di lingkungan sekitarnya • Mandiri Elemen kesadaran diri : Mulai mengenali berbagai emosi yang dialaminya juga mulai mengenali adanya minat diri dan tantangannya Elemen regulasi diri : Mulai mengenal tujuan dan rencana belajar dengan bimbingan orang dewasa, serta menjalankan rencananya sesuai waktu yang telah disepakati, mulai

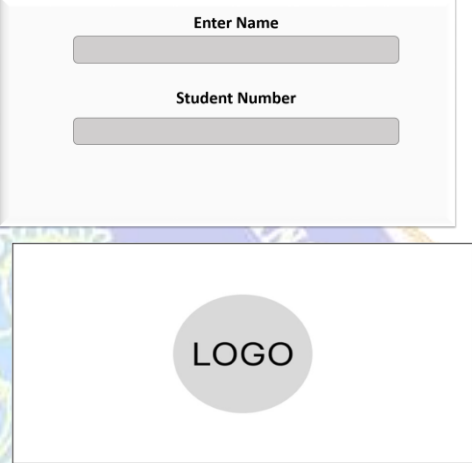
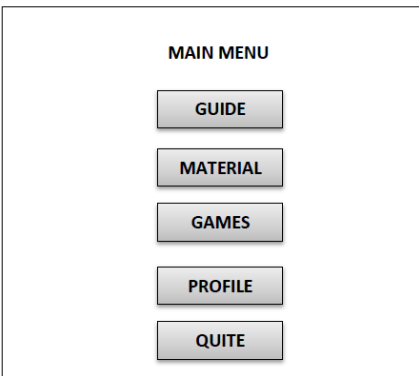
	mengenal adanya tugas-tugas rutin
Alur/Tujuan Pembelajaran	<p>B.1. Pelajar mampu mengidentifikasi pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris ketika berkegiatan sehari-hari di kelas.</p> <p>B.2. Pelajar memahami kalimat sederhana Bahasa Inggris sehingga mampu menjawab pertanyaan sederhana sebagai sebuah respon</p> <p>B.3. Pelajar mampu mengikuti instruksi sederhana yang diberikan secara verbal oleh guru</p> <p>B.4. Pelajar menyampaikan secara lisan istilah sederhana yang merupakan aktivitas sehari hari</p> <p>B.5. Pelajar mengungkapkan perasaannya dengan kalimat sederhana</p> <p>B.6. Pelajar mampu menulis kalimat sederhana dalam konteks aktivitas sehari-hari</p>
Alur/Tujuan Pembelajaran	<p>B.1. Pelajar mampu mengidentifikasi pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris ketika berkegiatan sehari-hari di kelas.</p> <p>B.2. Pelajar memahami kalimat sederhana Bahasa Inggris sehingga mampu menjawab pertanyaan sederhana sebagai sebuah respon</p>
Jumlah jam pelajaran	16 jam pelajaran
Identifikasi Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menagkapgkap makna dari pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris ketika berkegiatan sehari-hari di kelas. • Menunjukkan pemahaman atas kalimat sederhana bahasa Inggris. • Memberikan respon terhadap pertanyaan dalam kalimat bahasa Inggris sederhana
Topik/Konten Inti	Pemahaman pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Pemahaman sebuah kalimat sederhana bahasa Inggris.
Penjelasan singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pembelajaran adalah tentang aktivitas pembiasaan penggunaan bahasa Inggris, seperti mendengarkan dan menyampaikan kata serta kalimat sederhana yang digunakan dalam aktifitas sehari hari • Jenis kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan guru: Permainan, contoh : bermain peran (role play), tebak-tebakan (guessing game). <p>Guru mengajak siswa bernyanyi dengan lirik mengenai berbagai pertanyaan sederhana dengan konteks sehari-hari</p> <p>Guru mengajak pelajar untuk mengekspresikan perasaan (feeling expression)</p>

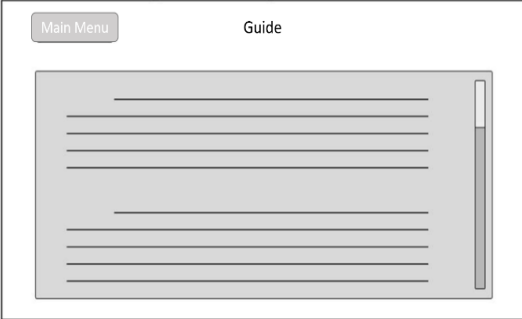
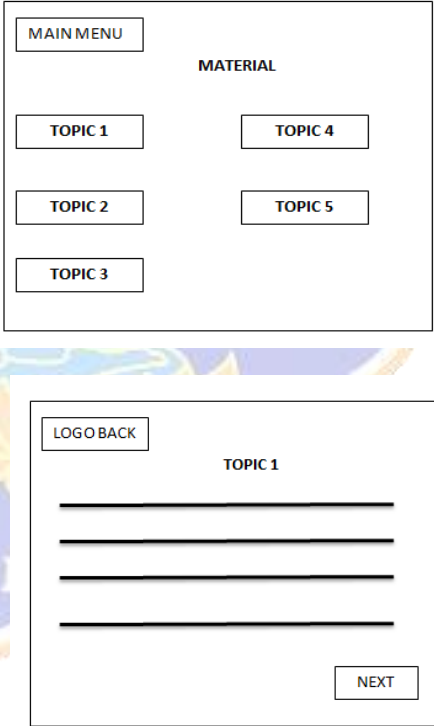
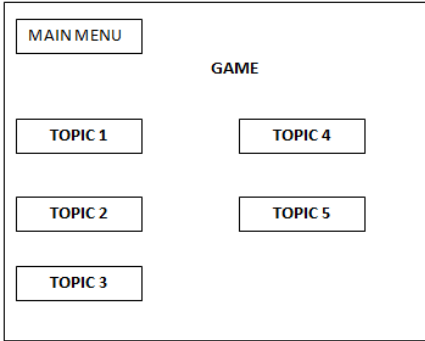
	Kerja berkelompok (team work)
Alur/Tujuan Pembelajaran	B.3 Pelajar mampu mengikuti instruksi sederhana yang diberikan secara verbal oleh guru
Jumlah Jam Pelajaran	10 jam pelajaran
Identifikasi Tujuan Pembelajaran	Menunjukkan pemahaman atas instruksi sederhana dalam bahasa Inggris
Topik/Konten Inti	Merespon percakapan sehari-hari atas instruksi sederhana dalam bahasa Inggris
Penjelasan singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pembelajaran adalah tentang aktivitas pembiasaan penggunaan bahasa Inggris dalam interaksi, sewaktu mendengarkan, menyampaikan dan menulis kata serta kalimat sederhana yang digunakan dalam aktifitas sehari hari • Jenis kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan guru: Permainan, contoh : bermain peran (role play), tebak-tebakan (guessing game). <p>Guru mengajak siswa bernyanyi dengan lirik mengenai berbagai instruksi sederhana dengan konteks sehari-hari</p> <p>Guru mengajak pelajar untuk ekspresi perasaan (feeling expression)</p> <p>Kerja berkelompok (team work)</p>
Alur/Tujuan Pembelajaran	B.4 Pelajar menyampaikan secara lisan istilah sederhana yang merupakan aktivitas sehari hari
Jumlah Jam Pelajaran	12 jam pelajaran
Identifikasi Tujuan Pembelajaran	Menyampaikan pesan secara lisan istilah sederhana yang merupakan aktivitas sehari-hari
Topik/Konten Inti	Penyampaian pesan dalam konteks percakapan atau kegiatan sehari-hari
Penjelasan singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pembelajaran adalah tentang aktivitas penggunaan bahasa Inggris dalam menceritakan kegiatan sehari-hari hingga menjadi sebuah pembiasaan • Jenis kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan guru: Permainan, contoh : bermain peran (role play), tebak-tebakan (guessing game). <p>Guru mengajak siswa bernyanyi dengan lirik mengenai berbagai kegiatan sederhana dengan konteks sehari-hari</p> <p>Guru mengajak pelajar untuk ekspresi perasaan (feeling expression)</p> <p>Kerja berkelompok (team work)</p>

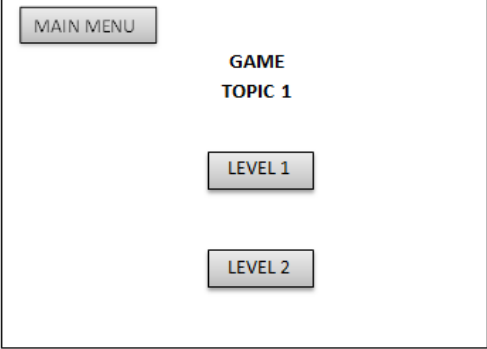
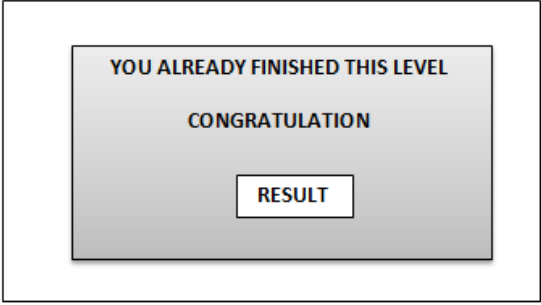
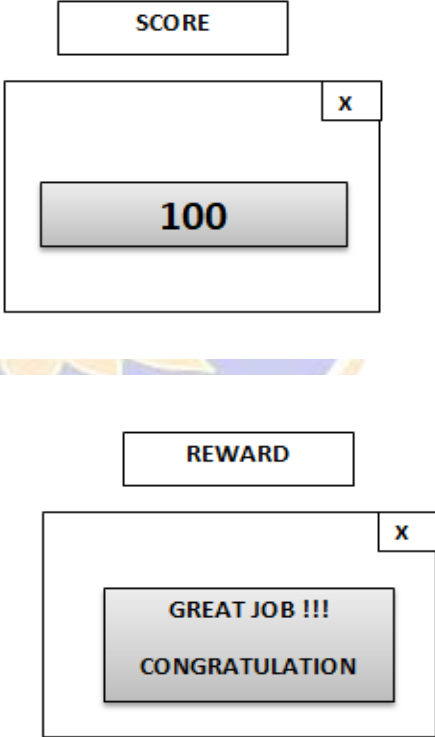
Alur/Tujuan Pembelajaran	B.5 Pelajar mengungkapkan perasaannya dengan kalimat sederhana
Jumlah Jam Pelajaran	12 jam pelajaran
Identifikasi Tujuan Pembelajaran	Menyampaikan pesan secara lisan mengenai perasaannya dengan kalimat sederhana
Topik/Konten Inti	Penyampaian pesan sederhana untuk mengekspresikan perasaannya
Penjelasan singkat	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pembelajaran adalah tentang aktivitas penggunaan bahasa Inggris dalam mengungkapkan perasaan dalam konteks kegiatan sehari-hari hingga menjadi sebuah kebiasaan yang digunakan dalam aktifitas sehari-hari. • Jenis kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan guru: Permainan, contoh : bermain peran (role play), tebak kartu perasaan <p>Guru mengajak siswa bernyanyi dengan lirik mengenai berbagai pertanyaan sederhana dengan konteks sehari-hari</p> <p>Guru mengajak pelajar untuk ekspresi perasaan (feeling expression)</p> <p>Kerja berkelompok (team work)</p>
Alur/Tujuan Pembelajaran	B.6 Pelajar mampu menulis kalimat sederhana dalam konteks aktivitas sehari-hari
Jumlah Jam Pelajaran	14 jam pelajaran
Identifikasi Tujuan Pembelajaran	Menyampaikan pesan sederhana melalui penulisan dalam konteks aktivitas sehari-hari
Pembelajaran	Penyampaian pesan sederhana dalam konteks percakapan atau aktifitas sehari-hari
Topik/Konten Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pembelajaran adalah tentang aktivitas penggunaan bahasa Inggris guna menyampaikan pesan yang berkaitan dengan kegiatan yang dekat dengan siswa, hingga menjadi sebuah kebiasaan yang digunakan dalam aktifitas sehari-hari • Jenis kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan guru: Permainan, contoh : bermain peran (role play), pesan berantai, susun kata <p>Membuat jurnal sederhana</p> <p>Membuat cerita bergambar sederhana</p> <p>Kerja berkelompok (team work) seperti diskusi kelompok</p>
Glosarium	<p>Role Play; permainan peran, dimana para pemain memainkan peran-peran tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama</p> <p>Team Work; bentuk kerja kelompok dengan keterampilan yang saling melengkapi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama</p>

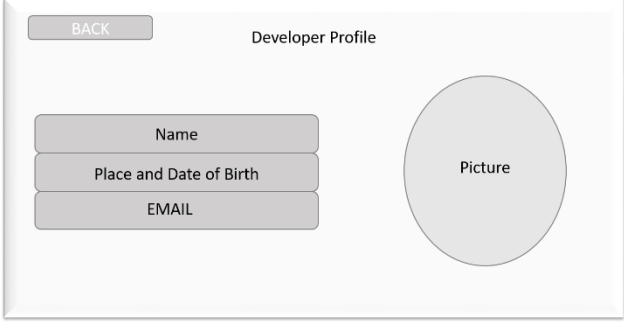
STORYBOARD DESIGN GAME
(4th GRADE IN SECOND SEMESTER)
Kadek Kristin Karina Dewi (1912021108)

Rincian desain storyborad pada aplikasi website yang akan di kembangkan dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

NO	DESCRIPTION	PICTURE
1	<p>Introduction menu views</p> <p>Pemain akan diarahkan ke introduction menu ketika mengklik link website. Setelah itu, pemain akan di minta untuk mengisi identitas berupa nama dan student number. Splas screen akan muncul dengan berupa logo unity setelah pemain mengisi identitas dengan lengkap.</p>	
2	<p>Main menu views</p> <p>Setelah pemain mengisi identitas pada introuction menu, pemain akan di arahkan pada main menu. Main menu ini terdiri atas beberapa sub-menu, seperti guide, material, games, profile, dan</p>	

	<p>quite. Ketika masing-masing sub-menu di klik akan mengarah ke menu tersebut secara terpisah.</p>	
<p>3</p>	<p>Guide menu views</p> <p>Dalam guide menu ini berisi penjelasan tentang beberapa option menu pada game, seperti back logo, main menu logo, play logo, and volume.</p>	
<p>4</p>	<p>Material menu views</p> <p>Dalam material menu ini terdapat beberapa sub-menu yang menjelaskan 5 topik materi. Masing-masing topik akan di jelaskan secara terpisah ketika pemain mengklik sub-menu.</p>	
<p>5</p>	<p>Quis menu views</p> <p>Dalam Quis menu, terdapat beberapa sub-menu yang mengarahkan pada masing-masing topik game. Ketika pemain mengklik salah satu topik</p>	

	<p>maka mereka akan di arahkan untuk mengerjakan game pada topik tersebut.</p>	
<p>6</p>	<p>Complete quis views</p> <p>Dalam complete quis menu, akan menampilkan sebuah screen sebagai tanda jika pemain telah menyelesaikan permainan.</p>	
<p>7</p>	<p>Grade quis views</p> <p>Dalam grade menu ini akan menampilkan hasil nilai atau reward yang di dapat oleh pemain ketika menyelesaikan game, Nilai yang di dapat oleh pemain dapat berupa, skor, pujian, kata penyemangat, dan lainnya</p>	

8	<p>Developer menu views</p> <p>Dalam developer menu ini menampilkan identitas developer game yang mengembngkan game ini. Ititas terseut memuat nama, place and date of birth, picture, or email.</p>	
9	<p>Game exit views</p> <p>Ketika pemaian ingin keluar dari keseluruhan game ini maka akan di berikan dua pilihan button, seperti yes atau no buttons. Pilihan yes untuk keluar dari gme, sedangkan pilihan no untuk tetap berada dalam permainan.</p>	

Appendix 10 The Final Blueprint

**BLUEPRINT DESIGN GAME
(4th GRADE IN 2nd SEMESTER)
Kadek Kristin Karina Dewi (1912021108)**

Setelah melakukan interview dengan guru bahasa Inggris dan observasi di SD Negeri 1 Astina menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 semester 2 menggunakan modul ajar yang disesuaikan berdasarkan buku *Grow with English* pada kurikulum merdeka. Berdasarkan pada modul ajar ini terdapat 5 topik pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa

kelas 4 pada semester 2. Topik-topik tersebut adalah *Be on time!, I go to school after having breakfast, He always gets up at 5 o'clock, How do you go to school?, dan He goes to school by bike*. Desain game akan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada topiknya masing-masing. Masing-masing topik akan terdiri atas 2 level yang memuat game yang berbeda. Penjelasan detail mengenai game pada setiap topiknya dapat di amati pada penjelasan di bawah ini:

1. TOPIK 1

Topik pertama pada modul ajar siswa kelas 4 pada semester 2 di SD Negeri 1 Astina adalah '**Be on time!**'. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi waktu dengan menggunakan jam analog dan peserta didik mampu berdialog tentang penggunaan waktu. Pada topik ini pemain akan mengerjakan game yang bernama "**Treasure Hunt**". Game "**Treasure Hunt**" ini di dasari oleh konsep peta permainan harta karun yang terdiri dari 2 level. Pada setiap level akan memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Pemain harus menyelesaikan game pada semua level untuk mendapatkan harta karun sebagai reward dalam permainan ini. Desain pada setiap level memiliki keterkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Penjelasan masing-masing konsep permainan yang ada pada setiap levelnya dapat di simak pada penjelasan di bawah ini:

A. Level 1

1) Tujuan

Level 1 ini akan di desain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada Modul ajar. Sebagai pemain, peserta didik akan diminta untuk mengidentifikasi waktu pada jam analog.

2) Konsep

Game pada level 1 ini akan didesain dengan konsep "**Choosing Pirate Ship**". Pemain akan disediakan lima gambar kapal bajak laut yang berbeda. Pemain diharuskan untuk memilih salah satu kapal bajak laut. Ketika pemain memilih kapal bajak laut dengan mengklik gambar maka akan diarahkan untuk mengerjakan beberapa soal quis yang telah disediakan. Terdapat 5 soal berbeda dengan konsep flashcard yang harus dikerjakan oleh pemain. Pemain harus mengidentifikasi waktu dengan menjawab pertanyaan seperti '*what time is it?*'. Setelah itu, pemain akan menjawab pertanyaan tersebut dengan mengisi kolom isian dalam batas waktu 2 menit setiap soal berdasarkan gambar. Pemain akan mengisi jawaban ke dalam bentuk kalimat. Soal yang akan muncul setelah

pemain mengklik gambar kapal bajak laut telah disesuaikan terlebih dahulu. Sehingga setiap gambar yang pilih oleh pemain akan menampilkan game yang sama. Ketika pemain berhasil menjawab semua soal dengan benar maka akan langsung melanjutkan level 2. Tetapi ketika pemain gagal akan di arahkan untuk menjawab kembali soal hingga berhasil menjawab dengan benar. Contoh tampilan game dapat di lihat di bawah ini,

Tampilan pilihan kapal bajak laut

Attention, please!

Please choose one pirate ship to help the pirate find treasure by following the treasure map!



Tampilan Soal

Attention, please!

Answer the question below in the box



Answer!



1. What time is it?

3) Penilaian

Perhitungan skor pada level 1 ini akan disesuaikan berdasarkan 3 kriteria penilaian, yaitu 'ketepatan waktu, ketepatan penulisan/ejaan, jawaban sesuai kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria

penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.

B. Level 2

1) Tujuan

Tujuan game pada level 2 ini akan disesuaikan dengan modul ajar. Setelah peserta didik mampu mengidentifikasi jam analog pada game level 1, maka pada game level 2 ini peserta didik diharapkan memahami bagaimana cara berdialog tentang penggunaan waktu dengan mengidentifikasi informasi yang ada pada dialog.

2) Konsep

Pada game level 2 ini, sistem permainan akan menggunakan konsep ‘**True or False**’ yang mana pemain akan di berikan sebuah dialog percakapan yang terdiri atas beberapa orang dan membahas kegiatan sehari-hari mereka yang berkaitan dengan waktu. Pemain akan di minta untuk menyimak dialog dengan cermat. Setelah itu pemain di berikan pernyataan terkait informasi yang ada pada dialog. Selanjutnya pemain akan menjawab dengan memilih antara *button true* atau *button false* dalam waktu 2 menit. Dalam game level 2 ini akan disediakan beberapa pernyataan berbeda. Contoh tampilan game dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

<p>Attention, please! Please read the dialogue carefully down below!</p> <p>Dialogue: Putri: What time did you arrive at school this morning, Kadek?" Kadek: I think I arrived at 06.15 because I left at six and took 15 minutes to arrive at school. Putri: Ow, I see. How about you, Ketut? Ketut: I think I arrive at quarter to seven because I left at half past six and it took 15 minutes to arrive at school. Putri: Ow, I think the distance between your home and school is the same as Kadek Ketut : Yea I think soo Danan: Hello, guys. What are you doing? Putri: We are talking about time, Danan Danan: Really? I also want to ask about it. When the bell for the second break will ring? Kadek: Yeah, the bell for the second break will ring at 12. 30 Danan: Thank you, guys, but what time is it? Putri: Sure, Ketut. It is a quarter to eleven. Danan: Ow, it means the second break is still 45 minutes. Thank you, Putri, Putri : You are welcome Danan</p>	<p>Attention, please You need to choose one of the buttons, true or false, according to the statement already prepared. If the statement is true, you can choose the button true, but if the statement is wrong, you can choose the button false. Cheer up!</p> <p style="text-align: center;">STATEMENT</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Putri arrived in the school at seven o'clock</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="background-color: #00a0c0; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">TRUE</div> <div style="background-color: #00a0c0; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 5px;">FALSE</div> </div> </div>
---	--

3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 2 ini akan disesuaikan berdasarkan 2 kriteria penilaian yaitu ketepatan waktu dan kesesuaian kunci jawaban. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat. .

2. TOPIK 2

Topik kedua pada modul ajar siswa kelas 4 pada semester 2 di SD Negeri 1 Astina adalah **I go to school after having breakfast (simple present)**. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present dan mampu berbicara tentang kegiatan sehari-hari dalam hubungannya dengan waktu. Maka peneliti mendesain permainan yang bernama **“Pick a door”** pada topik ini. Permainan ini menggunakan **konsep misteri** di mana pemain akan menebak-nebak game apa yang akan dimainkan. Tetapi, setiap jenis permainan pada topik ini telah ditentukan terlebih dahulu sehingga mereka tetap akan mengerjakan dua jenis game saja. Pada level 1 pemain akan di berikan 3 pilihan pintu yang berbeda dan mereka harus memilih satu. Pada level 2 pemain hanya ditawarkan 2 pintu berbeda. Pemain harus menyelesaikan permainan pada keseluruhan level untuk memenangkan 5 lencana orange. Penjelasan kedua level games dapat di lihat lebih detail pada penjelasan di bawah ini.

A. Level 1

1) Tujuan

Tujuan game pada level 1 ini akan disesuaikan dengan modul ajar yaitu agar peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present.

2) Konsep

Game pada level 1 ini menggunakan konsep **‘Flashcard’**. Permainan ini akan menampilkan sebuah gambar seseorang yang sedang melakukan suatu aktivitas sehari-hari. Setelah itu pemain diharuskan untuk menyebutkan kegiatan apa yang di lakukan pada gambar tersebut dengan mengetiknya pada kolom jawaban di bawah gambar. Pemain akan disediakan beberapa gambar berbeda beserta kolom isian untuk mengetikkan jawaban. Tetapi sebelum bermain pemain akan di berikan 3 pilihan pintu terlebih dahulu lalu setelah pemain memilih dengan mengklik pintu maka permainan akan di mulai. Pemain di haruskan untuk mengerjakan setiap soal dalam waktu dua menit. Contoh tampilan game dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

<p>iliran ketika pemain akan klik dan munculkan pintu</p> 	<p>Tampilan setelah pintu di klik dan muncul button play</p> 	<p>Contoh tampilan flashcard</p> 	<p>Contoh tampilan game</p> 
---	--	---	---

3) Penilaian

Lalu perhitungan skor pada game 1 akan disesuaikan berdasarkan 3 kriteria penilaian, yaitu 'ketepatan waktu, ketepatan penulisan/ejaan, dan jawaban sesuai kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.

B. Level 2


1) Tujuan

Tujuan game pada level 2 ini akan disesuaikan dengan modul ajar. Setelah peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan *simple present* pada game level 1, maka pada game level 2 ini peserta didik akan di harapkan untuk mampu berbicara tentang kegiatan sehari-hari dalam hubungannya dengan waktu.

2) Konsep

Game pada level 2 ini menggunakan konsep '**Drag and Drop**'. Dengan adanya konsep drag and drop ini, pemain akan berlatih untuk menyusun sebuah kalimat sederhana dengan melengkapi kalima yang belum rampung. Konsep game ini akan memudahkan mereka dalam berbicara terkait penggunaan waktu pada aktivitas sehari hari menggunakan present tense. Pemain akan di berikan beberapa kalimat present tense mengenai kegiatan sehari-hari yang berkaitan

dengan waktu. Tetapi kalimat ini belum rampung dan ada bagian yang kosong, sehingga pemain di haruskan untuk melengkapi kalimat berdasarkan beberapa kata atau prasa yang sudah disediakan. Pemain diharuskan untuk memilih prasa/kata yang ada pada *answer box* untuk melengkapi kalimat yang ada pada *question box*. Pemain di berikan waktu selama 2 menit untuk menyelesaikan setiap soal. Contoh tampilan game dapat di lihat di bawah ini,

<p>Contoh tampilan pilihan pintu level 2</p> 	<p>Attention Please! Please complete sentences by choosing the possible phrases or words in the box!</p> <ol style="list-style-type: none"> Rina <input type="text"/> at 05.00 Rina <input type="text"/> and take a bath Rina <input type="text"/> in the kitchen at 06.00 Rina <input type="text"/> on foot at 06.15 Rina <input type="text"/> the teacher in the class Rina <input type="text"/> with her friends in breaktime Rina <input type="text"/> in the class after break time Rina <input type="text"/> at 12.30 Rina <input type="text"/> in the kitchen at 13.00 Rina, <input type="text"/> after study at the school 	<p style="text-align: center;">ANSWER</p> <p style="text-align: center;">reads English book plays goes to the bathroom have lunch takes a rest greet wake up have breakfast goes home goes to school</p>
---	---	---

3) Penilaian

Lalu perhitungan skor pada level 1 akan disesuaikan berdasarkan 2 kriteria penilaian, yaitu ‘ketepatan waktu dan jawaban sesuai kunci jawaban’. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab

3. TOPIK 3

Topik ketiga pada modul ajar siswa kelas 4 pada semester 2 di SD Negeri 1 Astina adalah ‘**He always gets up at 5 o’clock**. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah peserta didik mampu mengungkapkan dan menuliskan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never). Maka pemain akan mengerjakan game “ **Clue Game**”. Pada game ini pemain diberikan sebuah paragraf atau audio sebagai clue untuk menyelesaikan permainan pada setiap levelnya. Pada topik ini, pemain akan mengerjakan dua level yang berbeda. Penjelasan tiap level game dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

A. Level 1

1) Tujuan

Tujuan game pada level 1 ini akan disesuaikan dengan modul ajar yaitu agar peserta didik mampu mengungkapkan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never).

2) Konsep

Pada level 1 ini permainan akan didesain dengan menggunakan konsep **'reading'**. Pemain akan diberikan sebuah paragraf yang menceritakan kegiatan-kegiatan seseorang yang berkaitan dengan Adverbs of frequency. Setelah itu pemain akan di berikan beberapa pernyataan dan pemain harus memilih di antara *button yes* atau *button no*. Pemain memilih *button* yang ada untuk menyesuaikan pernyataan tersebut sesuai dengan informasi yang ada pada paragraf dalam rentang waktu yang minim yaitu 2 menit. Contoh desain game level 1 dapat di amati pada tabel di bawah ini.

<p>Attention Please!</p> <p>Please read the text carefully and choose the yes or no button according to the text's information after you read the statement!</p> <p>Rina Daily Life</p> <p>Rina always wakes up at half past six in the morning. At 06.45, she takes a bath dan to brush her teeth in the bathroom. After that, Rina always gets dressed in her bedroom. But Rina never has breakfast at home because she fears being late. Rina usually goes to school with her Father at half past seven. After Rina arrives at school, she sometimes helps her friends clean up the schoolyard. It is because the schoolyard is already clean. Sometimes, Rina's friends get annoyed with her attitude because she does not help them clean up the schoolyard in the morning. But Rina doesn't care about this. She never tries to wake up and goes to school early.</p>	<p>Rina always go to school on foot at 06.00</p> <p>YES NO</p>
---	--

3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 1 ini akan didasari oleh 2 kriteria yaitu 'Ketepatan waktu dan kesesuaian dengan kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.


B. Level 2

1) Tujuan

Tujuan game pada level 2 ini akan disesuaikan dengan modul ajar yaitu agar peserta didik mampu mengungkapkan dan menulis kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverbs of frequency (always, usually, sometimes, never).

2) Konsep

Game Pada level 2 akan di desain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar, yaitu agar peserta didik mampu mengungkapkan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan adverb of frequency (always, usually, sometimes, never). Maka dalam permainan ini akan didesain dengan menggunakan konsep ‘**listening**’. Pemain akan diberikan audio sederhana yang menceritakan kegiatan-kegiatan seseorang yang berkaitan dengan Adverbs of frequency. Setelah itu, pemain akan diberikan beberapa pernyataan dan pemain harus memilih button yes atau button no untuk menjawab setiap pernyataan tersebut dalam rentang waktu dua menit. Contoh desain game level 2 dapat di amati pada tabel di bawah ini.

<p>Attention Please! Please listen to the audio carefully and choose the yes or no button according to the audio information after you read the statement!</p>  <p>Ketut never wakes up at 5 o'clock</p> <p><input type="button" value="YES"/> <input type="button" value="NO"/></p>	<p>Text yang ada pada audio</p> <p>Ketut is a diligent person. He always wakes up at 5 o'clock and cleans his bedroom. After that, he bathes in the bathroom at half past five. Ketut usually helps his mother to sweep the yard. He always prays in the temple before going to school. But Ketut never has breakfast at home. Ketut goes to school at 06.30. After arriving at school, he greets his friends and cleans the schoolyard together. But, sometimes, Ketut also cleans up the classroom.</p>
---	--

3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 2 ini akan didasari oleh 2 kriteria yaitu ‘Ketepatan waktu dan kesesuaian dengan kunci jawaban’. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward,

tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.

4. TOPIK 4

Topik keempat pada modul ajar siswa kelas 4 pada semester 2 di SD Negeri 1 Astina adalah **How do you go to school?**. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan dan siswa mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan. Maka pada topik 4 ini siswa akan mengerjakan game yang bernama **“Secret of Railroad Cars”**. Pemain akan disediakan sebuah gambar kereta api yang terdiri memiliki beberapa gerbong kereta. Gerbong kereta itu akan merepresentasikan level 1 dan level 2 pada game ini. Ketika pemain mengklik gerbong kereta level 1 maka akan mengerjakan game level 1. Detail game masing-masing dapat di amati pada penjelasan berikut ini

A. Level 1

1) Tujuan

Tujuan game pada level 1 ini akan disesuaikan dengan modul ajar yaitu agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan

2) Konsep

Pada level 1 ini game akan di desain dengan konsep **‘Match Up Picture and Sentence’**. Pemain akan diberikan gambar dan kalimat yang saling memiliki keterkaitan. Pemain akan di minta untuk menghubungkan antara gambar dan kalimat yang memiliki keterkaitan. Pemain harus mengidentifikasi apakah kalimat mampu menjelaskan kegiatan yang ada pada gambar. Kalimat akan di berikan kode abjad dan gambar akan di sediakan kotak kecil di pojok kanan. Sehingga pemain dapat menuliskan kode kalimat yang sesuai dengan gambar pada kotak kecil tersebut. Pemain diberikan waktu selama 2 menit untuk menyelesaikan setiap soal. Contoh tampilan game dapat di lihat di bawah ini,

Tampilan Soal

Please write the alphabet with a capital letter!



- A. Patient goes to hospital by ambulance
- B. Father, mother, and Rovi go on holiday by plane



3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 1 ini akan didasari oleh 2 kriteria yaitu ‘Ketepatan waktu dan kesesuaian dengan kunci jawaban’. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.

B. Level 2


1) Tujuan

Tujuan game pada level 3 ini akan disesuaikan dengan modul ajar. Setelah peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan pada game level 1 dan mengidentifikasi kalimat sederhana tentang kendaraan pada game level 2. Maka game pada level 3 ini bertujuan agar peserta didik mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan.

2) Konsep

Konsep level 2 ini adalah ‘**flashcard**’. Pemain akan di berikan beberapa gambar berbeda. Setelah itu pemain akan menulis kalimat sederhana mengenai gambar terkait dengan transportasi dan kegiatan sehari-hari pada kotak jawaban yang telah di sedikan dengan waktu dua menit. Desain game pada level 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Attention, please!
Please create sentences according to the picture below in the box!



© CanStockPhoto.com - csp49550238

3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 2 ini akan didasari oleh 3 kriteria yaitu 'Ketepatan waktu, ketepatan penulisan/ejaan, dan kesesuaian dengan kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.

5. TOPIK 5

Topik kelima pada modul ajar siswa kelas 4 pada semester 2 di SD Negeri 1 Astina adalah dan **He goes to school by bike**. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan dan siswa mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan. Maka game dalam topik 5 ini akan di desain dengan konsep game yang bernama "**Mistry Box**". Pemain akan disuguhkan 2 level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Detail game pada setiap levelnya dapat di amatai pada penjelasan berikut ini

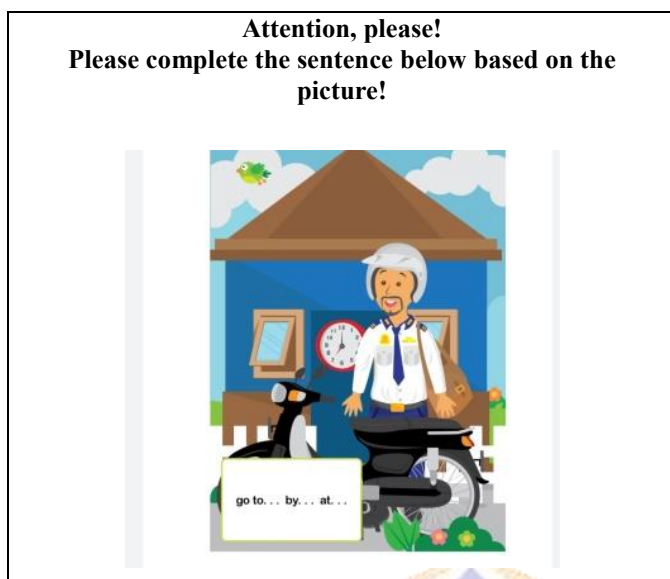
A. Level 1

1) Tujuan

Tujuan game pada level 1 ini akan disesuaikan dengan modul ajar yaitu agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan dan mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan yang berkaitan dengan waktu.

2) Konsep

Konsep game pada level 1 ini adalah '**fill the blank**'. Pemain akan di minta untuk melengkapi kalimat yang belum rampung sesuai dengan gambar yang ada. Pemain akan mengetik jawaban pada tempat yang telah disediakan dalam waktu dua menit. Dalam permainan ini pemain akan mengerjakan beberapa soal berbeda. Contoh desain game level 1 seperti gamabar di bawah ini.



3) Penilaian

Sistem penilaian ada game level 1 ini yaitu dengan 3 kriteria, yaitu 'ketepatan waktu, ketepatan penulisan/ejaan, dan kesesuaian dengan kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat

B. Level 2

1) Tujuan


Tujuan game pada level 2 ini akan disesuaikan dengan modul ajar. Pada game level 2 ini peserta didik akan diharapkan untuk mampu mengidentifikasi jenis-jenis kendaraan dan mampu membuat kalimat sederhana tentang kendaraan yang berkaitan dengan waktu.



2) Konsep

Pada level 2 ini game akan di desain dengan konsep '**listening**'. Pemain akan di berikan audio yang berisi sebuah kalimat yang berkaitan dengan aktivitas dengan kendaraan dan waktu tertentu. Pemain juga disediakan dua gambar yang berbeda sebagai opsi. Salah satu dari gambar akan sesuai dengan pernyataan yang ada pada audio. Pemain harus memilih salah satu gambar kendaraan yang sesuai dengan audio. Pemain harus mengklik lingkaran pada gambar yang benar. Pemain akan mengerjakan beberapa soal dengan waktu dua menit. Contoh desain game pada level 2 dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.

Attention, please!
Please listen to the audio below carefully, then choose the right picture based on the audio!

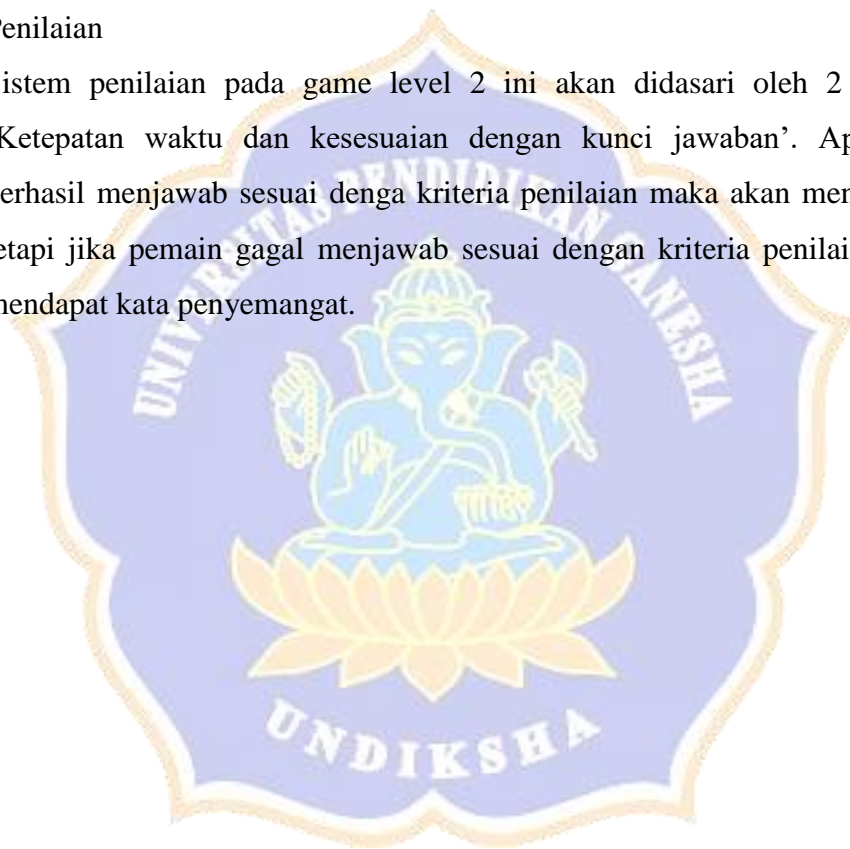
Audio: Joni goes to school on foot at 7 o'clock



3) Penilaian

Sistem penilaian pada game level 2 ini akan didasari oleh 2 kriteria yaitu 'Ketepatan waktu dan kesesuaian dengan kunci jawaban'. Apabila pemain berhasil menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat reward, tetapi jika pemain gagal menjawab sesuai dengan kriteria penilaian maka akan mendapat kata penyemangat.



Appendix 11 The result of the expert judgment sheet from the first expert



EXPERT JUDGEMENT SHEET
FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER

Target : Elementary School Student
Research Title : The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Researcher : Kadek Kristin Karina Dewi
Evaluator : Prof. Dr. Putu Kertih Nitiasih, M. A.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description

This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed following the theory of Hunicle et al. (2004) and Firmansyah (2020), which mention the essential elements in gamification, including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, competition, virtual goods, gifts and charity, and altruism. The researcher has modified the points that exist in this Expert Judge.

Assess the Website game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product: There are five score rubrics by Arifin (2009) in the sheet as follows,

SCORE				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very invalid

Instructions

1. The expert judgment sheet filled out by an educational expert
2. Put a checkmark (✓) in the column provided with the rating score based on the five-score rubric by Arifin (2009) above.

Thank you for being so willing to fill this evaluation sheet

EXPERT JUDGEMENT SHEET

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik				✓		
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar				✓		
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	

10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓	
12.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓	
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓	
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓	
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah					✓	
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>					✓	
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)					✓	

22.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
23.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan				✓	
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan			✓		
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa			✓		
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓	
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	
TOTAL						125

Singaraja, 9 June 2023

Have been acknowledged by,

Prof. Dr. Putu Kertih Nitiasih, M. A.

NIP. 196206261986032002

Appendix 12 The result of the expert judgment sheet from the second expert

EXPERT JUDGEMENT SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Target : Elementary School Student
Research Title : The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Researcher : Kadek Kristin Karina Dewi
Evaluator : Luh Gede Rahayu Budiarta, S. Pd, M. Pd.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description
 This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed following the theory of Hunicle et al. (2004) and Firmansyah (2020), which mention the essential elements in gamification, including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, competition, virtual goods, gifts and charity, and altruism. The researcher has modified the points that exist in this Expert Judge.

Assess the Website game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product: There are five score rubrics by Arifin (2009) in the sheet as follows,

SCORE				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very invalid

Instructions

1. The expert judgment sheet filled out by an educational expert
2. Put a checkmark (✓) in the column provided with the rating score based on the five-score rubric by Arifin (2009) above.

Thank you for being so willing to fill this evaluation sheet

EXPERT JUDGEMENT SHEET `

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik				✓		
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	

10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa								✓
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain								✓
12.	Tantangan pada setiap level meningkat								✓
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar								✓
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal								✓
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan								✓
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup								✓
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan								✓
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti								✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah								✓
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>								✓
Aspek Isi/Content									
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)								✓

Appendix 13 The result of the expert judgment sheet from the third expert

EXPERT JUDGEMENT SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Target : Elementary School Student
Research Title : The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Researcher : Kadek Kristin Karina Dewi
Evaluator : Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S. Pd, M. Pd.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description
 This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed following the theory of Hunicle et al. (2004) and Firmansyah (2020), which mention the essential elements in gamification, including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, competition, virtual goods, gifts and charity, and altruism. The researcher has modified the points that exist in this Expert Judge.

Assess the Website game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product: There are five score rubrics by Arifin (2009) in the sheet as follows,

SCORE				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very invalid

Instructions

1. The expert judgment sheet filled out by an educational expert
2. Put a checkmark (✓) in the column provided with the rating score based on the five-score rubric by Arifin (2009) above.

Thank you for being so willing to fill this evaluation sheer

EXPERT JUDGEMENT SHEET

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	

10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓	
12.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓	
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓	
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah					✓	
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>					✓	
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)					✓	

22.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
23.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan				✓	
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan				✓	
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				✓	
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓	
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	
TOTAL						127

Singaraja, 9 June 2023

Have been acknowledged by,



Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S. Pd, M. Pd.

NIR. 1989040820130502146

Appendix 14 The result of the user questionnaire sheet from the teacher

USER QUESTIONNAIRE SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning
Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristin Karina Dewi
Pengguna : *Luh Reihantini Diatmika, S - Pd., M. Pd.*
Pekerjaan/Jabatan : *Guru Bahasa Inggris, Kelas IV*

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualitas dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

**Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda
untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini**

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓	
12.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓	
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓	
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah					✓	
TOTAL							

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,



Luh Prihantini Diatmika, S.Pd., M. Pd

Appendix 15 The result of the user questionnaire sheet from the first student

USER QUESTIONNAIRE SHEET

FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning
Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristin Karina Dewi
Pengguna : Made panji araga daryapayana
Pekerjaan/Jabatan : Siswa Kelas IV

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualitas dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

**Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda
untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini**

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain				✓
12.	Tantangan pada setiap level meningkat				✓
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar				✓
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal				✓
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan				✓
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan				✓
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah				✓
TOTAL					

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,



(Made ponggi angga dwipayana)

Appendix 16 The result of the user questionnaire sheet from the second student

USER QUESTIONNAIRE SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning
Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristin Karina Dewi
Pengguna : Hyoran Trisnudinata Putrawan
Pekerjaan/Jabatan : Siswa kelas IV

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualitas dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

**Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda
untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini**

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain			✓		
12.	Tantangan pada setiap level meningkat			✓		
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar			✓		
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal			✓		
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan			✓		
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup			✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan			✓		
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti			✓		
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah			✓		
TOTAL						

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,



(I Nyoman Trisnadinata Putra)

Appendix 17 The result of the user questionnaire sheet from the third student

USER QUESTIONNAIRE SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning
Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristin Karina Dewi
Pengguna : kadek . Dinda Praba wati
Pekerjaan/Jabatan : Siswa kelas IV

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualias dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

**Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda
untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini**

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓	
12.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓	
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓	
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						✓
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah						✓
TOTAL							

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,

Di

(Kadek Dinda Prabawati)

Appendix 18 The result of the user questionnaire sheet from the fourth student

USER QUESTIONNAIRE SHEET
FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning Media for 4th-Grade Students in The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristin Karina Dewi
Pengguna : Km. Ayu Laksmi Paramitha
Pekerjaan/Jabatan : Siswa Kelas IV

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualias dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik				✓		
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas				✓		
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓
12.	Tantangan pada setiap level meningkat			✓		
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup			✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan				✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah				✓	
TOTAL						

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,

[Handwritten Signature]

(KematikaKSMiParanithy)

Appendix 19 The result of the user questionnaire sheet from the fifth student

USER QUESTIONNAIRE SHEET

**FOR WEBSITE GAMES AS LEARNING MEDIA FOR 4TH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN THE SECOND SEMESTER**

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : The Development of Website Games as Learning
Media for 4th-Grade Students In The Second Semester
Peneliti : Kadek Kristln Karlna Dewi
Pengguna : Kd Nid Mawha Wlka Qatqa
Pekerjaan/Jabatan : Siswa Kelas IV

Deskripsi

User questionnaire sheet ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap website game. Hasil dari user questionnaire sheet ini akan digunakan untuk menentukan kualitas website game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Pemberian penilaian website game sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 1 Astina dilakukan dengan menyediakan 19 list pernyataan seperti pada tabel di bawah ini untuk menunjukkan pendapat pengguna terhadap produk. Di bawah ini adalah skala penilaian :

SKALA PENILAIAN				
5	4	3	2	1
Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju

Instruksi

1. User Questionnaire Sheet ini di isi oleh pengguna game untuk mengetahui kualias dan efektifitas website game sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris
2. Gunakan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang telah di sediakan berdasarkan rubric penilaian oleh Arifin (2009) di atas.

**Peneliti mengucapkan terimakasih telah meluangkan waktu anda
untuk mengisi kuisisioner evaluasi ini**

USER QUESTIONNAIRE SHEET

No	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	Backsound yang di gunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

11.	Terdapat <i>challenge</i> yang memberikan tantangan bagi pemain					✓
12.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓
14.	Terdapat <i>punishment/support</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓
15.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					✓
16.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup			✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓
19.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah					✓
TOTAL						

Singaraja, 10 Juni 2023

Mengetahui,



(ka shio malho wisa putra)

Appendix 20 Documentation

