



APPENDICES

Appendix 1 English Matrix of Module Analysis

Matrix of Module Analysis

Class	Semester	Topic	Need to be developed	No need to be developed
IV	2	Be on time!	✓	
IV	2	I go to school after having breakfast	✓	
IV	2	He always get up at 5 o'clock	✓	
IV	2	How do you go to school?	✓	
IV	2	He goes to school by bike	✓	

Appendix 2 Observation Sheet

Observation Sheet

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	<input checked="" type="checkbox"/>	
11.	The teacher uses supplementary media in English language learning, especially in teaching vocabulary.	<input checked="" type="checkbox"/>	



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 merdeka curriculum for all classes?</p>	<p>“..Yes, at SD Negeri 1 Baktiseraga, the independent curriculum has been implemented for all classes. However, currently there are still limitations in the supply of printed books, namely My Next World, so sometimes we use e-books..”</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 materials used are textbooks, then the whiteboard and sometimes teachers use projectors and chromebooks but the chromebooks are still limited...”</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</p>	<p>“..Yes, of course we use the ‘my next word’ book as our reference in teaching to harmonize with the independent</p>

	"My Next Words" from Kemendibudristek as a reference material in learning English?	curriculum that we use.."
4	<p><i>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media tambahan selain bukuteks dalam proses pembelajaran? Media seperti apa yang digunakan?</i></p> <p>Translate :</p> <p>Do you use additional media besides textbooks in the learning process? What kind of media are used?</p>	"..Yes, I sometimes use media such as kahoot and quizziz to teach students interactive media like that is very liked by students.."
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 :</p> <p>Do you use additional media in learning English vocabulary to support Kemendikbudristek "My Next Word" book?</p>	"..So far, the media that I have used such as kahoot and quizziz, I have not quoted the material from the "My Next Word" package book but I designed it myself according to the material that students have to learn at the meeting."
6	<p><i>Bagaimana harapan Bapak/Ibu mengenai materi tambahan berbentuk media interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris khususnya pembelajaran kosakata?</i></p> <p>Translate :</p> <p>What are your expectations regarding additional materials in the form of interactive media for English language learning, especially vocabulary learning?</p>	"..Of course I hope that the developed materials can make students understand what vocabulary they are learning in English because as far as I can see, most of them only memorize learning and

		pronouncing English words or sentences without knowing their meaning...”
7	<p><i>Apakah materi tambahan berbentuk media diperlukan untuk pembelajaran kosakata bahasa inggris?</i></p> <p>Translate :</p> <p>Are additional media materials needed for English vocabulary learning?</p>	<p>“...Of course, we need it. So, the teacher will be easier to convey what they have to learn in class. Students will also learn more easily if there are additional materials because students are very happy with fun and interesting learning..”</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 :</p> <p>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 it would be very helpful if there were additional English learning media that were interesting to students and integrated with the textbooks used. As we know, the Merdeka curriculum currently uses the My Next Word book so with this media I hope students will be more enthusiastic in learning..”</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 : I Komang Yogi Pratama Wedananta

Content Expert Evaluation

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

This Expert Evaluation Sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (✓) in the column.

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
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 29th, 2024

Expert Judge I



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

NIP. 198304022006042001



Expert Evaluation Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet

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

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

Media Expert Evaluation Sheet

This evaluation sheet is filled by the expert judges.

Give checklist mark (√) in the column. (Findawati & Suprianto,2014)

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Content 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 29th, 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 For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1
Baktiseraga Singaraja.

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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

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					✓	

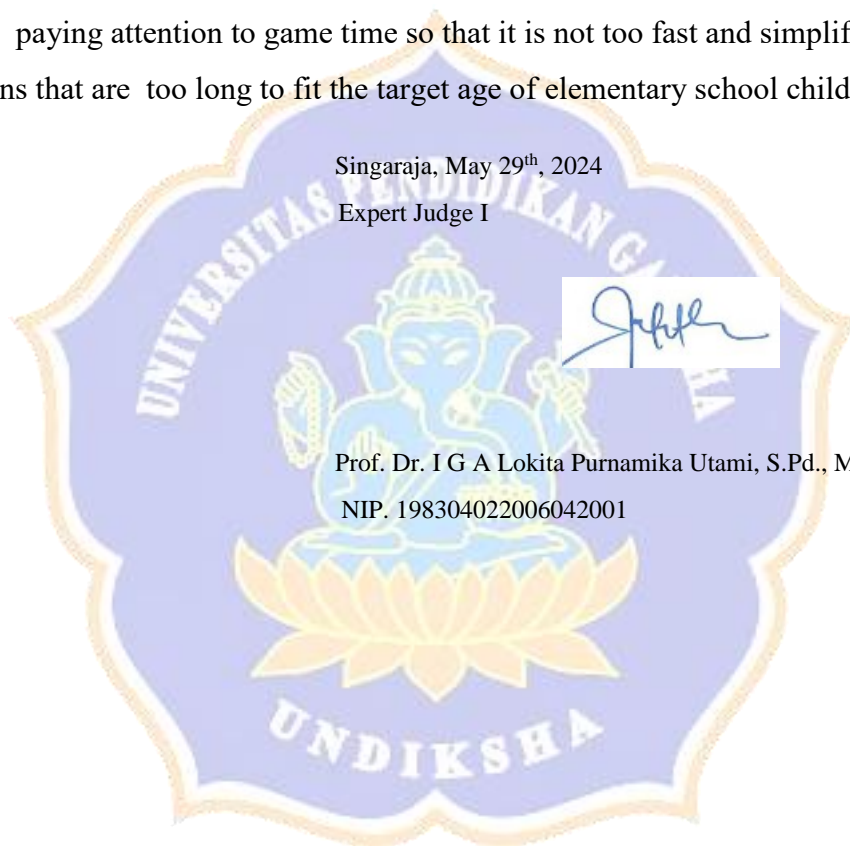
		k. The accuracy and consistency of the assesment tool					✓	
--	--	---	--	--	--	--	---	--

Comment/suggestion:

Some games are good enough but there are some games that should be improved such as paying attention to game time so that it is not too fast and simplifying questions that are too long to fit the target age of elementary school children.

Singaraja, May 29th, 2024

Expert Judge I



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

NIP. 198304022006042001

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

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:

Chapter 8: In the game (Unjumble) the sentences should be shortened to prevent students from confusion when answering and the processing time may be extended and in the game (Quiz) the question is replaced with “What time is it?” to target vocabulary.

Chapter 9: In the game (Match up) the sentences are simplified and the question is changed to “what are they doing?” and in the game (complete the sentences) the sentences are simplified.

Chapter 11: In the game (Match up) the template is changed to a simpler and easier to read display for students.

Chapter 12 : In the game (complete the sentences) sentences are made simpler and shorter so that students understand better

Singaraja, May 29th, 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 : I Komang Yogi Pratama Wedananta

Content Expert Evaluation

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

This Expert Evaluation Sheet is filled by the expert judges. Give checklist mark (√) in the column.

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
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 29 , 2024

Expert Judgement II



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

NIP. 199002242014042001



Expert Evaluation Sheet

Instrument : Expert Evaluation Sheet

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

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

Media Expert Evaluation Sheet

This evaluation sheet is filled by the expert judges.

Give checklist mark (√) in the column. (Findawati & Suprianto,2014)

No	Name of Instrument	Criteria	Relevant	Not Relevant
1.	Content 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 , 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 For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1
Baktiseraga Singaraja.

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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

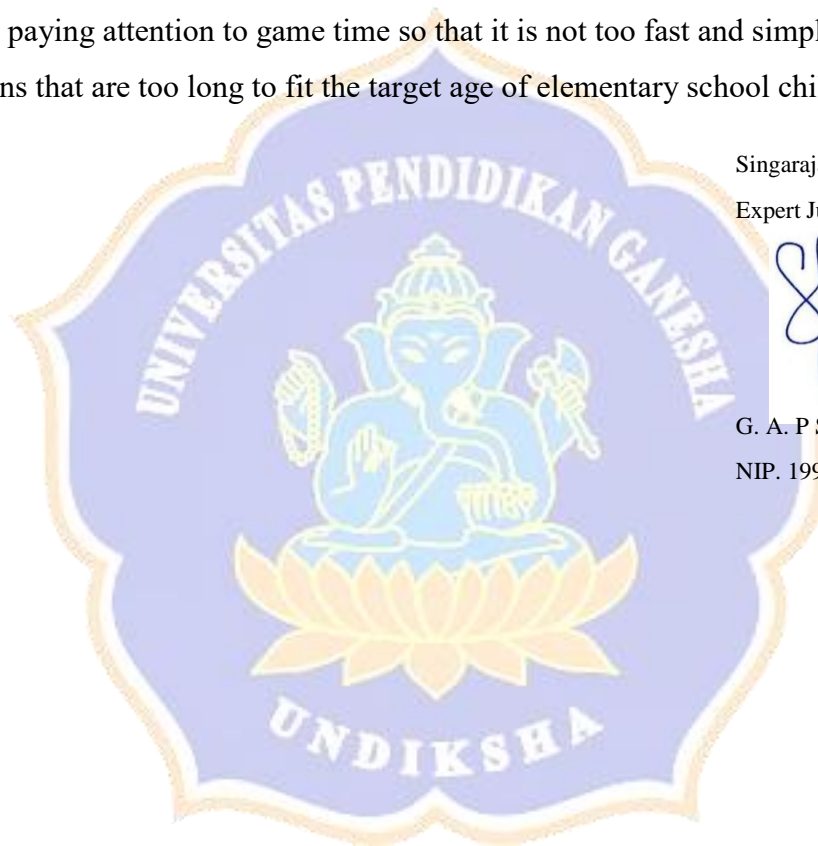
No	Name of Instrument	Criteria	Score					Total
			1	2	3	4	5	
1.	Content expert evaluation sheet	a. The learning objective stated clearly				✓		
		b. The learning objective in accordance with SK/KD/Curriculum/RPS					✓	

		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:

Some games are good enough but there are some games that should be improved such as paying attention to game time so that it is not too fast and simplifying questions that are too long to fit the target age of elementary school children.



Singaraja, May 29 , 2024

Expert Judgement II

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

NIP. 199002242014042001

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

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:

Chapter 10: In the game (Anagram), we recommend that the questions be changed to all capital letters like the answers that use capital letters.

Singaraja, May 29 , 2024

Expert Judgement II



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

NIP. 199002242014042001

Appendix 5 User Evaluation Sheet (Teacher Evaluation Sheet)

User Judgement for English Teacher

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary In The Book My Next Word For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.

Name : Gde Dody Sumadi, S.Pd

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 sertya jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>background</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					✓	

TOTAL	91
--------------	----

Singaraja, 10 Juni 2024

User



Gde Dody Sumadi, S.Pd



Appendix 6 User Evaluation Sheet (Student)

Evaluation Sheet
User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary
For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga
Singaraja.

Name : Daniel Andrean Putra Utama

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 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					✓	
TOTAL							90

Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary
For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga
Singaraja.

Name : Ketut Deva Mertadana Putra

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 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					✓	
TOTAL						91	

Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary
For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga
Singaraja.

Name : Ketut Darmawan

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 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				✓			
TOTAL							93	

Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary
For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga
Singaraja.

Name : Ketut Audia Naila Suryani

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 mengaggu 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 <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						92	

Evaluation Sheet

User Judgement for Student

Title : Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary
For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga
Singaraja.

Name : I Gusti Ngurah Kenva Prawira

Author : I Komang Yogi Pratama Wedananta

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 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				✓		
TOTAL						91	

Appendix 7 Module

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022

BAHASA INGGRIS KELAS 4

INFORMASI UMUM**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	:	Gde Dody Sumadi, S.Pd.
Instansi	:	SD Negeri 1 Baktiseraga
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2022
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Inggris
Fase /Kelas	:	B / 4
Semester	:	II (Genap)
Unit / Tema	:	9. I Go to School after Having Breakfast
Alokasi Waktu	:	6 Minggu (2 X 35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Anak mampu mengidentifikasi kegiatan sehari-hari.
- ❖ Anak-anak dapat berbicara tentang kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan waktu.

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

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

D. SARANADAN PRASARANA

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

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F.JUMLAH PESERTA DIDIK

- ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Capaian Pembelajaran :**

Menulis - Mempresentasikan

Peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambardan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teksdeskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhanadan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan denganlingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaanyang diciptakan sendiri oleh anak.

Menyimak - Berbicara

Peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksidalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapatdiprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu. Merekamengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi pasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikanperasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Merekamemahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisandengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana. Merekamengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan denganprosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Pada pembelajaran Unit 9, peserta didik mampu menyebutkan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present dan mampu berbicara tentangkegiatan sehari – hari dalam hubungannya dengan waktu.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

C. PERTANYAAN PEMANTIK

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

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

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

Kegiatan Inti

Look and Say

1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini peserta didik akan belajarmenyebutkan

kegiatan yang selalu dilakukan sehari-hari.

2. Guru menunjukkan kartu gambar/flash card dan peserta didik mengamati gambar.
3. Guru melafalkan beberapa kegiatan sehari-hari yang ada pada gambar dengan benar dan peserta didik menirukan (*get up, take a bath, brush your teeth, pray, have breakfast, go to school*)
4. Guru menggunakan kartu (flash card) untuk tanya jawab.
Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:
“What is this ?”
“What does he/she do?”
5. Peserta didik menyebutkan beberapa aktifitas yang ada pada kartu gambar.
6. Peserta didik menyebutkan kembali beberapa aktifitas sehari-hari yang ada pada buku halaman 98 sampai dengan 100.

Look and Write

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

Contoh instruksi guru:

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

“Look at picture number one, who is he?”

Murid: ***“He is Made”***

Guru: ***“What does he/she do?”***

Murid: ***“He gets up”***

Guru: ***“What time is it?”***

Murid: ***“At quarter to five”***

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

“Well, now look at the picture and make sentences like the example”.

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

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

“What are in the the kitchen?”

Students: ***“There are plate, spoon, fork, cup, glass, ...”*** dan seterusnya.

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

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

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

Let's Do Survey

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

Contoh pertanyaan guru untuk peserta didik:

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

Student : *“I take a bath”*

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

Look and Circle

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

Contoh instruksi guru :

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

6. Peserta didik melingkari aktivitas yang mereka lakukan.

Listen and Circle

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

Contoh instruksi guru untuk peserta didik:

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

“Number 1, Dinda plays in the living room”

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

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

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

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

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

Look and Write

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

Contoh instruksi guru:

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

“Look the words in the box, is there any difficult word?”.

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

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

Pair Work

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

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik :

Guru : ***“What does (he/she) do?”***

Cici : ***“(She/he) has breakfast”***

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

Cici : ***“Take a bath“***

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

Kegiatan Penutup

My New Words

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

Contoh instruksi guru

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

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

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

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

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengucapkan kosakata/vocabulary pada pembelajaran hari ini.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

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



1 a.



b.



2 a.



b.

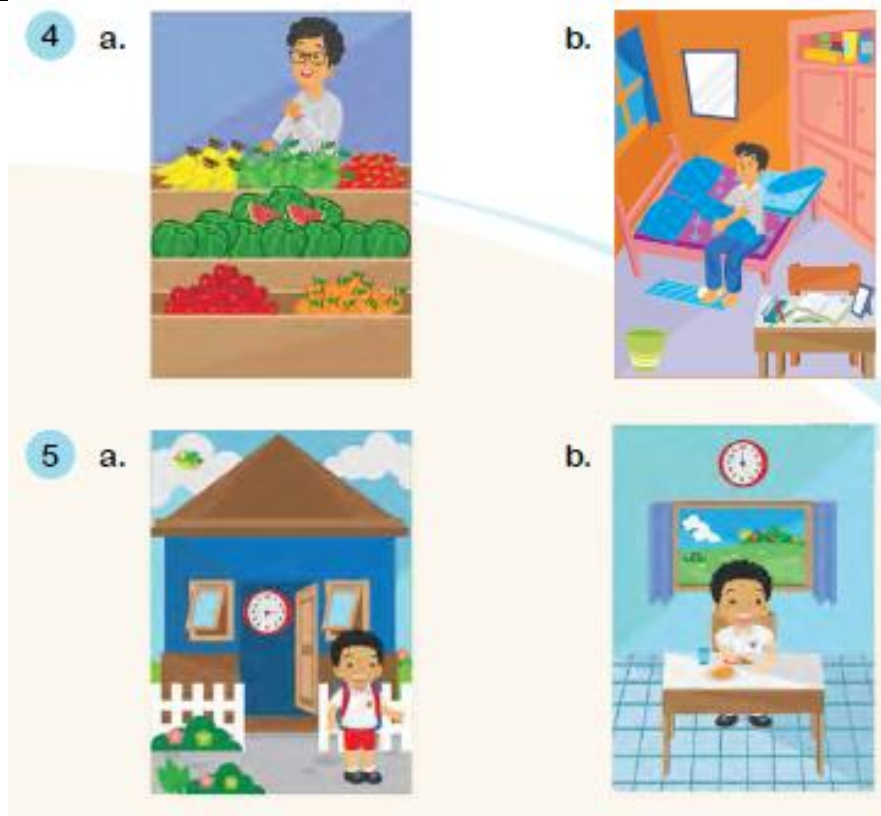


3 a.



b.





Kunci jawaban

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

Skor penilaian

@4 x 5 = 20

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa menuliskan kalimat lengkap gambar yang diberikan guru

Remedial

Siswa membaca berulang kosakata pada halaman 109

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama:

Kelas:

Petunjuk!



get up



take a bath



have breakfast



go to school



brush your teeth



water the flowers



go to work



study



cook



play



Look and Write

Look at the picture and write sentences about it.



















Ask your friend.



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



Look and Circle

Circle activities you do everyday

uskhavedinnerxiskadprayhhjevkiggohomehwkjalohave lunchwesaso studygotoschoolwaiskhavebreackrastwajcncfkrushteehtgettscomdressedqdadkikwakeupslleepquddpoitakeabathwkjlmzrgotoschool

UNDIKSHA
KAN GANESHA

 Listen and Circle

1 a.



b.



2 a.



b.



3 a.



b.







Look and Write

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

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



Pair Work



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, <i>Teacher Book - My Next Words Grade 4</i>, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-510-4 (jil.4)• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team, Penyadur : Lili Nailufary, Lilin Rahmawati, ISBN : 978-602-244-513-5 (jilid4)	
C. GLOSARIUM	
I Go to School after Having Breakfast	



Appendix 8 Documentation





RIWAYAT HIDUP



I Komang Yogi Pratama Wedananta lahir di Baturinggit pada tanggal 3 April 2002. Merupakan anak ketiga dari pasangan I Wayan Darsi S.Pd. dengan Ni Nyoman Weniathi S.Pd. Penulis merupakan warga negara Indonesia dan beragama Hindu. Penulis menyelesaikan pendidikan pertamanya di TK Jegeg Bagus Baturinggit dan menyelesaikan pendidikan dasarnya di SD Negeri 1 Baturinggit pada tahun 2014 dan melanjutkan pendidikan menengah pertamanya di SMP Negeri 1 Kubu hingga tahun 2017 kemudian menyelesaikan pendidikan menengah atasnya di SMA Negeri 1 Kubu pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sarjana di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Pendidikan Bahasa Inggris (S1). Sampai pada tahap penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul ” Developing Wordwall Based Digital Media For Teaching Vocabulary In The Book My Next Word For 4th Grade 2nd Semester Students At Sd Negeri 1 Baktiseraga Singaraja.”