

APPENDICES

APPENDIX 1

OBSERVATION SHEET
SD NEGERI 1 BAKTISERAGA

The researcher puts a checklist (✓) mark in the column!

No	Statements	Available	Unavailable
The Existence of Textbook as supplementary materials in the library			
1.	English textbooks as supplementary books or materials integrated with Merdeka Curriculum	✓	
The use of learning media as supplementary materials in the class			
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"	✓	
The learning process			
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 2

**INTERVIEW FOR ENGLISH TEACHER
SD NEGERI 1 BAKTISERAGA**

NO	QUESTION	RESPONSE
1.	<p><i>Apakah di SD Negeri 1 Baktiseraga sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk semua kelas?</i> Translate: Has SD Negeri 1 Baktiseraga implemented the independent curriculum for all classes?</p>	<p>Di sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk semua kelas, dari kelas 1 sampai kelas 6 sudah lengkap.</p>
2.	<p><i>Apa saja bahan ajar Bahasa Inggris yang selama ini digunakan di kelas?</i> Translate: What English teaching materials have been used in the classroom?</p>	<p>Bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 1 Baktiseraga adalah berupa buku paket dan media tambahan berupa Quizziz dsan kahoot, itupun jarang digunakan karena keterbatasan sarana Chromebook dan waktu.</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> Translate : Does SD Negeri 1 Baktiseraga use the book "My Next Words" from Kemendibudristek as a reference material in learning English?</p>	<p>Kami sudah menggunakan buku ini di setiap kelas dan menggunakannya sebagai acuan materi sesuai dengan kurikulum yang ada.</p>
4.	<p><i>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media tambahan selain bukuteks dalam proses pembelajaran? Media seperti apa yang digunakan?</i> Translate : Do you use additional media</p>	<p>Iya, kami menggunakan media Chromebook untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan Chromebook ini digunakan untuk mengakses media pembelajaran berupa Quizziz atau Kahoot</p>

	besides textbooks in the learning process? What kind of media are used?	
5.	<p><i>Bagaimana harapan Bapak/Ibu mengenai media interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris khususnya pembelajaran kosakata?</i></p> <p>Translate : What are your expectations regarding interactive media for English language learning, especially vocabulary learning?</p>	Harapan saya, semoga media yang adikembangkan bisa berguna dengan baik dan dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran. Dan dapat membantu guru mengajar dengan cara yang berbeda.
6.	<p><i>Apakah media tambahan diperlukan untuk pembelajaran kosakata bahasa inggris?</i></p> <p>Translate : Are additional media needed for English vocabulary learning?</p>	Sangat diperlukan untuk jaman teknologi saat ini yang sangat pesat. Media akan sangat membantu dalam hal mengajar agar tidak mengajar dengan cara yang monoton.
7.	<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>	Saya akan menggunakan media tersebut dengan baik dan akan sangat berterima kasih karena sudah memberikan atau mengenalkan media yang bahkan saya belum tahu terkait media tersebut.

APPENDIX 3

MODULE ANALYSIS

5 GRADE AT SD NEGERI 1 BAKTISERAGA

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Gde Dody Sumadi, S.Pd.
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 1 Baktiseraga
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2 X 3 Pertemuan (6 X 35 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2022 / 2023

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</i></p>
-----------------------------	--

	<p><i>questions, requesting clarification and seeking permission. They use some strategies to identify key 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</i></p>

	<i>presented through conventions, which change according to context and purpose. With teachers' support, they produce simple descriptions, recounts and procedures 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>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan beberapa rasa pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar. 2. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu menulis kalimat tentang rasa makanan dan minuman dengan tepat dan benar.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis • Bergotong royong
Kata kunci	bakso, foods and drinks, sweet, bitter, salty sour

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
Kelas 6A : 25 orang Kelas 6B : 28 orang
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Assesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: TIDAK

<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran:
Diskusi, Presentasi, Demonstrasi, Permainan
Media Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor 4. Jaringan internet 5. Video yang berkaitan dengan dengan materi 6. Gambar yang berkaitan dengan materi
Materi Pembelajaran
What delicious bakso! <ul style="list-style-type: none"> • Identify taste of different foods and drinks. • Mention taste of different foods and drinks. • Make sentences to express taste of foods and drinks.
Sumber Belajar :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku bahasa Inggris My Next Words kelas V SD • Internet 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Setelah berdoa selesai, Siswa yang mendapat tugas bergilir, menyuruh teman-temannya untuk berdiri menggunakan Bahasa Inggris dan memimpin menyanyikan

lagu “Good Morning”, “If You’re Happy”, atau lagu dalam Bahasa Inggris yang lainnya yang sudah pernah dipelajari.

- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru mengajak dan meminta peserta didik untuk mengamati gambar pada buku siswa halaman 1.
- Peserta didik mengamati dan menganalisa gambar pada buku siswa halaman 1.
- Guru bertanya kepada peserta didik .
Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
“What do you see in the picture?”
“What does Joshua hold in the picture?”
“Does Joshua buy a plate of noodles?”
- Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
- Peserta didik bertanya dengan menggunakan pola kalimat yang sama sebagaimana terdapat di dalam buku siswa kepada temannya sehingga tercipta aktivitas bertanya jawab antara peserta didik di dalam kelas.



Look and say

Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang rasa pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.

1. Contoh perintah guru untuk peserta didik: “Open page 2!”
2. Peserta didik mengamati percakapan pada halaman 2-3.
3. Guru memberikan contoh pengucapan kata dan kalimat pada halaman 2-3.

1



2



4. Guru meminta 2 peserta didik untuk menirukan percakapan antara Joshua dan Alfonso di depan kelas.
5. Peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya melakukan percakapan seperti yang dicontohkan 2 temannya di depan kelas.



Look and say

Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang rasa pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.

1. Secara interaktif dan aktif, guru berbicara tentang berbagai jenis rasa.
2. Guru menunjukkan gambar makanan, buah-buahan, serta minuman di halaman 4 sementara peserta didik mengamati gambar-gambar tersebut.
3. Guru melafalkan kata rasa pada makanan, minuman, buah-buahan, dan peserta didik menirukan.
Contoh intruksi guru untuk peserta didik:
"Everyone, look at the picture and say the words."
"Mangoes taste sour."
4. Guru menunjuk 1 gambar untuk setiap peserta didik.



<p>Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:</p> <p><i>“How does ice cream taste?”</i></p> <p><i>“Ice cream tastes sweet.”</i></p> <p><i>“How does honey taste?”</i></p> <p><i>“Honey tastes sweet.”</i></p> <p>5. Peserta didik memberikan jawaban tentang rasa sesuai contoh.</p> <p>6. Kegiatan ini diulang-ulang agar peserta didik dapat mengucapkan semua kata tentang rasa dengan tepat dan benar.</p>	
---	--



MODUL AJAR

C. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Gde Dody Sumadi, S.Pd.
Instansi/Sekolah	: SD Negeri Baktiseraga
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2X 3 Pertemuan (6 X 35 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2022 / 2023

D. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran FaseC

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

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.

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 information in most contexts such as asking a speaker to repeat or to speak slowly, or asking what a word

	<p><i>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 using certain patterns of sentences and</i></p>

	<i>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>
Tujuan Pembelajaran	<p>3. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan satuan hitung pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.</p> <p>4. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu merespon dan menulis kalimat tentang satuan hitung pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.</p>
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis • Bergotong royong
Kata kunci	an ice cream cone, a bottle of water, a hand of bananas, a bar of chocolate, a loaf of bread

Target Peserta Didik :

Peserta didik Reguler

Jumlah Siswa :

30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)

Assesmen :

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- Asesmen individu
- Asesmen kelompok

Jenis Assesmen :

- Presentasi
- Produk
- Tertulis
- Unjuk Kerja
- Tertulis

Model Pembelajaran

- Tatap muka

Ketersediaan Materi :

- Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi:

<p>YA/TIDAK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <p>YA/TIDAK</p>
<p>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
<p>Metode dan Model Pembelajaran:</p> <p>Diskusi, Presentasi, Demonstrasi, Permainan</p>
<p>Media Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Laptop 8. Alat bantu audio (speaker) 9. Proyektor 10. Jaringan internet 11. Video yang berkaitan dengan dengan materi 12. Gambar yang berkaitan dengan materi
<p>Materi Pembelajaran</p> <p>I want an ice cream cone</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students are able to quantify foods and drinks using quantifying nouns. • Students are able to make sentences using vocabulary of foods and drinks and their quantifying nouns. • an ice cream cone, a bottle of water, a hand of bananas, a bar of chocolate, a loaf of bread
<p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku bahasa Inggris My Next Words kelas V SD • Internet 2. Sumber Alternatif <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
<p>Persiapan Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> e. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia f. Memastikan kondisi kelas kondusif g. Mempersiapkan bahan tayang h. Mempersiapkan lembar kerja siswa
<p>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</p> <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran

dilaksanakan.

- 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.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru mengajak dan meminta peserta didik untuk mengamati gambar pada buku siswa halaman 13.
2. Guru bertanya kepada peserta didik. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
"What do you see in the picture?"
"Do you like ice cream?"
"Does Johsua buy an ice cream cone?"
3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 5. Peserta didik bertanya kepada teman yang lain sehingga ada aktivitas bertanya dan menjawab di kelas.



Look and say

Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang konsep satuan hitung pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.

1. Peserta didik mengamati gambar pada buku siswa halaman 14.
2. Guru melafalkan beberapa frasa yang menggunakan satuan hitung untuk makanan dan minuman, dan peserta didik kemudian menirukannya. Contoh kalimat guru untuk peserta didik:
"A glass of orange juice"
"A hand of banana."
3. Guru menunjuk pada satu gambar makanan. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
"What is it?"



<p><i>“What is this?”</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik menyebutkan konsep tentang satuan hitung. Kegiatan ini diulang-ulang agar peserta didik dapat mengucapkan konsep satuan hitung dengan benar. 	
---	--

<p>Look and write</p> <p>Peserta didik mampu menuliskan kata tentang konsep satuan hitung pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada kegiatan <i>look and write</i>, peserta didik mengamati gambar pada buku siswa halaman 15. Guru menunjuk satu gambar pada buku siswa halaman 15, dan bertanya kepada peserta didik tentang konsep satuan hitung. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik: <i>“Are you thirsty?”</i> <i>“Would you like a glass of orange juice?”</i> <i>“What do you need?”</i> <i>“What do you want?”</i> Peserta didik memberikan jawaban sesuai contoh pada buku siswa. 	<p>Example:</p>  <p>1</p>  <p>2</p>
--	--

3

Would you like _____?

Yes, I'd like the _____ please.

4

What does an orange taste?

It tastes _____



MODUL AJAR

E. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Gde Dody Sumadi, S.Pd
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 1 Baktiseraga
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2X 3 Pertemuan (6 X 35 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2022 / 2023

F. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran FaseC

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

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.

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 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.

Elemen Membaca – Memirsa	<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>
Elemen Menulis – Mempresentasikan	<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 using certain patterns of sentences and modelled examples at word and simple sentence level. They show awareness of the need for basic punctuation</i></p>

	<i>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>
Tujuan Pembelajaran	5. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan beberapa jenis keluhan sakit dengan tepat dan benar. 6. Pada pembelajaran ini peserta didik mampu merespon dan menulis cerita tentang keluhan sakit yang sedang dialami pada saat ini dengan tepat dan benar.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis • Bergotong royong
Kata kunci	i have a stomachache, sore eyes, headache, toothache, sore throat, cold

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Assesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK

Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran:
Diskusi, Presentasi, Demonstrasi, Permainan
Media Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 13. Laptop 14. Alat bantu audio (speaker) 15. Proyektor 16. Jaringan internet 17. Video yang berkaitan dengan dengan materi 18. Gambar yang berkaitan dengan materi
Materi Pembelajaran
<p>I've got a stomachache</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students are able to identify different types of common health problems. • Students are able to express different types of common health problems.
Sumber Belajar :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku bahasa Inggris My Next Words kelas V SD • Internet 2. Sumber Alternatif <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> i. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia j. Memastikan kondisi kelas kondusif k. Mempersiapkan bahan tayang l. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • 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. • Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana

kegiatan pembelajaran.

Prosedur Kegiatan

1. Guru meminta peserta didik mengamati gambar di buku siswa halaman 38.
2. Guru menanyakan tempat dan tokoh yang terdapat pada gambar. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
“How are they?”
“Where are they?”
“Who are they?”
“What’s wrong with Joshua?”



Look and say



Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang penyakit yang diderita dengan tepat dan benar.

1. Pada awal kegiatan, guru menanyakan keadaan peserta didik. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
“Good morning, everyone. How are you today?”
“Is everyone happy?”
2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
3. Guru meminta peserta didik mengamati gambar yang menunjukkan keluhan yang dirasakan pada buku siswa halaman 39.
4. Peserta didik mengamati gambar keluhan sakit yang dirasakan secara tepat.
5. Guru memberikan contoh cara melafalkan kalimat dengan benar untuk menyebutkan keluhan sakit dan peserta didik menirukan.
6. Guru mempraktikkan ekspresi memegang perut sambil meringis dan peserta didik menebaknya. Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
“What’s wrong with me?”
“Guess it!”
 Peserta didik menjawab: **“You have stomachache.”**
7. Peserta didik mempraktikkan



<p>ekspresi keadaan penyakit yang mereka rasakan kepada teman yang lain sehingga ada aktivitas bertanya dan menjawab di dalam kelas.</p> <p>8. Kegiatan ini diulang-ulang agar peserta didik dapat mengucapkan kata tentang keadaan yang mereka rasakan dengan benar.</p>	
---	--



Matrix of Module Analysis Result

No.	Class/ Semester	Topic(s)	Description	Analysis	
				Need to be developed	No need to be developed
1.	V/1	Adjectives : tastes of food and drink	<ul style="list-style-type: none"> • Mention taste of different foods or drink. • Make sentences to express the taste. 	✓	
2.	V/1	Quantifier Nouns : quantifying food and drink	<ul style="list-style-type: none"> • Make sentences using vocabulary of foods and drinks and their quantifying nouns. 	✓	
3.	V/1	Cardinal Number : Prices of food and drink	<ul style="list-style-type: none"> • Tell prices of foods and drinks. 	✓	

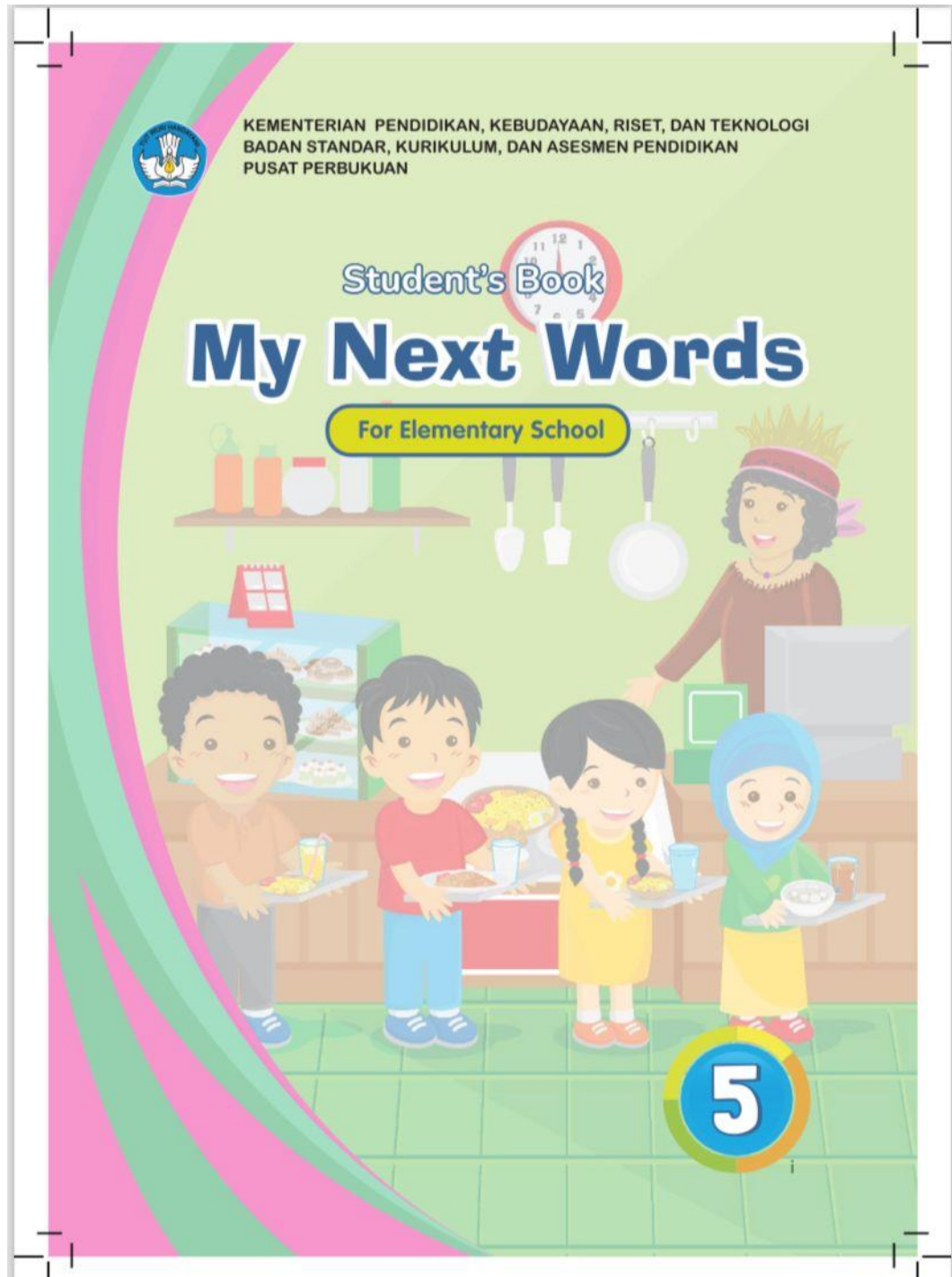
4.	V/1	Noun : health problem	<ul style="list-style-type: none">• Mention the common health problem.	✓	
5.	V/1	Noun : clothes	<ul style="list-style-type: none">• Mention the types of clothes that people wear	✓	



APPENDIX 4

“MY NEXT WORD” BOOK

GRADE 5



APPENDIX 5

INSTRUMENT VALIDITY FOR BLUEPRINT

Instrument : Wordwall-media Blueprint

Expert 1 : Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

This instrument of Wordwall-media Blueprint is filled by the expert judges. Give checklist mark (✓) in the column.

NO	Topic	Indicators in the Textbook	Aspect of Vocabulary from Theory by Harmer (1991)	Types of Games	Target of Vocabulary	Items	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
1.	Adjectives : tastes of food and drink	Identify tastes of different foods and drinks.	Meaning	Gameshow quiz https://wordwall.net/resource/72692650	1. Sweet 2. Bitter 3. Salty 4. Sour 5. Spicy 6. Bland 7. Umami	40 items	✓	
			Word use	Find the Match https://wordwall.net/resource/72692543				
			Word formation	Anagram https://wordwall.net/resource/72692449				
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72692088				

2.	Quantifier Nouns : quantifying food and drink	Quantify foods and drinks using quantifying nouns.	Meaning	Anagram https://wordwall.net/resource/72439295	<ol style="list-style-type: none"> 1. A scoop of ice cream 2. A hand of bananas 3. A bar of chocolate 4. A cup of coffee 5. A glass of juice 6. A bowl of bakso 7. A bottle of water 8. A piece of cheese 9. A spoon of sugar 10. A slice of pizza 11. A loaf of bread 	40 items	✓	
			Word use	Match Up https://wordwall.net/resource/72438990				
			Word formation	Complete the Sentences https://wordwall.net/resource/71269513				
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72438694				

3.	Cardinal Number : Prices of food and drink	Tell prices of foods and drinks.	Meaning	Flash Cards https://wordwall.net/resource/72683148	<ol style="list-style-type: none"> 1. A cup of coffee is 5.000 rupiahs. 2. A spoon of sugar is 4.000 rupiahs 3. A plate of gado-gado is 6.000 rupiahs. 4. A glass of orange juice is 2.000 rupiahs. 5. A bowl of noodles is 15.000 rupiahs 6. A bar of chocolate is 21.000 rupiahs. 7. A bottle of water is 7.000 rupiahs. 8. A cup of ice cream is 12.000 rupiahs. 9. A piece of cheese is 9.500 rupiahs. 10. A slice of pizza is 10.000 rupiahs. 	40 items	✓	
			Word use	Quiz (Multiple Choice) https://wordwall.net/resource/72682964				
			Word formation	Unjumble https://wordwall.net/resource/72661721				
			Word grammar	Gameshow Quiz https://wordwall.net/resource/72682985				

					11. A loaf of bread is 25.000 rupiahs.		
4.	Noun : health problem	Identify different types of common health problems.	Meaning	Match Up https://wordwall.net/resource/72683337	1. Stomache 2. Cold 3. Influenza 4. Headache 5. Toothache 6. Cough 7. Fever 8. Backache 9. Sprain 10. Wound	40 items	✓
			Word use	Crossword https://wordwall.net/resource/71269091			
			Word formation	Quiz (Multiple Choice) https://wordwall.net/resource/72683462			
			Word grammar	Anagram https://wordwall.net/resource/72683525			
5.	Noun : clothes	Tell types of clothes that people wear.	Meaning	Find the Match https://wordwall.net/resource/72684659	1. T-shirt 2. Tie 3. Uniform 4. Long dress	40 items	✓

			Word use	Match Up https://wordwall.net/resource/71269824	5. Hat 6. Blouse 7. Pair of socks 8. Pair of shoes 9. Pair of shorts 10. Pair of trousers			
			Word formation	Anagram https://wordwall.net/resource/72685044				
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72690421				

Singaraja, May 28th 2024

Expert Judge I



Prof. Dr. I G A Lokita PurnamikaUtami, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198304022006042001

Instrument : Wordwall-media Blueprint

Expert 1 : G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

This instrument of Wordwall-media Blueprint is filled by the expert judges. Give checklist mark (✓) in the column.

NO	Topic	Indicators in the Textbook	Aspect of Vocabulary from Theory by Harmer (1991)	Types of Games	Target of Vocabulary	Items	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
1.	Adjectives : tastes of food and drink	Identify tastes of different foods and drinks.	Meaning	Gameshow quiz https://wordwall.net/resource/72692650	8. Sweet 9. Bitter 10. Salty 11. Sour 12. Spicy 13. Bland 14. Umami	40 items	✓	
			Word use	Find the Match https://wordwall.net/resource/72692543				
			Word formation	Anagram https://wordwall.net/resource/72692449				
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72692088				

2.	Quantifier Nouns : quantifying food and drink	Quantify foods and drinks using quantifying nouns.	Meaning	Anagram https://wordwall.net/resource/72439295	12. A scoop of ice cream	40 items	✓	
			Word use	Match Up https://wordwall.net/resource/72438990	13. A hand of bananas			
			Word formation	Complete the Sentences https://wordwall.net/resource/71269513	14. A bar of chocolate			
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72438694	15. A cup of coffee			
					16. A glass of juice			
					17. A bowl of bakso			
					18. A bottle of water			
					19. A piece of cheese			
					20. A spoon of sugar			
					21. A slice of pizza			
					22. A loaf of bread			

3.	Cardinal Number : Prices of food and drink	Tell prices of foods and drinks.	Meaning	Flash Cards https://wordwall.net/resource/72683148	4. A cup of coffee is 5.000 rupiahs.	40 items	✓	
			Word use	Quiz (Multiple Choice) https://wordwall.net/resource/72682964	5. A spoon of sugar is 4.000 rupiahs			
			Word formation	Unjumble https://wordwall.net/resource/72661721	6. A plate of gado-gado is 6.000 rupiahs.			
			Word grammar	Gameshow Quiz https://wordwall.net/resource/72682985	4. A glass of orange juice is 2.000 rupiahs.			
					5. A bowl of noodles is 15.000 rupiahs			
					11. A bar of chocolate is 21.000 rupiahs.			
					12. A bottle of water is 7.000 rupiahs.			
					13. A cup of ice cream is 12.000 rupiahs.			
					14. A piece of cheese is 9.500 rupiahs.			
					15. A slice of pizza is 10.000 rupiahs.			

					11. A loaf of bread is 25.000 rupiahs.			
4.	Noun : health problem	Identify different types of common health problems.	Meaning	Match Up https://wordwall.net/resource/72683337	11. Stomache 12. Cold 13. Influenza 14. Headache 15. Toothache 16. Cough 17. Fever 18. Backache 19. Sprain 20. Wound	40 items	✓	
			Word use	Crossword https://wordwall.net/resource/71269091				
			Word formation	Quiz (Multiple Choice) https://wordwall.net/resource/72683462				
			Word grammar	Anagram https://wordwall.net/resource/72683525				
5.	Noun : clothes	Tell types of clothes that people wear.	Meaning	Find the Match https://wordwall.net/resource/72684659	5. T-shirt 6. Tie 7. Uniform 8. Long dress	40 items	✓	

			Word use	Match Up https://wordwall.net/resource/71269824	11. Hat 12. Blouse 13. Pair of socks 14. Pair of shoes 15. Pair of shorts 16. Pair of trousers			
			Word formation	Anagram https://wordwall.net/resource/72685044				
			Word grammar	Unjumble https://wordwall.net/resource/72690421				

Singaraja, May 28th 2024

Expert Judge II

G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1990022420140420

INSTRUMENT VALIDATION FOR BLUEPRINT**Data from Judges 1 and 2**

Indicator	Judges		Tabulation
	1	2	
1	Relevant	Relevant	D
2	Relevant	Relevant	D
3	Relevant	Relevant	D
4	Relevant	Relevant	D
5	Relevant	Relevant	D



APPENDIX 6**INSTRUMENT VALIDITY FOR EXPERT JUDGEMENT**

Instrument : Wordwall-media Blueprint

Expert 1 : Prof. Dr. I G A Lokita Purnamika Utami, S.Pd., M.Pd.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

Content Expert Evaluation

Name of Instrument	Criteria	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
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 assessment with learning objective	√	
k. The accuracy and consistency of the assesment tool	√	

Media Expert Evaluation

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
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	√	

Instrument : Wordwall-media Blueprint

Expert 2 : G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

Content Expert Evaluation

Media Expert Evaluation

Name of Instrument	Criteria	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
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 assessment with learning objective	√	
	k. The accuracy and consistency of the assesment tool	√	

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant (R)	Not Relevant (NR)
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	√	

INSTRUMENT VALIDATION FOR CONTENT EXPERT

Data from Judges 1 and 2

Indicator	Judges		Tabulation
	1	2	
a	Relevant	Relevant	D
b	Relevant	Relevant	D
c	Relevant	Relevant	D
d	Relevant	Relevant	D
e	Relevant	Relevant	D

f	Relevant	Relevant	D
g	Relevant	Relevant	D
h	Relevant	Relevant	D
i	Relevant	Relevant	D
j	Relevant	Relevant	D
k	Relevant	Relevant	D

INSTRUMENT VALIDATION FOR MEDIA EXPERT

Data from Judges 1 and 2

Indicator	Judges		Tabulation
	1	2	
a	Relevant	Relevant	D
b	Relevant	Relevant	D
c	Relevant	Relevant	D
d	Relevant	Relevant	D
e	Relevant	Relevant	D
f	Relevant	Relevant	D
g	Relevant	Relevant	D
h	Relevant	Relevant	D
i	Relevant	Relevant	D
j	Relevant	Relevant	D



APPENDIX 7

EXPERT JUDGEMENT SHEET

Title : Developing Wordwall Based Digital-Media for Teaching Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

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				√		

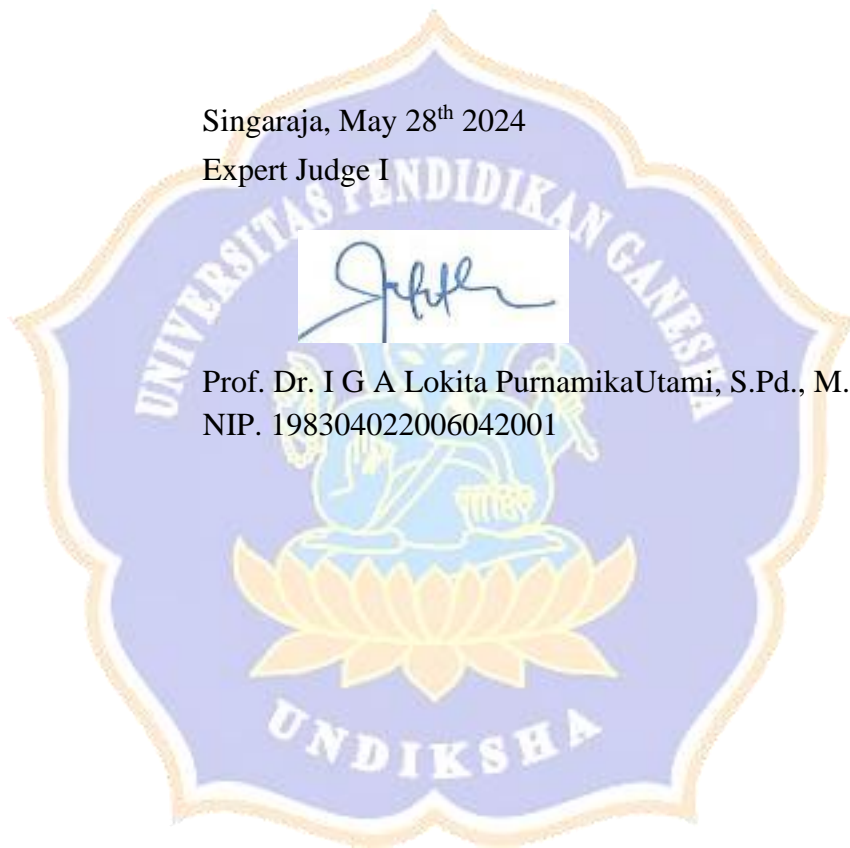
		h. Suitability of the quiz with the learning objectives				✓		
		i. Easy to understand				✓		
		j. Consistency of assesment with learning objective					✓	
		k. The accuracy and consistency of the assesment tool					✓	

Singaraja, May 28th 2024

Expert Judge I



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



EXPERT JUDGEMENT SHEET

Title : Developing Wordwall Based Digital-Media for Teaching Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

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

2. 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					✓	

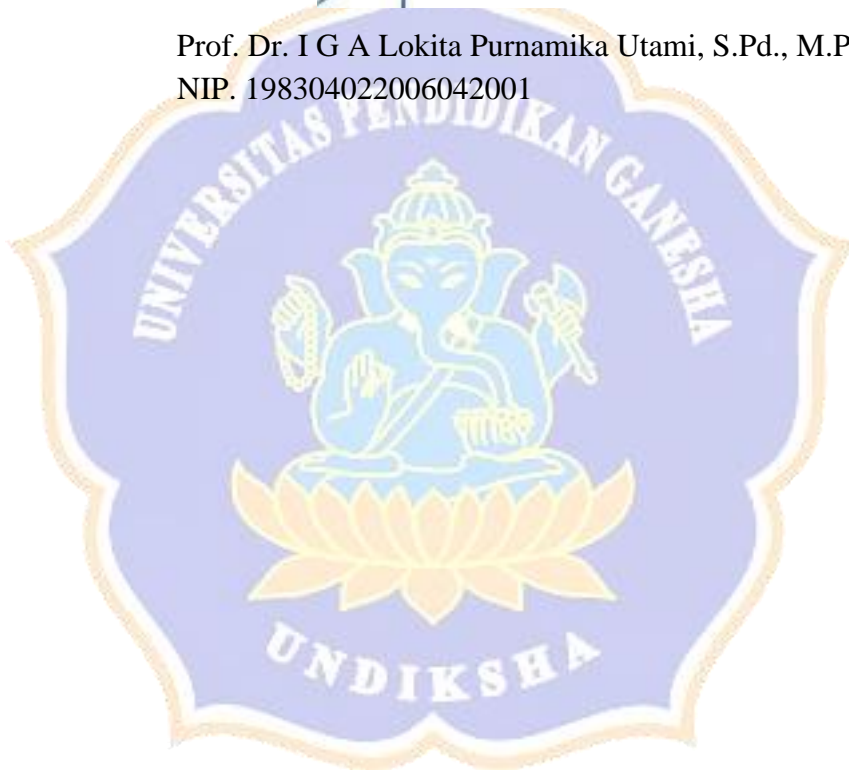
Singaraja, May 28th 2024

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 of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

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

- a. 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.
- b. There are 5 scopes of scoring for every component
- c. 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/Suggestion from Expert 2:

Untuk permainannya sudah bagus, akan tetapi ada beberapa revisi untuk game yang sudah dirancang kurang relevan. Ada pada game chapter 1, disana terdapat soal frase “the bitter melon” dan “the sweet milk” yang kurang sesuai. Pada dasarnya melon secara umum rasanya manis dan susu pada umumnya berasa umami atau gurih. Selain itu, pada bab 3 untuk game Flashcard jawaban yang dicantumkan semua benar, tidak ada pengecoh. Dan ada beberapa instruksi pada beberapa game yang kurang tepat, mohon di cek dan perbaiki. Dan pada game yang terakhir pada chapter 5, ada 2 gambar yang tertukar antara gambar pizza dan gambar keju. Itu sangat perlu diperhatikan guna untuk meminimalisir kesalahpahaman saat menjawab soal.

Singaraja, May 28th 2024
Expert Judge II

G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199002242014042001

EVALUATION SHEET
EXPERT JUDGEMENT SHEET

Title : Developing Wordwall Based Digital-Media for Teaching Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Author : Komang Santi Widi Rahayu

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

2. Media Expert Evaluation

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

Instruction

- a. 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.
- b. There are 5 scopes of scoring for every component
- c. 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/Suggestion from Expert 2:

Dari game yang sudah di rancang sesuai dengan aspek dan materi sudah baik. Sudah mencakup beberapa kegiatan mulai dari menulis, membaca, mendengarkan, dan berlatih berbicara juga bisa dilakukan dengan game Wordwall ini. Pada setiap game, mohon diperhatikan instruksinya atau cara untuk menjawab soal agar lebih jelas dan pengguna bisa menggunakan/memainkan game dengan instruksi yang tepat.



Singaraja, May 28th 2024
Expert Judge II

G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.NIP. 1990022420

APPENDIX 8

Evaluation Sheet

User Judgement for English Teacher

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Gde Dody Sumadi, S.Pd

Author : Komang Santi Widi Rahayu

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.	The animation used is interesting					✓	
2.	Selection of backsound					✓	
3.	The match between the color combination and the game					✓	
4.	The images presented can be visually seen clearly				✓		
5.	Background does not distract from text and images					✓	
6.	Appropriate button placement					✓	
7.	Easy to use navigation buttons				✓		
8.	The writing in the game is clear and the type and size of the font used is appropriate.					✓	
9.	The audio used is clearly audible and the backsound does not use concentration					✓	
10.	There are challenges that will keep students challenged to play.				✓		
11.	The challenge of each game increases					✓	
12.	There is a reward if the player answers correctly					✓	
13.	There is a punishment for players who answer the wrong questions.				✓		
14.	Use of score in the game				✓		

15.	Quizzes that are structured with enough time to complete					✓	
16.	Game is easy to operate					✓	
17.	The user instructions presented are clear and easy to understand.					✓	
18.	The product can respond quickly				✓		
19.	Language use is easy for students to understand					✓	
TOTAL		89					



Singaraja, 10 Juni 2024

Gde Dody Sumadi, S.Pd

APPENDIX 9

Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Anak Agung Radhtha Ananda

Grade : 5A

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 <i>reward</i> 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						✓	
TOTAL								



Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Geck Bim Wibawa

Grade : 5A

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 <i>reward</i> 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						✓	
TOTAL								



Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Kadek Tirta Rahayuni

Grade : SA

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 <i>reward</i> 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					✓	
TOTAL							



Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Komang Yagi Iswara

Grade : 5A

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 <i>reward</i> 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					✓	
TOTAL							



Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall-Based Digital Media for Teaching English Vocabulary of Fifth-Grade 1st Semester at SD Negeri 1 Baktiseraga

Name : Ketut Arya Mahayana

Grade : 5A.

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 <i>reward</i> 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				•	✓	
TOTAL							



APPENDIX 10

DOCUMENTATION





