



# APPENDICES

## Appendix 1 Module

## Module Analysis

# MODUL AJAR

## A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Gde Dody Sumadi
<b>Instansi/Sekolah</b>	: SD Negeri 1 Baktiseraga
<b>Jenjang / Kelas</b>	: SD / VI
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 X 3 Pertemuan ( 6 X 35 Menit )
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2023 / 2024

## B. KOMPONEN INTI

### Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir Fase C, peserta didik memahami dan merespon teks lisan, tulisan, dan visual sederhana dalam bahasa Inggris. Mereka menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam situasi yang familiar/lazim/rutin. Peserta didik memahami hubungan bunyi huruf pada kosakata sederhana dalam bahasa Inggris dan menggunakan pemahaman tersebut untuk memahami dan memproduksi teks tulisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris dengan bantuan contoh.

### Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen Menyimak – Berbicara	<p>Pada akhir Fase C, peserta didik menggunakan kalimat dengan pola tertentu dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi pada lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas, namun masih dapat diprediksi atau bersifat rutin. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam aktivitas belajar, seperti membuat pertanyaan sederhana, meminta klarifikasi dan meminta izin. Mereka menggunakan beberapa strategi untuk mengidentifikasi informasi penting/inti dalam berbagai konteks, seperti meminta pembicara untuk mengulangi atau berbicara dengan lebih pelan, atau bertanya arti sebuah kata. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar.</p> <p><i>By the end of Phase C, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some elements of sentences to participate in learning activities such as asking simple questions, requesting clarification and seeking permission. They use some strategies to identify key</i></p>
-----------------------------	---

	<p><i>information in most contexts such as asking a speaker to repeat or to speak slowly, or asking what a word means. They follow a series of simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</i></p>
<p>Elemen Membaca – Memirsa</p>	<p>Pada akhir Fase C, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan gambar/ilustrasi serta kalimat dalam konteks yang dipahami peserta didik. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap beragam teks pendek, sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. Mereka menemukan informasi pada sebuah kalimat dan menjelaskan topik sebuah teks yang dibaca atau diamatinya.</p> <p><i>By the end of Phase C, students understand familiar and new vocabulary with support from visual cues or context clues. They read and respond to a wide range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts. They find basic information in a sentence and explain a topic in a text read or viewed.</i></p>
<p>Elemen Menulis – Mempresentasikan</p>	<p>Pada akhir Fase C, peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui salinan tulisan dan tulisan sederhana mereka sendiri, serta menunjukkan perkembangan pemahaman terhadap proses menulis. Mereka menunjukkan kesadaran awal bahwa teks dalam bahasa Inggris ditulis dengan kaidah (konvensi) yang disesuaikan dengan konteks dan tujuannya. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi, cerita, dan prosedur sederhana menggunakan kalimat dengan pola tertentu dan contoh pada tingkatan kata dan kalimat sederhana. Mereka menunjukkan kesadaran atas pentingnya tanda baca dasar dan penggunaan huruf kapital. Mereka menunjukkan pemahaman terhadap beberapa hubungan bunyi-huruf dalam bahasa Inggris dan ejaan dari kata-kata yang umum digunakan. Dalam menulis, mereka menggunakan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah, dan mereka juga menggunakan beberapa strategi dasar seperti menyalin kata atau frasa dari buku atau daftar kata, menggunakan gambar, dan bertanya bagaimana cara menuliskan sebuah kata.</p> <p><i>By the end of Phase C, students communicate their ideas and experience through copied writing and their own basic writing, showing evidence of a developing understanding of the writing process. They demonstrate an early awareness that written texts in English are presented through conventions, which change according to context and purpose. With teachers' support, they produce simple descriptions, recounts and procedures</i></p>


	<i>using certain patterns of sentences and modelled examples at word and simple sentence level. They show awareness of the need for basic punctuation and capitalization. They demonstrate knowledge of some English letter-sound relationships and the spelling of high-frequency words. In their writing, they use vocabulary related to their class and home environments, and use basic strategies, such as copying words or phrases from books or word lists, using images and asking how to write a word.</i>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu menggunakan simple past tense untuk menulis kalimat singkat.</li> <li>2. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mempresentasikan kalimat singkat mereka menggunakan simple past tense</li> </ol>
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Bergotong royong</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	1. Past verb, 2. Adverb of simple past tense,

<b>Target Peserta Didik :</b>
Peserta didik Reguler
<b>Jumlah Siswa :</b>
Kelas 6A : 25 orang Kelas 6B : 28 orang
<b>Assesmen :</b>
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>
<b>Jenis Assesmen :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> </ul>
<b>Model Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>TIDAK</b></li> <li>• Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA</b></li> </ul>

<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu</li> <li>• Berpasangan</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran:</b>
Diskusi, Presentasi, Demontrasi, Permainan
<b>Media Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laptop</li> <li>2. Alat bantu audio (speaker)</li> <li>3. Proyektor</li> <li>4. Jaringan internet</li> <li>5. Video yang berkaitan dengan dengan materi</li> <li>6. Gambar yang berkaitan dengan materi</li> </ol>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• I went to the market, yesterday</li> <li>• I saw a mongkey, last night</li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku bahasa Inggris</li> <li>• Internet</li> </ul> </li> <li>2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</li> </ol>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>d. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<b>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</b>
<b>Kegiatan Pembuka</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.</li> <li>• Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Setelah berdoa selesai, Siswa yang mendapat tugas bergilir, menyuruh teman-temannya untuk berdiri menggunakan Bahasa Inggris dan memimpin menyanyikan lagu pilihan yang disiapkan oleh guru, atau lagu dalam Bahasa Inggris yang lainnya yang sudah pernah dipelajari.</li> <li>• Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.</li> </ul>

**Prosedur Kegiatan**

1. Peserta didik diminta untuk mengamati beberapa contoh verbs yang bisa digunakan untuk membuat kalimat sederhana.
2. Peserta didik diminta untuk memahami perubahan bentuk verb pada gambar.
3. Guru mengucapkan dengan benar verbs yang ada pada gambar.
4. Peserta didik diminta untuk mengucapkan kembali verbs yang ada pada gambar



PRESENT <i>kata kerja</i>	PAST <i>kata kerja lampau</i>	MEANING <i>arti</i>
buy	bought	membeli
visit	visited	mengunjungi
read	read	membaca
swim	swam	berenang
drink	drank	minum
eat	ate	makan
fall	fell	jatuh
ride	rode	mengendarai
hear	heard	mendengar
go	went	pergi

**Look and say**

Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang adverb pada simple past tense dengan tepat dan benar.

1. Guru membawakan gambar tentang adverb
2. Peserta didik mengamatinya. Guru memberi contoh cara mengucapkan dan kegunaan adverb
3. Guru menunjuk 1 gambar dan 1 peserta didik dan meminta peserta didik tersebut untuk mengucapkan adverb yang ditunjuk guru
4. Peserta didik menjawab dengan benar dan tepat.
5. Peserta didik bertanya kepada teman yang lain sehingga ada aktivitas bertanya dan menjawab di dalam kelas.



yesterday -- kemarin
Last night -- tadi malam
Last month -- bulan lalu
Last year -- tahun lalu
<b>keterangan waktu</b>



at school -- di sekolah
at home -- di rumah
at the park -- di taman
in the class -- di kelas
<b>keterangan tempat</b>




**Look and write**

Blank space for writing.

Peserta didik mampu membaca dan mengartikan cerita singkat pada gambar.

1. Guru memberikan gambar pada peserta didik.
2. Guru memberi lafalan yang benar dalam membaca cerita pada gambar.
3. Guru meminta peserta didik untuk membaca cerita pada gambar.
4. Kegiatan untuk mengulang yang telah dipelajari sebelumnya.
5. Guru membahas hasil tugas peserta didik dengan memberi umpan balik kepada peserta didik.

LKPD 1

### Contoh Recount Text

Yesterday, I went to the zoo with my family.  
I saw many animals there.  
I watched many amazing animals performances.  
I bought souvenirs for my friends also.

*Kemarin saya mengunjungi kebun binatang bersama dengan keluarga saya.  
Saya melihat banyak hewan disana.  
Saya menonton berbagai pertunjukan hewan yang sangat menakutkan.  
Saya juga membeli souvenir untuk teman-teman saya.*

Last Saturday, I went to the swimming pool.  
I swam with Rudi and Tika.  
We swam for 45 minutes.  
It was fun to swim with my friends.

*Saya pergi ke kolam renang pada hari Sabtu.  
Saya berenang bersama dengan Rudi dan Tika.  
Kami berenang selama 45 menit.  
Berenang bersama dengan teman-teman sangat menyenangkan.*



**Let's find out**

1. Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik 1 lembar untuk 1 orang.
2. Peserta didik diminta untuk menulis 1-2 kalimat sederhana menggunakan simple past tense
3. Peserta didik diberikan waktu 20mnt untuk mengerjakan LKPD tersebut.

LKPD 2

Lembar Kerja -- Peserta Didik Mahir

## My Story - My Experience

*Ini Ceritaku - Pengalamanku*

Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_

Illustration:  
*Ilustrasi:*

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Illustration:  
*Ilustrasi:*

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Illustration:  
*Ilustrasi:*

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Illustration:  
*Ilustrasi:*

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Peserta didik bisa membuat lay out mereka sendiri sesuai dengan komik cerita pengalaman yang mereka buat.  
Setiap kotak dapat ditulis 1-2 kalimat dengan menggunakan kata kerja lampau.  
Arahkan peserta didik untuk menggaris bawah kata kerja dan keterangan.

**Read and answer**

- Peserta didik mampu membaca dan menjawab pertanyaan bacaan tentang harga makanan dan minuman dengan tepat dan benar.
1. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuat cerita singkat menggunakan dan simple past tense.
  2. Peserta didik menjawab LKPD sesuai instruksi oleh guru
  3. Guru membahas hasil tugas peserta didik dengan memberi umpan balik kepada peserta didik.

LKPD 2

Lembar Kerja -- Peserta Didik Cakap

Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_

Illustration:  
*Ilustrasi:*

Past Tense Verbs:  
*Kata kerja lampau*

---

---

---

---

Adverbs:  
*Keterangan Waktu-Tempat*

---

---

---

---

My Story:  
*Ceritaku:*

---

---

---














---

---

---



Let's answer!!	LKPD 2												
<p>Peserta didik mampu berkolaborasi dalam berpasangan untuk menyelesaikan LKPD</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik didipasangkan dengan teman sebangku.</li> <li>2. Guru membagikan LKPD untuk peserta didik 1 pasangan 1 LKPD.</li> <li>3. Masing-masing pasangan memilih verbs dan adverbs yang mereka sukai minimal 4 pilihan.</li> <li>4. Setiap pasangan diminta untuk membuat cerita singkat sederhana.</li> <li>5. Laporan kegiatan masing-masing pasangan akan diorsentasikan depan kelas</li> </ol>	<p>Lembar Kerja -- Peserta Didik Baru Berkembang</p> <p>Name: _____ Class: _____</p> <p>Choose the past tense verbs for your story: (pilih kata kerja untuk ceritamu)</p> <table border="0"> <tr> <td>1. went (pergi)</td> <td>4. ate (makan)</td> </tr> <tr> <td>2. bought (membeli)</td> <td>5. drank (minum)</td> </tr> <tr> <td>3. played (bermain)</td> <td>6. rode (naik - mengendarai)</td> </tr> </table> <p>Choose the adverbs: (pilih keterangan untuk ceritamu)</p> <table border="0"> <tr> <td>1. yesterday (kemarin)</td> <td>4. at home (di rumah)</td> </tr> <tr> <td>2. last night (tadi malam)</td> <td>5. at school (di sekolah)</td> </tr> <tr> <td>3. last month (bulan lalu)</td> <td>6. in the class (di kelas)</td> </tr> </table> <p>You can use this template to help you making the story:</p> <p>I played soccer last night. <i>Saya bermain bola tadi malam.</i></p> <p>I played with my friends. <i>Saya bermain bersama teman-teman.</i></p> <p>It was so fun. <i>Permainannya sangat menyenangkan.</i></p> <p>My Story:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	1. went (pergi)	4. ate (makan)	2. bought (membeli)	5. drank (minum)	3. played (bermain)	6. rode (naik - mengendarai)	1. yesterday (kemarin)	4. at home (di rumah)	2. last night (tadi malam)	5. at school (di sekolah)	3. last month (bulan lalu)	6. in the class (di kelas)
1. went (pergi)	4. ate (makan)												
2. bought (membeli)	5. drank (minum)												
3. played (bermain)	6. rode (naik - mengendarai)												
1. yesterday (kemarin)	4. at home (di rumah)												
2. last night (tadi malam)	5. at school (di sekolah)												
3. last month (bulan lalu)	6. in the class (di kelas)												







Pelaksanaan Asesmen											
<b>Sikap</b>											
<ul style="list-style-type: none"> <li> Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.</li> <li> Melakukan penilaian antarteman.</li> <li> Mengamati refleksi peserta didik.</li> </ul>											
<b>Pengetahuan</b>											
<ul style="list-style-type: none"> <li> Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis</li> </ul>											
<b>Keterampilan</b>											
<ul style="list-style-type: none"> <li> Presentasi</li> <li> Proyek</li> <li> Portofolio</li> </ul>											
Pengayaan dan Remedial											
<b>Pengayaan:</b>						<b>Remedial</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li> Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).</li> <li> Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.</li> <li> Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi</li> </ul>						<ul style="list-style-type: none"> <li> Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.</li> <li> Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.</li> <li> Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.</li> </ul>					
Kriteria Penilaian :											
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.</li> <li>• Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100</li> </ul>											
Penilaian :											
Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai peserta didik pada unit 3.											
<b>Rubrik penilaian kemahiran menulis</b>											
No	Nama	Aspek									Rata
		Akurasi (grammar)			Ketuntasan			Mekanik (tanda baca, ejaan, kapitalisasi)			
		1	2	3	1	2	3				

1																				
2																				
3																				
4																				
5																				

**Refleksi Guru:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?	
2	Apa yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?	
3	Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?	
4	Poin penting apakah yang perlu menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?	
5	Tuliskan satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?	

**Refleksi Peserta Didik:**

	<b>Saya Senang</b>			
1.	Mendengarkan cerita yang dibacakan guru			
2.	Mengenal kosakata mengenai harga makanan dan minuman			
3.	Menulis poster rumah makan beserta menu bersama teman			
	<b>Saya Dapat</b>			
1.	Menggunakan kosakata baru untuk menyatakan harga makanan dan minuman			
2.	Menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai harga makanan dan minuman			

**C. LAMPIRAN**

Lembar Kerja :



## LKPD 2

Lembar Kerja -- Peserta Didik Mahir

**My Story - My Experience***Ini Ceritaku - Pengalamanku*

Name: \_\_\_\_\_

Class: \_\_\_\_\_

Illustration:

*Ilustrasi:*

A rectangular box with a white top section for drawing and a green bottom section with three horizontal lines for writing.

Illustration:

*Ilustrasi:*

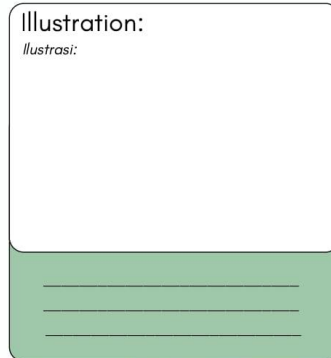
A rectangular box with a white top section for drawing and a green bottom section with three horizontal lines for writing.

Illustration:

*Ilustrasi:*

A rectangular box with a white top section for drawing and a green bottom section with three horizontal lines for writing.

Illustration:

*Ilustrasi:*

A rectangular box with a white top section for drawing and a green bottom section with three horizontal lines for writing.

Peserta didik bisa membuat lay out mereka sendiri sesuai dengan komik cerita pengalaman yang mereka buat.  
Setiap kotak dapat ditulis 1-2 kalimat dengan menggunakan kata kerja lampau.  
Arahkan peserta didik untuk menggaris bawahi kata kerja dan keterangan.



LKPD 2

Lembar Kerja -- Peserta Didik Cakap

Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_

**Illustration:**

*Ilustrasi:*



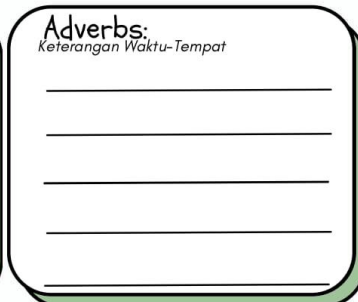
**Past Tense Verbs:**

*Kata kerja lampau*



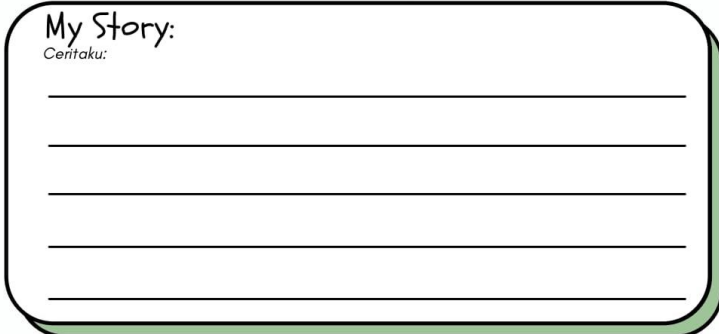
**Adverbs:**

*Keterangan Waktu-Tempat*



**My Story:**

*Ceritaku:*



## LKPD 2

## Lembar Kerja -- Peserta Didik Baru Berkembang

Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_

Choose the past tense verbs for your story:

(pilih kata kerja untuk ceritamu)

- |                     |                              |
|---------------------|------------------------------|
| 1. went (pergi)     | 4. ate (makan)               |
| 2. bought (membeli) | 5. drank (minum)             |
| 3. played (bermain) | 6. rode (naik - mengendarai) |

Choose the adverbs: (pilih keterangan untuk ceritamu)

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. yesterday (kemarin)     | 4. at home (di rumah)      |
| 2. last night (tadi malam) | 5. at school (di sekolah)  |
| 3. last month (bulan lalu) | 6. in the class (di kelas) |

You can use this template to help you making the story:

I played soccer last night.

*Saya bermain bola tadi malam.*

I played with my friends.

*Saya bermain bersama teman-teman.*

It was so fun.

*Permainannya sangat menyenangkan.*

My Story:

---



---



---



---



---

UNDIKSHA



# LIST OF VERBS

## DAFTAR KATA KERJA

<b>PRESENT</b> <i>kata kerja</i>	<b>PAST</b> <i>kata kerja lampau</i>	<b>MEANING</b> <i>arti</i>
buy	bought	membeli
visit	visited	mengunjungi
read	read	membaca
swim	swam	berenang
drink	drank	minum
eat	ate	makan
fall	fell	jatuh
ride	rode	mengendarai
hear	heard	mendengar
go	went	pergi



## LIST OF ADVERBS

### DAFTAR KETERANGAN

yesterday -- kemarin

Last night -- tadi malam

Last month -- bulan lalu

Last year -- tahun lalu

keterangan waktu



at school -- di sekolah

at home -- di rumah

at the park -- di taman

in the class -- di kelas

keterangan tempat



## LKPD 1

## Contoh Recount Text

Yesterday, I went to the zoo with my family.  
I saw many animals there.  
I watched many amazing animals performances.  
I bought souvenirs for my friends also.

*Kemarin saya mengunjungi kebun binatang bersama dengan keluarga saya.  
Saya melihat banyak hewan disana.  
Saya menonton berbagai pertunjukkan hewan yang sangat keren.  
Saya juga membeli souvenir untuk teman-teman saya.*

Last Saturday, I went to the swimming pool.  
I swam with Rudi and Tika.  
We swam for 45 minutes.  
It was fun to swim with my friends.

*Saya pergi ke kolam renang pada hari Sabtu.  
Saya berenang bersama dengan Rudi dan Tika.  
Kami berenang selama 45 menit.  
Berenang bersama dengan teman-teman sangat menyenangkan.*

### Bahan Bacaan Peserta Didik :

LKPD Peserta didik

### Glosarium

**Harga** adalah suatu nilai tukar yang bisa disamakan dengan uang atau barang lain untuk manfaat yang diperoleh dari suatu barang atau jasa bagi seseorang atau kelompok pada waktu tertentu dan tempat tertentu.

**Makanan** : adalah zat yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan nutrisi yang kemudian diolah menjadi energi. Karbohidrat, lemak, protein, vitamin, dan mineral merupakan nutrisi dalam makanan yang dibutuhkan oleh tubuh.

**Minuman** : adalah cairan yang diteruntukkan untuk dikonsumsi manusia

**Rasa** : tanggapan indra terhadap rangsangan saraf, seperti manis, pahit, masam terhadap indra pengecap, atau panas, dingin, nyeri terhadap indra perasa)

**kuantitas** adalah jumlah sesuatu, terutama yang dapat diukur.

**Rupiah** adalah mata uang resmi yang berlaku di wilayah Republik Indonesia

### Daftar Pustaka:

Referensi Bahan Bacaan:

<https://bit.ly/3MYxZHJ>

Gambar dan Ilustrasi:

[www.canva.com](http://www.canva.com)



[www.freepik.com](http://www.freepik.com)

## Appendix 2 Observation Sheet

## Observation Sheet

No	Statements	Available	Unavailable
<b>The Existence of Textbook as supplementary materials in the library</b>			
1.	English textbooks as supplementary books or materials integrated with Merdeka Curriculum	✓	
<b>The use of learning media as supplementary materials in the class</b>			
2.	Using media or materials in English language learning in the learning process	✓	
3.	Using media in English language as supplementary media integrated to Merdeka Curriculum	✓	
4.	Using supplementary materials in the form of media to support the book "My Next Words"	✓	
<b>The learning process</b>			
5.	The teacher uses student-centered methods in the learning process	✓	
6.	The learning process students actively participate and can increase student motivation	✓	
7.	Using additional digital media in the learning process	✓	
8.	The use of additional media in the learning process can improve students' English skills	✓	
9.	The use of additional media in the learning process can motivate students	✓	
10.	The teacher uses technology in the learning process	✓	
11.	The teacher uses supplementary media in English language learning, especially in teaching vocabulary.	✓	

### Appendix 3 Teacher Interview Guide for Need Analysis

#### Teacher Interview Guide for Need Analysis

No	Questions	Answer
1	<p><i>Apakah di SD Negeri 1 Baktiseraga sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk semua kelas?</i></p> <p>Translate: Has SD Negeri 1 Baktiseraga implemented the independent curriculum for all classes?</p>	<p>".....At our school we have implemented an independent curriculum where English learning is carried out using the My Next Words book guide. However, the book was not distributed because the number of printed books was very limited, so the only person holding the book was the English teacher himself....."</p>
2	<p><i>Apa saja bahan ajar Bahasa Inggris yang selama ini digunakan di kelas?</i></p> <p>Translate: What English teaching materials have been used in the classroom?</p>	<p>"..... The teaching material I use is a guidebook called My Next Word for everyday teaching in class. I also used to prepare technology-based learning materials before the pandemic by using an LCD projector to show multiple videos that were connected to the subject matter and games that used Kahoot media. And now I can show videos or assignments directly on their devices by sharing the link via chromebook so learning is easier....."</p>
3	<p><i>Apakah di SD Negeri 1 Baktiseraga menggunakan buku "My Next Words" dari Kemendibudristek sebagai acuan materi dalam pembelajaran bahasa Inggris?</i></p> <p>Translate: Does SD Negeri 1 Baktiseraga use the book "My Next Words" from Kemendibudristek as a reference material in learning English?</p>	<p>"..... Yes, I use the book as a reference material for the learning we do in class....."</p>
4	<p><i>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media tambahan selain buku teks dalam proses pembelajaran?</i></p>	<p>".... Yes, I have mixed the learning process several times into a more interactive media in order to stimulate students' enthusiasm for learning in class. For example,</p>

	<p><i>Media seperti apa yang digunakan?</i></p> <p>Translate: Do you use additional media besides textbooks in the learning process? What kind of media are used?</p>	<p>using Kahoot to encourage students to learn while playing....."</p>
5	<p><i>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media tambahan dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris untuk mendukung buku "My Next Word" dari Kemendikbudristek?</i></p> <p>Translate: Do you use additional media in learning English vocabulary to support the Ministry of Education's "My Next Word" book?</p>	<p>"..... Regarding this, especially since the learning process is focused on learning vocabulary, we don't have any special media to carry out this learning....."</p>
6	<p><i>Bagaimana harapan Bapak/Ibu mengenai materi tambahan berbentuk media interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris khususnya pembelajaran kosakata?</i></p> <p>Translate: What are your expectations regarding additional materials in the form of interactive media for English language learning, especially vocabulary learning?</p>	<p>"..... If there were more digital web-based learning materials for English language instruction that concentrated on vocabulary development, that would be amazing. As is well known, students enrolled in the Independent Curriculum must become proficient in vocabulary. Please try to make it as engaging as you can ....."</p>
7	<p><i>Apakah materi tambahan berbentuk media diperlukan untuk pembelajaran kosakata bahasa inggris?</i></p> <p>Translate: Are additional media materials needed for English vocabulary learning?</p>	<p>"..... This is necessary, because one of the advantages of interactive media in learning, especially in English, is to stimulate students' minds and make it easier for students to capture/understand the material presented by the teacher so as to help achieve the learning objectives that have been set....."</p>

8	<p><i>Jika disediakan oleh pengembang materi tambahan berbentuk media dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris, bagaimana pendapat Bapak/Ibu?</i></p> <p>Translate: If provided by the developer of additional material in the form of media in learning English vocabulary, what do you think?</p>	<p>“..... Of course, we need it. We really appreciate the development of additional material in the form of media in learning English vocabulary. In this way, teachers simply direct students to various online digital media sources that make vocabulary learning more interesting. Additionally, having more interactive learning resources help students learn faster than relying solely on printed reference materials....”</p>
---	---	--





## Appendix 4 Expert Judgement Sheet

### Expert Judgement Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet

Expert I : Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

### Content Expert Evaluation Sheet

The Content Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Findawati & Suprianto, 2014).

*This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column.*

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Content expert evaluation sheet	a) The learning objective stated clearly	√	
		b) The learning objective inaccordance with SK/KD/Curriculum/RPS	√	
		c) The scope and depth of learning objective	√	
		d) Using the appropriate learning objectives	√	
		e) Interactivity	√	
		f) Provide learning motivation	√	
		g) Contextuality and Actuality	√	
		h) Suitability of the quiz with the learning objectives	√	
		i) Easy to understand	√	

	j) Consistency of assesment with learningobjective	√	
	k) The accuracy and consistency of the assesment tool	√	

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judge I



Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198304022006042001



### Expert Judgement Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet

Expert I : Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

### Media Expert Evaluation Sheet

The Media Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Findawati & Suprianto, 2014).

*This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column.*

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Media expert evaluation sheet	a) Using Interactive design	√	
		b) Communicative media	√	
		c) Show the creative design	√	
		d) The effectiveness in using media	√	
		e) Can be managed easily	√	
		f) Sound clarity	√	
		g) Carrying capacity music	√	
		h) Easy to open and operate	√	
		i) Can be used on application on web	√	

	j) Appropriate selection of application or software or tool types for development	√	
--	---	---	--

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judge I



Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198304022006042001



## EXPERT JUDGEMENT SHEET

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching Vocabulary in the Book “My Next Word” of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

Expert I : Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

### 1. Content Expert Evaluation

The content Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Fidawati & Suprianto, 2014).

#### Instruction:

- 1) This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column and if there are comments, it can be filled in the comment column.
- 2) There are 5 scopes of scoring for every component
- 3) Give checklist mark in the scoring column with the following information: (5) Excellent, (4) Good, (3) Average, (2) Poor, (1) Very poor

*Give checklist mark (√) in the scoring column!*

No	Name of Instrument	Criteria	Score					Total
			1	2	3	4	5	
1.	Content expert evaluation sheet	a) The learning objective stated clearly					√	
		b) The learning objective in accordance with SK/KD/Curriculum/RPS					√	
		c) The scope and depth of learning objective				√		

d) Using the appropriate learning objectives					√	
e) Interactivity				√		
f) Provide learning motivation				√		
g) Contextuality and actuality					√	
h) Suitability of the quiz with the learning objectives					√	
i) Easy to understand					√	
j) Consistency of assesment with learning objective					√	
k) The accuracy and consistency of the assesment tool				√		

**Comment/ Suggestions:** The content developed is good, but there are some things that can be recommended to be researched, namely the timing of some types of games such as true and false games. It is expected that the processing time is set slower, because students need time to think before answering questions, especially questions that are long enough so that students must read the questions carefully before making decisions. The next suggestion is that researchers are expected to underline the clues that become students' answers later. So that students can understand the questions well and students can focus on what is their learning target so that what students learn in the game becomes clear.

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judge I



Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198304022006042001

## 2. Media Media Expert Evaluation

The media Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Fidawati & Suprianto, 2014).

### Instruction:

- 1) This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column and if there are comments, it can be filled in the comment column.
- 2) There are 5 scopes of scoring for every component
- 3) Give checklist mark in the scoring column with the following information: (5) Excellent, (4) Good, (3) Average, (2) Poor, (1) Very poor

*Give checklist mark (√) in the scoring column!*

No	Name of Instrument	Criteria	Score					Total
			1	2	3	4	5	
1.	Media expert evaluation sheet	a) Using interactive design				√		
		b) Communicative media					√	
		c) Show the creative design					√	
		d) The effectiveness in using media				√		
		e) Can be managed easily				√		
		f) Sound clarity					√	
		g) Carrying capacity music				√		
		h) Easy to open and operate				√		
		i) Can be used on application on web					√	

		j) Appropriate selection of application or software or tool types for development.					√	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

**Comment/ Suggestions:** The media developed is good, there is already additional material to complement the material in the book so that the quality of the material is quite good. However, there are some things that can be recommended for researchers, namely that researchers are expected to be able to simplify the sentences used in the game. Moreover, the focus of learning is only on Simple Past Tense at the elementary school level so that the sentences used as examples do not need to be too excessive. The rest of the material implemented in the game is appropriate and good for vocabulary learning in sixth-grade students for elementary school level.

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judge I



Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198304022006042001



### Expert Judgement Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet  
 Expert II : G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd.  
 Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

#### Content Expert Evaluation Sheet

The Content Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Findawati & Suprianto, 2014).

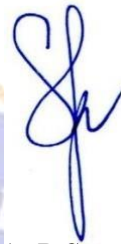
*This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column.*

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Content expert evaluation sheet	a) The learning objective stated clearly	√	
		b) The learning objective inaccordance with SK/KD/Curriculum/RPS	√	
		c) The scope and depth of learning objective	√	
		d) Using the appropriate learning objectives	√	
		e) Interactivity	√	
		f) Provide learning motivation	√	
		g) Contextuality and actuality	√	
		h) Suitability of the quiz with the learning objectives	√	
		i) Easy to understand	√	

	j) Consistency of assesment with learningobjective	√	
	k) The accuracy and consistency of the assesment tool	√	

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judgement II



G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd

NIP. 199002242014042001



### Expert Judgement Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet

Expert II : G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd.

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

### Media Expert Evaluation Sheet

The Media Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Findawati & Suprianto, 2014).

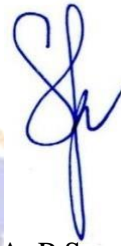
*This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column.*

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Media expert evaluation sheet	a) Using Interactive design	√	
		b) Communicative media	√	
		c) Show the creative design	√	
		d) The effectiveness in using media	√	
		e) Can be managed easily	√	
		f) Sound clarity	√	
		g) Carrying capacity music	√	
		h) Easy to open and operate	√	
		i) Can be used on application on web	√	

	j) Appropriate selection of application or software or tool types for development	√	
--	---	---	--

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judgement II



G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd

NIP. 199002242014042001



## EXPERT JUDGEMENT SHEET

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching Vocabulary in the Book “My Next Word” of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

Expert II : G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd.

### 1. Content Expert Evaluation

The content Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Fidawati & Suprianto, 2014).

#### Instruction:

- 1) This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column and if there are comments, it can be filled in the comment column.
- 2) There are 5 scopes of scoring for every component
- 3) Give checklist mark in the scoring column with the following information: (5) Excellent, (4) Good, (3) Average, (2) Poor, (1) Very poor

*Give checklist mark (√) in the scoring column!*

No	Name of Instrument	Criteria	Score					Total
			1	2	3	4	5	
1.	Content expert evaluation sheet	a) The learning objective stated clearly				√		
		b) The learning objective in accordance with SK/KD/Curriculum/RPS					√	
		c) The scope and depth of learning objective					√	
		d) Using the appropriate learning objectives					√	
		e) Interactivity					√	

f) Provide learning motivation					√	
g) Contextuality and actuality				√		
h) Suitability of the quiz with the learning objectives					√	
i) Easy to understand					√	
j) Consistency of assesment with learning objective					√	
k) The accuracy and consistency of the assesment tool				√		

**Comment/ Suggestions:** The content in the developed game is good. However, there are some inputs that researchers should pay attention to, such as in the 'unjumble' game type where it is advisable to be consistent in writing whether only using capital letters or lowercase letters. Because if the researcher writes a word fraction using a capital letter prefix, he is worried that students know and make this word a prefix word in answering questions. So, it can simply be said that researchers should not write words with capitalized prefixes because it can trigger as a clue for students when composing sentences. The rest of the game developed by the researcher is good and suitable according to the material in the book.

Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judgement II



G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd

NIP. 199002242014042001

## 2. Media Media Expert Evaluation

The media Expert Evaluation Sheet below was adapted from (Fidawati & Suprianto, 2014).

### Instruction:

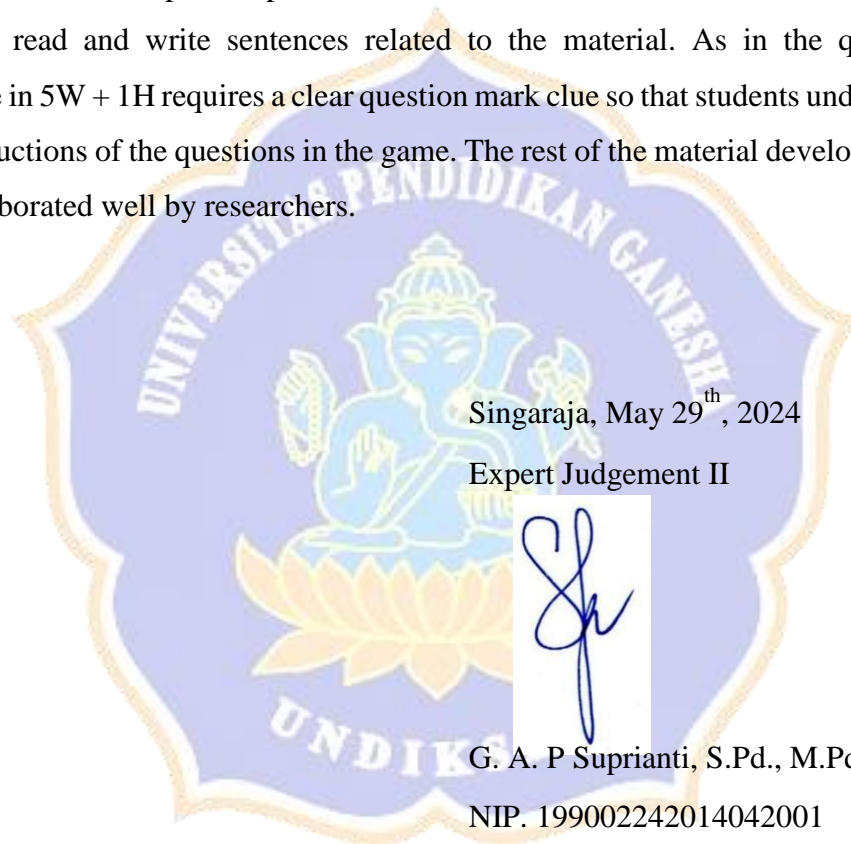
- 1) This evaluation sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the scoring column and if there are comments, it can be filled in the comment column.
- 2) There are 5 scopes of scoring for every component
- 3) Give checklist mark in the scoring column with the following information: (5) Excellent, (4) Good, (3) Average, (2) Poor, (1) Very poor

*Give checklist mark (√) in the scoring column!*

No	Name of Instrument	Criteria	Score					Total
			1	2	3	4	5	
1.	Media expert evaluation sheet	a) Using interactive design					√	
		b) Communicative media					√	
		c) Show the creative design					√	
		d) The effectiveness in using media				√		
		e) Can be managed easily					√	
		f) Sound clarity				√		
		g) Carrying capacity music					√	
		h) Easy to open and operate					√	
		i) Can be used on application on web					√	

	j) Appropriate selection of application or software or tool types for development.					√	
--	--	--	--	--	--	---	--

**Comment/ Suggestions:** The material in the developed game is good. However, there are some inputs that researchers should pay attention to, such as the 5W + 1H material where researchers must provide correct punctuation related to the function of the sentence itself. The punctuation marks in question such as the use of question marks, exclamation points, periods, commas, and so on. This can affect how students read and write sentences related to the material. As in the question sentence in 5W + 1H requires a clear question mark clue so that students understand the instructions of the questions in the game. The rest of the material developed has been elaborated well by researchers.



Singaraja, May 29<sup>th</sup>, 2024

Expert Judgement II

G. A. P Suprianti, S.Pd., M.Pd

NIP. 199002242014042001



## Appendix 5 User Evaluation Sheet (Teacher Evaluation Sheet)

### Evaluation Sheet

#### User Judgement for English Teacher

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching Vocabulary in the Book “My Next Word” of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Name : Gde Dody Sumadi, S.Pd

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

*This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.*

NO	Pernyataan	Respon					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan backsound				✓		
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <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 sertya jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain				✓		
11.	Tantangan pada setiap <i>game</i> meningkat					✓	

12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar					✓	
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal				✓		
14.	Penggunaan score pada permainan					✓	
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
16.	Game mudah untuk dioperasikan					✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa					✓	
<b>TOTAL</b>						<b>90</b>	

Singaraja, 10 Juni 2024

User



Gde Dody Sumadi, S.Pd

## Appendix 6 User Evaluation Sheet (Student Judgement Sheet)

**Evaluation Sheet**

**User Judgement for Student**

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary in the Book "My Next Word" of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Name : Kadek Dian Febriyani

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

*This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.*

NO	Pernyataan	Response					Note
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan backsound					✓	
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas				✓		
5.	Latar belakang tidak menggagu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas sertya jenisdan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi				✓		
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	
11.	Tantangan pada setiap game meningkat					✓	
12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar					✓	
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal				✓		
14.	Penggunaan score pada permainan					✓	
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
16.	Game mudah untuk dioperasikan					✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa					✓	
<b>TOTAL</b>						90	

### Evaluation Sheet

#### User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary in the Book "My Next Word" of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Name : *Gusti Made Galang Kurniawan*

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

*This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.*

NO	Pernyataan	Response					Note
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan backsound					✓	
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <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 sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain				✓		
11.	Tantangan pada setiap game meningkat					✓	
12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar					✓	
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal					✓	
14.	Penggunaan score pada permainan				✓		
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
16.	Game mudah untuk dioperasikan					✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓	
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa				✓		
<b>TOTAL</b>							90

### Evaluation Sheet

#### User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary in the Book "My Next Word" of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Name : Desak Nyoman Tanio Anggun Pramesti

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

*This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.*

NO	Pernyataan	Response					Note
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan backsound				✓		
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak menggagu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas sertya jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	
11.	Tantangan pada setiap <i>game</i> meningkat					✓	
12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar				✓		
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal				✓		
14.	Penggunaan score pada permainan					✓	
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓	
16.	Game mudah untuk dioperasikan					✓	
17.	Petunjuk pengguna an yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓	
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa					✓	
<b>TOTAL</b>						89	

### Evaluation Sheet

#### User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary in the Book "My Next Word" of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Name : *Gusti Ayu Yuliantini*

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

*This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.*

NO	Pernyataan	Response					Note
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik				✓		
2.	Pemilihan backsound					✓	
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas				✓		
5.	Latar belakang tidak menggagu teks dan gambar				✓		
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas sertya jenisdan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi				✓		
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	
11.	Tantangan pada setiap game meningkat					✓	
12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar				✓		
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal					✓	
14.	Penggunaan score pada permainan					✓	
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓		
16.	Game mudah untuk dioperasikan				✓		
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓	
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa					✓	
<b>TOTAL</b>							88

### Evaluation Sheet

#### User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary in the Book "My Next Word" of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja

Name : I Putu Baka Dipayana

Author : Putu Julia Nirmala Damayanti

This instrument of Evaluation Sheet is filled by the user. Give checklist mark (✓) in the column.

NO	Pernyataan	Response					Note
		1	2	3	4	5	
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan backsound				✓		
3.	Keserasaian antara kombinasi warna dan <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 sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak menggunakan konsentrasi					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	
11.	Tantangan pada setiap <i>game</i> meningkat				✓		
12.	Terdapat reward jika pemain menjawab benar					✓	
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal					✓	
14.	Penggunaan score pada permainan					✓	
15.	Kuis yang disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓		
16.	Game mudah untuk dioperasikan					✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
18.	Produk dapat merespon dengan cepat					✓	
19.	Penggunaan Bahasa mudah dimengerti oleh siswa					✓	
<b>TOTAL</b>						89	

## Appendix 7 Implementation Documentation

### Documentation





## Appendix 8 English Matrix of Module Analysis

### Matrix of Module Analysis

Class	Semester	Topic	Need to be Developed	No Need to be Developed
VI	1	I studied last night, but my sister didn't	✓	
VI	1	We went to a museum last week	✓	
VI	1	I was in Bali last week	✓	
VI	1	How did Cici feel yesterday?	✓	
VI	1	What did you do yesterday?	✓	
VI	1	My friend's experience	✓	



## RIWAYAT HIDUP



Putu Julia Nirmala Damayanti, lahir di Denpasar pada tanggal 24 Juli 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri yaitu Bapak I Made Juliawan, S.E. dan Ibu Ni Made Wirawati, S.E. Penulis adalah orang Indonesia dan Hindu. Saat ini penulis berdomisili di Banjar Babakan, Desa Sukawati, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan TK di TK Kumara Lilawati I. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan SD di SD Negeri 5 Sukawati dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan SMP di SMP Negeri 1 Sukawati dan lulus pada tahun 2017 Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA yaitu SMAS Dharma Praja Denpasar dengan mengambil jurusan IPA. Kemudian penulis melanjutkan ke Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2020. Pada semester akhir yaitu pada tahun 2024, penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Digital Berbasis Wordwall untuk Pengajaran Kosakata dalam Buku "Kata-kataku Selanjutnya" Kelas VI Semester 1 SD Negri 1 Baktiseraga Singaraja". Selanjutnya pada tahun 2020 hingga penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada Program Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang telah saya susun dengan judul **“Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching Vocabulary in The Book My Next Words of Sixth-Grade 1<sup>st</sup> Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja”** ini beserta seluruh isi dan kelengkapannya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan yang tidak sesuai dengan etika penulisan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Dengan pertanyaan ini, saya siap bertanggung jawab atas segala sanksi/resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila nantinya ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya tulis saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.



Singaraja, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

Putu Julia Nirmala Damayanti

NIM. 2012021212