

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 3883/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 14 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Ana Putra di tempat Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Observasi Awal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut. Nama : Rinatya Dewi NIM : 2211031589 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		

 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 2 Hasil Wawancara di SD Ana Putra

HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah :
SD Ana Putra

Nama Guru :
Ida Bagus Megiantara, S.Pd.

Guru Kelas :
IV

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak wali kelas atau khusus Bahasa Inggris?	Khusus mengajar Bahasa Inggris kelas 2-6 SD
2.	Apakah dalam pembelajaran peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar?	Beberapa peserta didik terlihat mengantuk dan bosan.
3.	Apakah terdapat kesulitan dalam mengajarkan <i>unit 1 What Are You Doing?</i>	Cukup sulit, karena peserta didik masih asing dalam berBahasa Inggris. Saya kesulitan dalam mengajarkan rumus dari <i>Present Continuous Tense</i> tersebut.
4.	Apakah dalam pembelajaran menggunakan media?	Media yang digunakan hanya gambar.
5.	Apa saja sarana dan prasarana yang digunakan selama proses belajar mengajar?	Laptop, Proyektor, dan Sound.
6.	Apakah yang menjadi penghambat selama proses belajar mengajar?	Yang menjadi faktor penghambat itu peserta didik kurang dalam <i>vocabulary</i> dan <i>grammar</i> .

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Wawancara bersama Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 2
Proses Kegiatan Belajar Mengajar *Unit 1 What Are You Doing?*

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Kadek Kurniawan, Desak Putu Parmiti, Nyoman Kusmariyatni	Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik	Nasional	Media Audio Visual		1. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 129 peserta didik. Sampel penelitian berjumlah 81 peserta didik, yang diambil dengan menggunakan teknik <i>simple random</i>. 2. Implikasi penggunaan model PBL berbantuan media audio visual, yaitu peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran PBL yang mengacu pada permasalahan membuat peserta didik menjadi terlatih dalam	Kurniawan, I. K., Desak, P. P., & Kusmariyatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik. <i>Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha</i> , 8(2), 80–92. Doi: https://doi.org/10.30605/edutech.v8i2.10000

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						memahami sebuah konsep.	.23887/jeu.v8i2.28959.
2.	Rianti Ika Maya Pratiwi, I Wayan Wiarta	Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	1. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia pada pembelajaran matematika kelas II. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia: (a) pada hasil review ahli isi media berkualitas sangat baik (90%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran media berkualitas sangat	Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 8(1), 85–94. Doi: https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						baik (95%), (c) hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media berkualitas sangat baik (93,33%), (d) hasil uji coba perorangan menunjukkan media berkualitas sangat baik (91,66%). Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia pada pembelajaran matematika kelas II SD sangat baik dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran matematika. Implikasi penelitian ini yaitu media yang	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dikembangkan dapat digunakan oleh guru daalm proses pembelajaran.	
3.	Budi Kurniawa, Ivo Basri K., Ni Putu Kusuma Widiastuti dan Rizqy A. R. Ahmad	Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode <i>EPIC 5C</i> berbasis Model <i>Case-Based Learning</i> pada Materi Tematik Terpadu Kelas V	Nasional	Multimedia Interaktif	4D	1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (penelitian dan pengembangan), dengan model pengembangan 4D. 2. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini untuk efektivitas modul pembelajaran diperoleh dari nilai pretest dan posttest mahapeserta didik setelah menggunakan modul pembelajaran berada dalam kategori efektif. Kesimpulannya, modul	Kurniawan, B., K. I. B., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 9(2), 312–319. Doi: https://doi.org/h

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.	ttps://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368 .
4.	I Kadek Dwi Candra Ardana Yasa, Anak Agung Gede Agung dan Alexander Hamonangan Simamora	Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA	Nasional	Multimedia Interaktif	DDD-E	1. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model DDD-E. 2. Hasil penelitian yaitu hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase (95,50%), hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase	Yasa, I. K. D. C. A. Y., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 8(1). Diakses dari

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						(94,00%), hasil review ahli media menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase (91,00%), hasil uji perorangan menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase (91,10%), hasil uji kelompok kecil menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan persentase (92,58%). Jadi multimedia interaktif layak diterapkan dalam pembelajaran. implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan guru sebagai media yang	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						membantu peserta didik dalam belajar.	
5.	Ni Made Upadani dan I Gusti Ayu Tri Agustiana	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan <i>Fun Thinkers</i>	Nasional	Media Pembelajaran	ADDIE	1. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media fun thinkers berbasis soal berpikir kritis untuk peserta didik SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan. 2. Penelitian ini menghasilkan media fun thinkers yang telah dinyatakan valid berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi, ahli medi, guru, dan peserta didik dengan rata-rata beradada pada rentang $4.21 < Va < 5.00$ dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan analisis	Upadani, N. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers. <i>Mimbar PGSD Undiksha</i> , 9(3), 450–458. Doi: https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37730 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						tersebut menunjukkan bahwa media fun thinkers berbasis soal berpikir kritis untuk peserta didik SD kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan yang dikembangkan telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.	
6.	Sri Oktra rafdi yallah dan Yasdinul Huda	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart App Creator3</i> Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK Negeri 1	Nasional	Media Pembelajaran	ADDIE	1. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan research & development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Richye dan Klein. 2. Uji validitas dilakukan oleh 2 orang dosen dan 2 orang guru mata pelajaran kerja bengkel	Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Sumatera Barat				dan gambar teknik yaitu 2 Orang Ahli Materi dan 2 Orang Ahli Media. Hasil penilaian validasi materi secara keseluruhan mendapat nilai total sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi media oleh kedua ahli media secara keseluruhan mendapat nilai total sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas dilakukan kepada 10 orang peserta didik Smkn 1 Sumatera Barat. Hasil penilaian praktikalitas oleh 10 orang peserta didik Smkn 1 Sumatera Barat secara	N 1 Sumatera Barat. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i>, 6(1), 1244–1255.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						keseluruhan mendapat nilai total 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran smart app creator3 berbasis android yang dihasilkan sudah valid dan praktis untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.	
7.	I Dewa Ayu Made Parimita Dewi dan Gede Wira Bayu	<i>E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD</i>	Nasional	<i>E-Book</i>	ADDIE	1. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan E-book berbasis PBL pada materi bangun ruang muatan matematika kelas IVsekolah dasar. Jenis penelitian yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.	Dewi, I. D. A. M. P., & Bayu, G. W. (2022). <i>E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD. Jurnal Edutech</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						2. Hasil penelitian yaitu penilaian dari ahli isi pembelajaran yaitu 93,75 (sangat baik), ahli desain pembelajaran yaitu 98,21% (sangat baik), ahli media pembelajaran yaitu 92,31% (sangat baik). Hasil uji perorangan dari peserta didik yaitu 98,3% (sangat baik). Hasil uji coba kelompok kecil 99,4% (sangat baik). Hasil uji coba lapangan mendapatkan persentase 97,5% (sangat baik). Hasil uji efektifitas yaitu pengujian efektifitas direksional bernilai	<i>Undiksha</i>, 10(2), 353–363. Doi: https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48606.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						1,729 sehingga didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Disimpulkan bahwa pengembangan e-book berbasis PBL materi bangun ruang muatan matematika efektif diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas VI sekolah dasar.	
8.	Shofiana Rohmah dan I Made Teguh	Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI	Nasional	Multimedia Interaktif	<i>Hannafin and Peck</i>	1. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan multimedia interaktif dan menilai validitas multimedia interaktif. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan menggunakan model	Rohmah, S., & Teguh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i> , 10(2), 215–224. Doi: https://doi.org/1

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pengembangan <i>Hannafin and Peck.</i> 2. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dinyatakan valid dengan hasil review ahli isi mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), hasil review ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi baik (86%), hasil review ahli media pembelajaran dengan kualifikasi baik (78%), hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (92,6%), dan hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi	0.23887/jeu.v10 i1.43365.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						sangat baik (94,3%). Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelayakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.	
9.	Fikri Arnandi, Nurfadilah dan Siregar Dona Fitriawan	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i>	Nasional	Media Pembelajaran	ADDIE	1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator bertujuan untuk membantu efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE	Adani Aruf Najib. (2023). <i>Pengembangan Media Smart Apps Creator</i> . Diakses dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/85255 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						2. Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase kelayakan dengan interpretasi yang baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran materi bilangan bulat di sekolah dasar.	
10.	Ni Komang Suciani, I Komang Sudarma dan Gede Wira Bayu	<i>The Impact of Learning Style and Learning Motivation on Students' Science</i>	Internasional	Media Pembelajaran		1. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menganalisis hubungan yang signifikan antara gaya belajar dengan hasil belajar IPA. Penelitian	Suciani, N. K., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). <i>The Impact of Learning Style and Learning Motivation on Students' Science</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<i>Learning Outcomes</i>				ini tergolong kedalam jenis penelitian korelasi, dengan jumlah populasi penelitian yakni 196 peserta didik. 2. Pengujian validitas instrument penelitian dilakukan melalui uji pakar (judges). Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Metode analisis statistik deskriptif mengolah deskriptif, sedangkan statistik inferensial pengolahan data menerapkan rumus-rumus statistik inferensial. Hasil uji hipotesis I	Learning Outcomes. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i>, 10(2), 395–401. Doi: https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.49811.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						menunjukkan bahwa $0,609 > 0,159$, sehingga hipotesis 1 diterima, yaitu terdapat korelasi gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. Hasil hipotesis 2 yaitu $0,625 > 0,159$, sehingga terdapat korelasi motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Hasil hipotesis 3 yaitu $0,625 > 0,159$, sehingga terdapat korelasi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar dan motivasi peserta didik saat belajar memiliki	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.	
11.	Lika Apreasta, Martiya Nurni Khairita dan Era Susmika	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> untuk Keterampilan Menyimak di Kelas IV SDN 05 Koto Baru	Nasional	Media interaktif	4D	1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator pada materi bab VIII aku anak sehat dikelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research And development). Model pengembangan 4D (four-D) ini memiliki empat tahapan yaitu: tahap pendefinisian (Define), perancangan	Najib, Adani Aruf. (2023). <i>Pengembangan Media Smart Apps Creator</i> . Diakses dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/85255 .

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						(Design), pengembangan (Development), dan penyebaran (Disseminate). 2. Hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator yang dihasilkan memperoleh nilai validasi isi, materi, dan bahasa dengan rata-rata nilai 92,06% dikategorikan sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran ineraktif menggunakan smart apps creator memperoleh nilai 89,52% dikategorikan sangat valid. Efektivitas media	

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator memperoleh nilai 91,30% dikategorikan sangat efektif.	
12.	Farikha Maghfiroh, Panca Dewi Purwati dan Trimurtini	<i>Media Smart Apps Creator Based on the SAS (Synthetic Structural Analytical) Method to Improve Phoneme Pronunciation for Lower Grade Students</i>	Internasional	Multimedia Interaktif	<i>Borg and Gall</i>	1. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media smart apps creator berbasis metode struktural analitik sintetik untuk meningkatkan keterampilan pelafalan fonem peserta didik kelas rendah. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model <i>Borg and Gall</i>. 2. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu uji	Maghfiroh, F., Purwati, P. D., & Trimurtini. (2023). Media Smart Apps Creator Based on the SAS (Synthetic Structural Analytical) Method to Improve Phoneme Pronunciation for Lower Grade Students. <i>Jurnal</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						media 97,5%, ahli materi 90%. Keefektifan media smart apps creator berbasis metode SAS untuk meningkatkan pelafalan fonem dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai pretest dan postes pada Uji N-Gain. Peningkatan keterampilan yang didapatkan dari rata-rata nilai pretest(67,22) dan posttest(88,56) pada ujiskala kecil sebanyak 21,38. Uji skala besar juga mengalami peningkatan pada rata-rata nilai pretest(65,67) dan posttest(85,43)	<i>Edutech Undiksha, 11(2), 298–306. Doi: https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.65661.</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						sebesar 19,76. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media smart apps creator berbasis metode SAS mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melafalan fonem.	
13.	Muhammad Hasan, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu, Monry Fraick NGRS dan Mastur	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Kuliah Koperasi dan UMKM	Nasional	Multimedia Interaktif 4D		1. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D. 2. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,40 dengan	Hasan, M., Mansur, H., Dalu, Z. C. A., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						kategori “Sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis smart apps creator mata kuliah koperasi dan UMKM layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahapeserta didik.	Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi Dan UMKM. <i>J-INSTECH</i>, 4(1), 82–90.
14.	Elisia Rania Ririn, Asmayani Salimi dan Dyoty Aulia Vilda Ghasya	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Mata Pelajaran BAHASA INGGRIS Kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan”	Nasional	Multimedia Interaktif	<i>Borg and Gall</i>	1. Metode penelitian dan pengembangan (RnD) digunakan, dengan mengadaptasi metode pengembangan Borg & Gall. 2. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi <i>Present Continuous Tense</i>. Kontribusi dari	Ririn, E. R., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Mata Pelajaran BAHASA INGGRIS Kelas

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						penelitian ini adalah menguatkan bahwa <i>Smart Apps Creator</i> efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD dan dapat diadaptasi pada mata pelajaran lain	IV SDN 14 Pontianak Selatan. <i>AS-SABIQUN</i>, 6(1), 178–189. Doi: https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4378.
15.	Iwed Monita	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X di MAN 4 Tungkop Kabupaten Aceh Besar	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) dengan variabel utama berupa efektivitas multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik 2. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia yang	Iwed Monita. (2024). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator (Sac) Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X Di Man 4 Tungkop Kabupaten Aceh Besar</i>. Tersedia

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						dikembangkan sangat layak digunakan, ditunjukkan oleh skor validasi dari ahli isi (84%), desain (94%), media (94,56%), uji perorangan (96,42%), kelompok kecil (96,63%), dan lapangan (93,21%). Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran peserta didik dengan menggunakan model ADDIE .	dari Proquese Dissertation & Theses Database. (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
16.	Ni Komang Intan Cahyani Trinita, Gede	<i>Analysis of English Learning Needs in</i>	Internasional			1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan	Trinita, N. K. I. C., Bayu, G. W., & Margunayasa, I. G. (2024).

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Wira Bayu dan I Gede Margunayasa	<i>Elementary Schools within the Independent Curriculum: A Learning Study in Grade III</i>				pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris dan kesiapan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kurikulum Merdeka 2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD pada kurikulum merdeka memerlukan pendekatan yang lebih interaktif, fleksibel dan berbasis teknologi. Penelitian ini berimplikasi terhadap analisis pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar pada kurikulum Merdeka, dengan	Analysis of English Learning Needs in Elementary Schools within the Independent Curriculum: A Learning Study in Grade III. <i>MIMBAR PGSD Undiksha</i>, 12(3), 532–541. Doi: https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91853.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						adanya pendekatan pembelajaran yang lebih, komunikatif dengan dukungan teknologi dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran.	
17.	Dyah Ratnasari dan Isa Ansori	Media <i>Smart Apps Creator</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif	Nasional	Media Interaktif	<i>Borg and Gall</i>	1. Jenis penelitian ini adalah Research and Development(R&D) dengan model pengembangan menurut Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. 2. Simpulan dari penelitian ini adalah media Smart Apps Creator berbasis	Dyah Ratnasari, & Isa Ansori. (2024). Media Smart Apps Creator Berbasis Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif. <i>Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan</i> , 8(1), 10–21.

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						Problem Based Learning sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.	Doi: https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68614 .
18.	Afan Risqi Ardiansyah dan Abdul Haris Indrakusuma	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> pada Materi Informatika di SMK Negeri 2 Tulungagung.	Nasional	Media Interaktif	ADDIE	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> model <i>ADDIE</i>, dengan validasi media dan materi oleh ahli, serta uji coba pada kelompok kecil dan besar. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media mencapai 89,5% dan validasi materi sebesar 89,2%, yang keduanya termasuk dalam	Ardiansyah, A. R., & Indrakusuma, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 2 Tulungagung. <i>BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer</i> , 6(1), 1–10. Doi:

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						kategori sangat layak. Uji coba pada kelompok besar juga menunjukkan hasil sangat layak dengan persentase sebesar 84,17%. Media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.	https://doi.org/10.37148/bios.v6i1.147
19.	Puspita Setyaningrum dan Haryadi	Pengembangan <i>Smart Apps Creator</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMA Negeri 2 Tegal	Nasional	Media Interaktif	ADDIE	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model <i>ADDIE</i>, melibatkan validasi oleh ahli media dan materi, serta berfokus pada aspek kelayakan media.	Setyaningrum, P., & Haryadi, H. (2025). Pengembangan <i>Smart Apps Creator</i> sebagai Media Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi untuk Peserta

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas dari ahli media sebesar 84% dan dari ahli materi sebesar 86%, yang menandakan bahwa media dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	didik Kelas X SMA Negeri 2 Tegal. <i>Jurnal Jendela Cakrawala</i> , 1(01), 31–40. Diakses dari https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJC/article/view/1284/262 .
20.	Tiara Utari, Syafri Ahmad, Masniladev dan Risda Amini	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Smart Apps Creator 3</i> pada Materi Pecahan Senilai di	Nasional	Multimedia Interaktif	ADDIE	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i> . Variabelnya meliputi validitas media	Utari, T., Ahmad, S., & Amini, R. (2025). <i>Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) 3 Pada Materi</i>

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Kelas IV Sekolah Dasar				pembelajaran dari aspek materi, bahasa, dan media serta tingkat kepraktisan dari respon guru dan peserta didik. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran mencapai 98% untuk aspek materi, 97% untuk aspek bahasa, dan 95,17% untuk aspek media, yang semuanya termasuk kategori sangat valid.	<i>Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar.</i> Diakses dari https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22472/11205.

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1843/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 04 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Ana Putra
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Rinatya Dewi
NIM : 2211031589
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



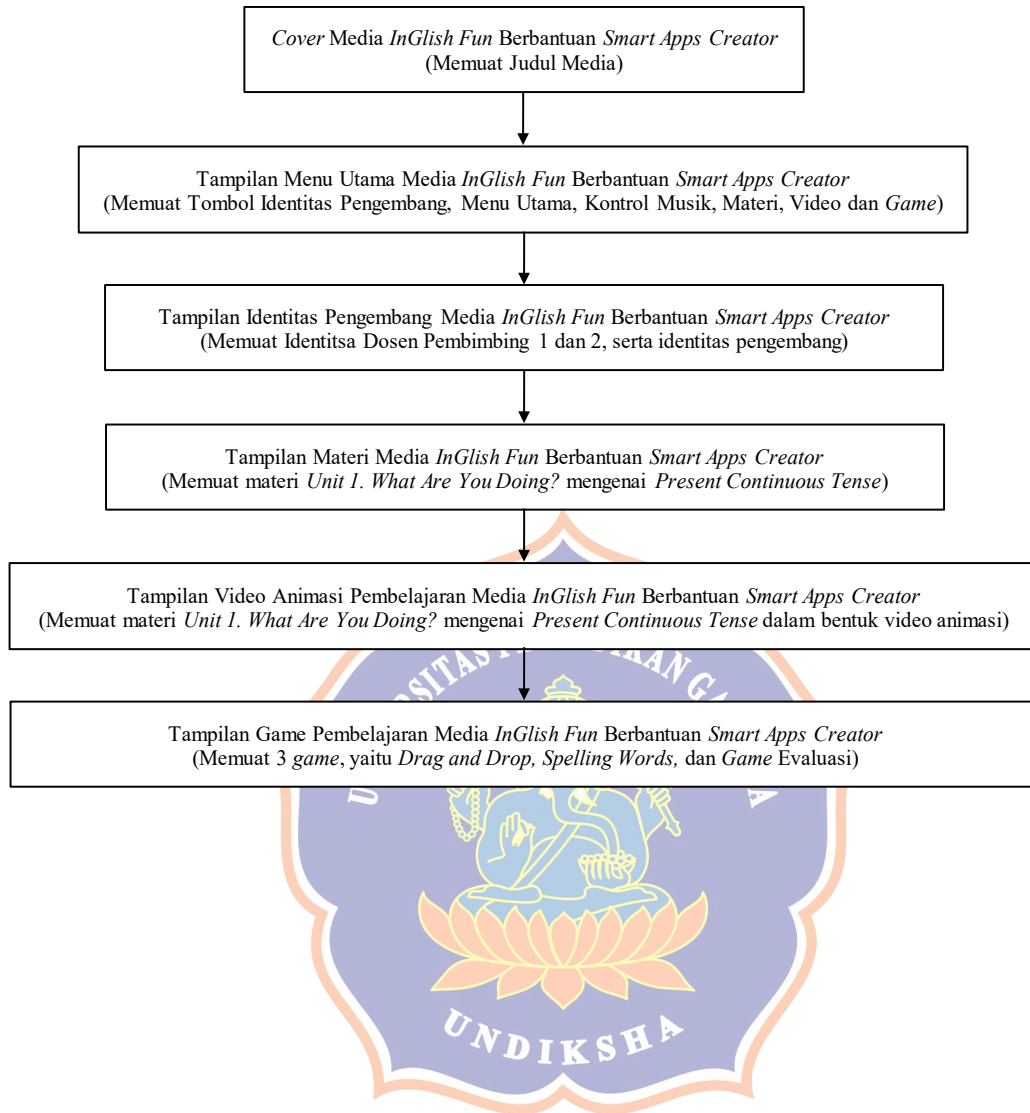
Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



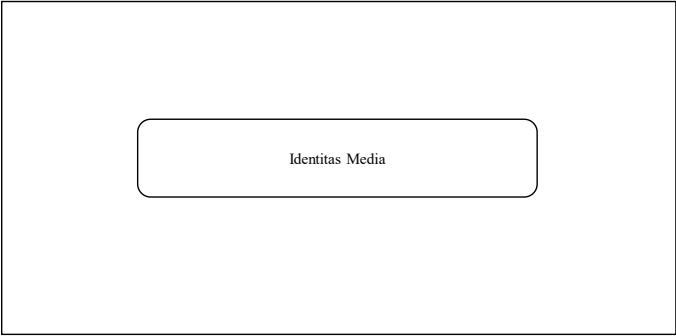
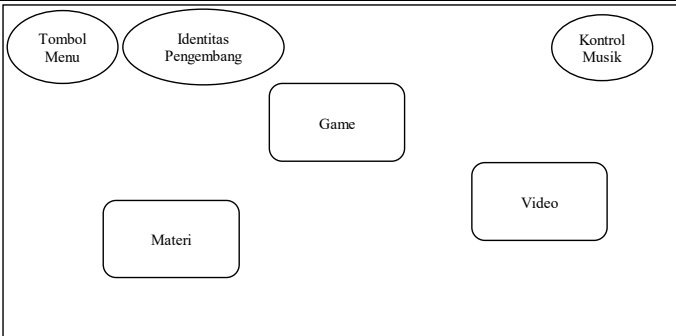
Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

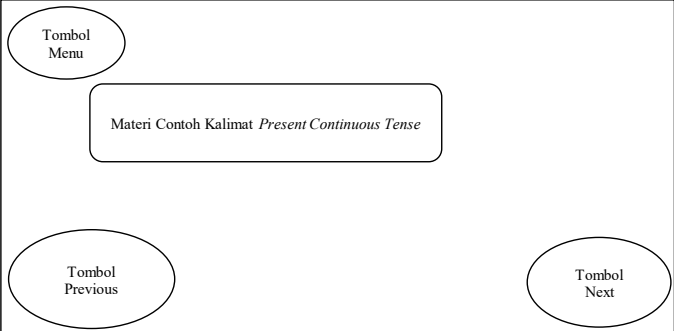
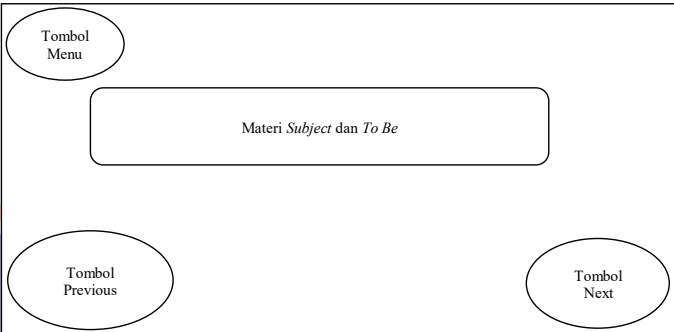
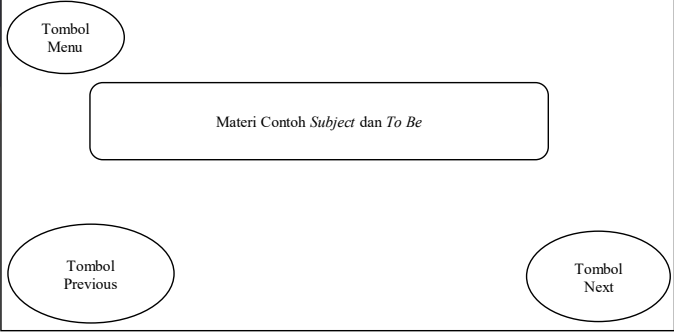
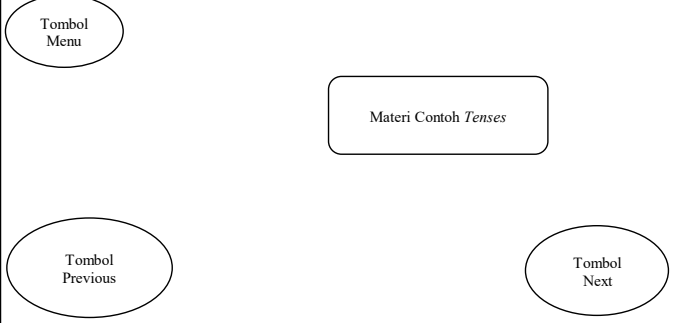
Lampiran 6 *Flowchart Media InGlish Fun berbantuan Smart Apps Creator*

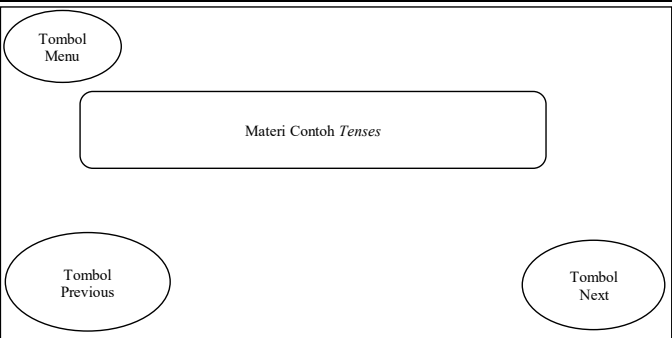
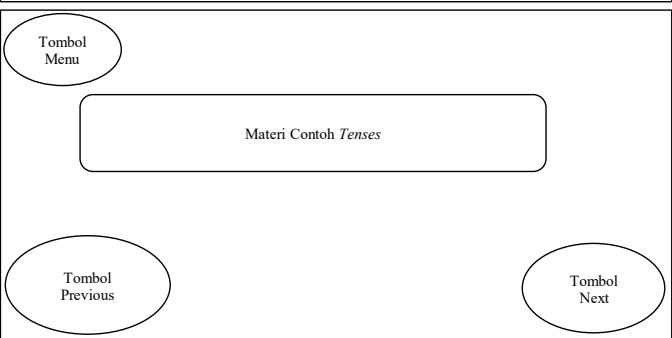
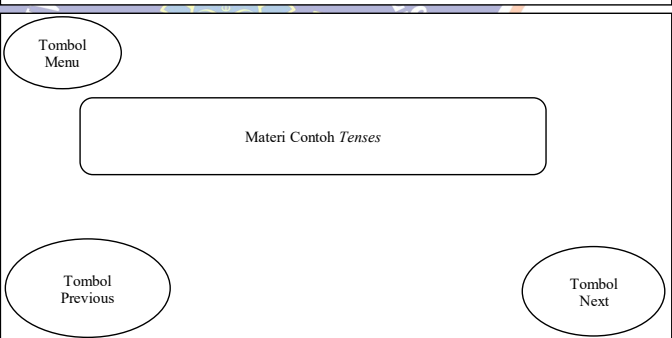
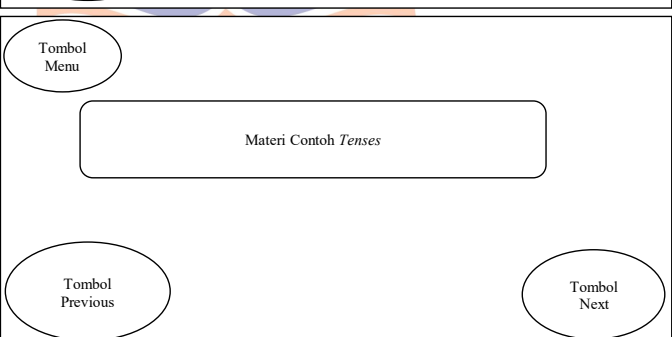


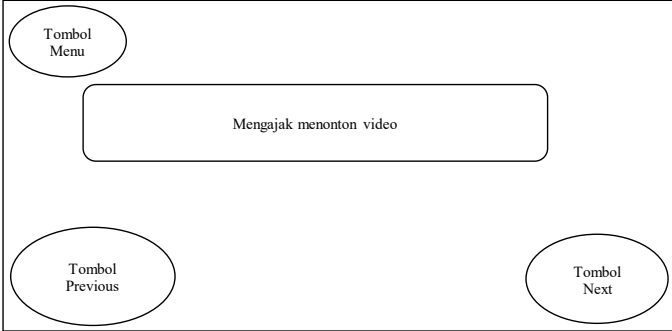
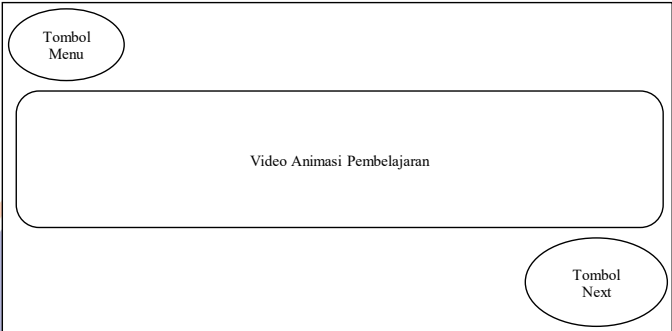
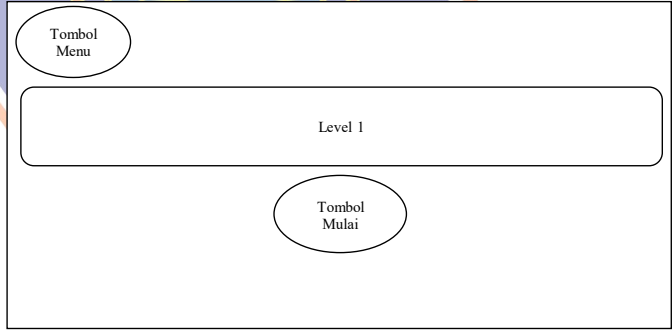
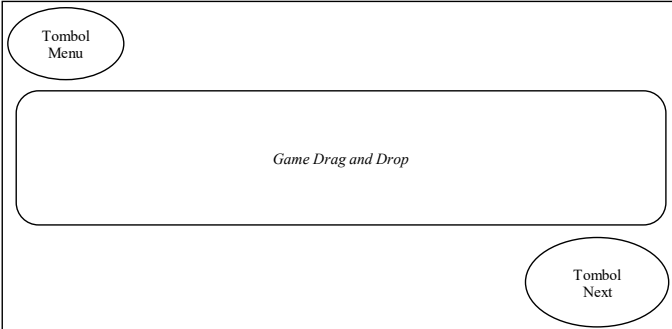
Lampiran 7 Storyboard Media *InGlish Fun* berbantuan *Smart Apps Creator*

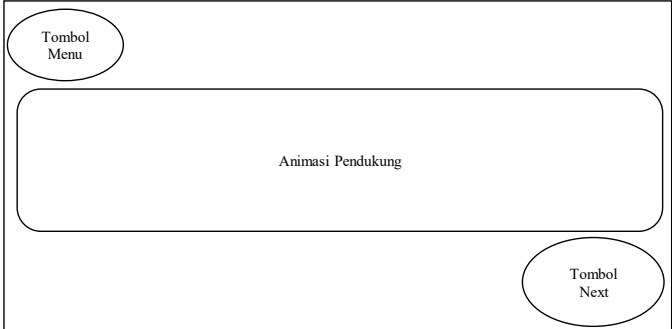
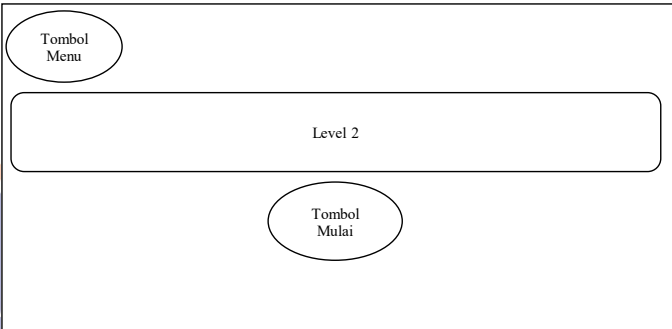
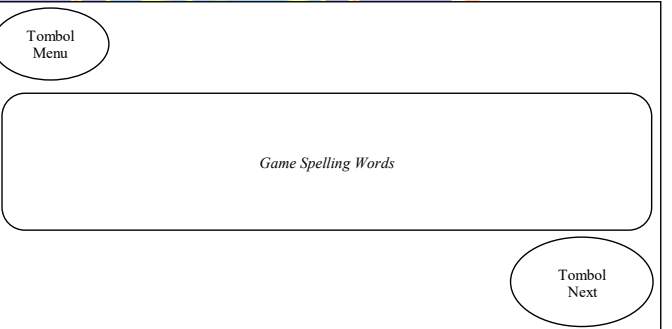
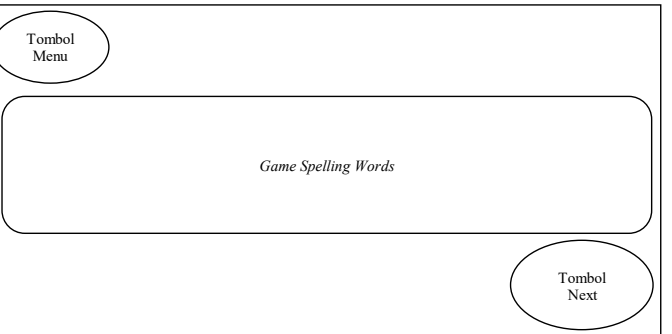
No	Deskripsi	Tampilan
1.	Cover	 Pada bagian cover berisi judul aplikasi pembelajaran, yaitu <i>InGlish Fun</i>.
2.	Identitas	 Pada bagian identitas memuat 2 <i>slide</i>. Slide pertama berisikan logo undiksha dan identitas Dosen Pembimbing 1&2. Pada slide kedua, berisikan logo undiksha dan identitas pengembang.
3.	Menu Utama	

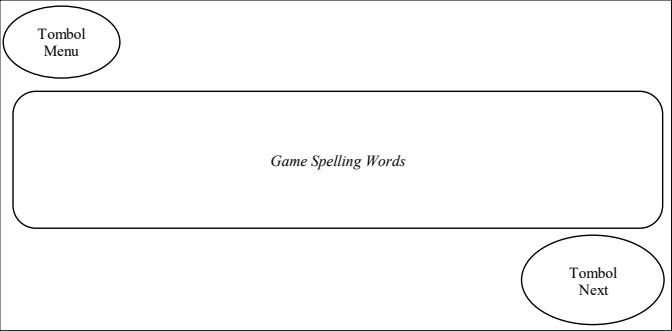
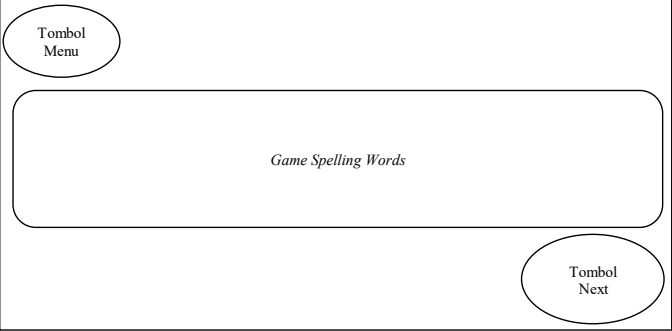
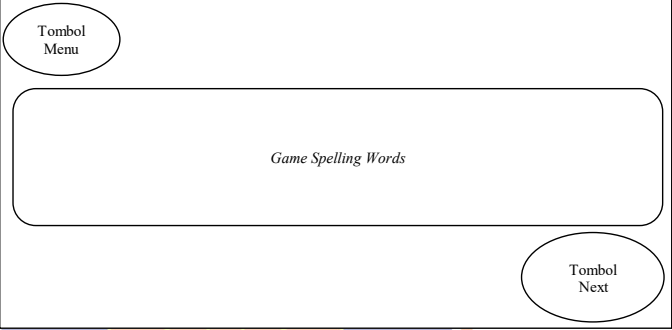
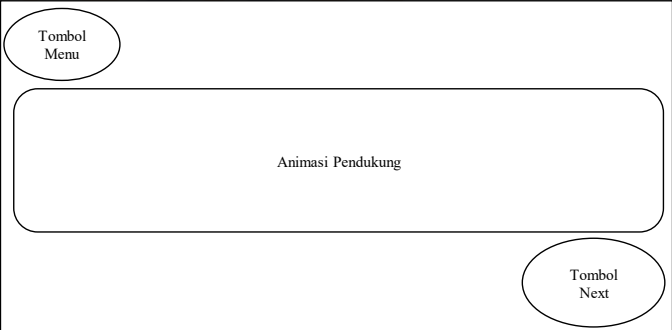
No	Deskripsi	Tampilan
		Pada bagian menu utama, berisikan tombol menu, tombol identitas pengembang, kontrol musik, dan tombol materi, video, dan game.
4.	Tampilan Materi	Pada <i>slide 1</i> berisi tombol kontrol musik, tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat pertanyaan mengenai materi <i>Present Continuous Tense</i>. Pada <i>slide 2</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi <i>Present Continuous Tense</i>. Pada <i>slide 3</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi rumus <i>Present Continuous Tense</i>.

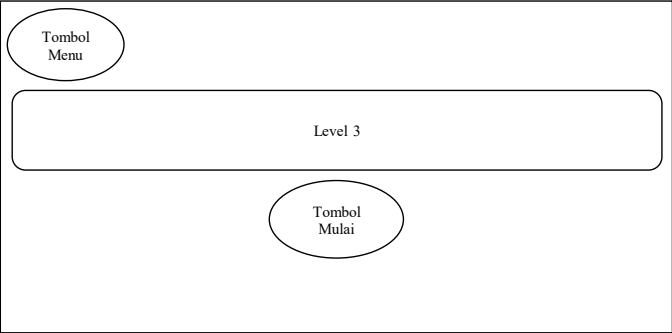
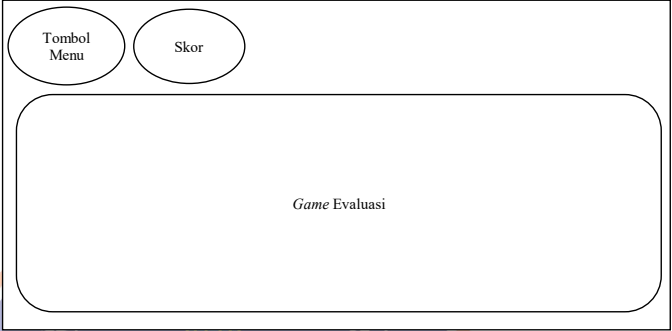
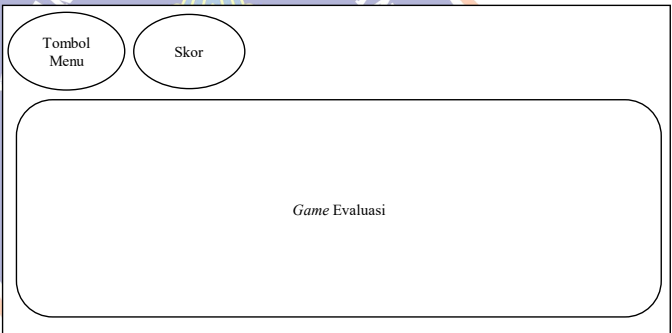
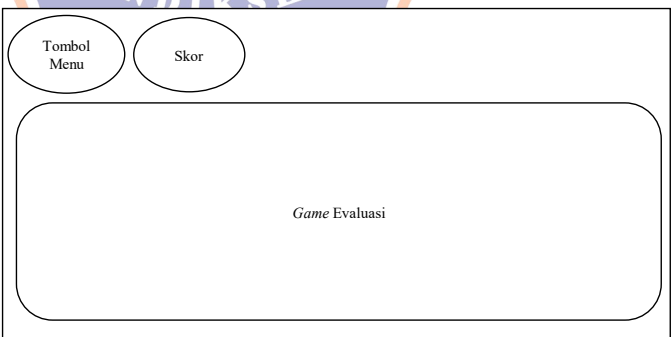
No	Deskripsi	Tampilan
		 Tombol Menu Materi Contoh Kalimat <i>Present Continuous Tense</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 4</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh kalimat menggunakan <i>Present Continuous Tense</i>.  Tombol Menu Materi <i>Subject</i> dan <i>To Be</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 5</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi <i>Subject</i> dan <i>To be</i>.  Tombol Menu Materi Contoh <i>Subject</i> dan <i>To Be</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 6</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai contoh <i>Subject</i> dan <i>To be</i>.  Tombol Menu Materi Contoh <i>Tenses</i> Tombol Previous Tombol Next

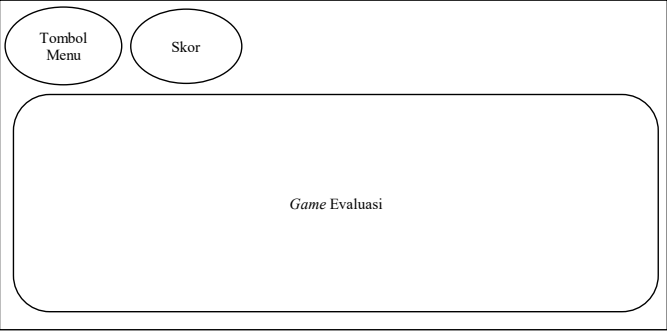
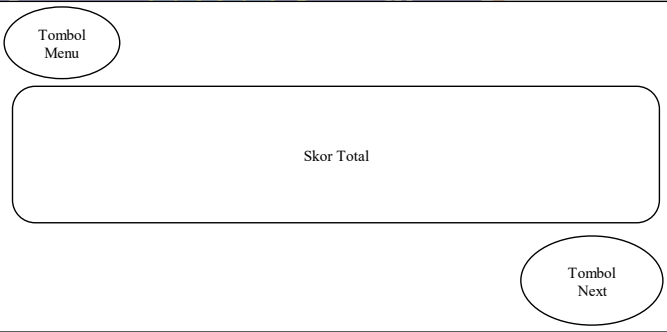
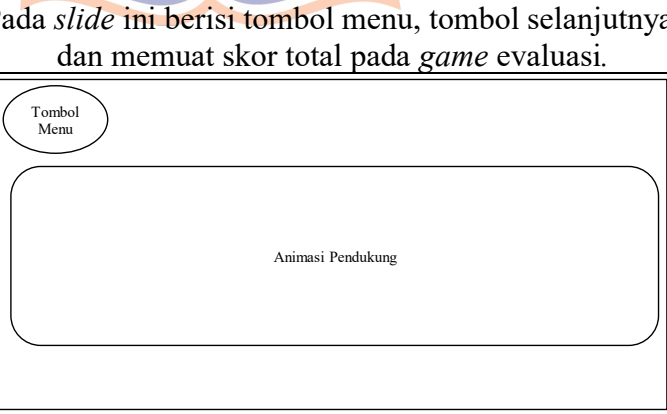
No	Deskripsi	Tampilan
		Pada <i>slide 7</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh <i>Tenses</i>.     Pada <i>slide 8,9,10,11</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh <i>Tenses</i>.

No	Deskripsi	Tampilan
		 Pada <i>slide</i> 12 berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai pernyataan mengajak pengguna untuk menonton video animasi pembelajaran.
5.	Tampilan Video	 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat mengenai video animasi pembelajaran yang berdurasi kurang lebih 5 menit.
6.	Tampilan Game	 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level</i> 1. 

No	Deskripsi	Tampilan
		Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat game <i>level 1</i> yaitu game <i>Drag and Drop</i>.
		 The screenshot shows a rectangular frame containing three elements: an oval button labeled 'Tombol Menu' in the top-left corner, a large rounded rectangular area labeled 'Animasi Pendukung' in the center, and an oval button labeled 'Tombol Next' in the bottom-right corner.
		Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat animasi pendukung bahwa telah menyelesaikan <i>level 1</i>.
		 The screenshot shows a rectangular frame containing three elements: an oval button labeled 'Tombol Menu' in the top-left corner, a rounded rectangular area labeled 'Level 2' in the center, and an oval button labeled 'Tombol Mulai' in the bottom-center.
		Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level 2</i>.
		 The screenshot shows a rectangular frame containing three elements: an oval button labeled 'Tombol Menu' in the top-left corner, a large rounded rectangular area labeled 'Game Spelling Words' in the center, and an oval button labeled 'Tombol Next' in the bottom-right corner.
		 The screenshot shows a rectangular frame containing three elements: an oval button labeled 'Tombol Menu' in the top-left corner, a large rounded rectangular area labeled 'Game Spelling Words' in the center, and an oval button labeled 'Tombol Next' in the bottom-right corner.

No	Deskripsi	Tampilan
		
		
		 Pada <i>slide</i> berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat game <i>level 2</i> yaitu <i>game Spelling Words</i>. Terdapat 5 <i>slide</i> dalam game ini.
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat animasi pendukung bahwa telah menyelesaikan <i>level 2</i>.

No	Deskripsi	Tampilan
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level 3</i>.   

No	Deskripsi	Tampilan
		 Pada <i>slide</i> berisi tombol menu, papan skor, dan memuat <i>game level 3</i> yaitu <i>game evaluasi</i> yang terdiri dari 5 <i>slide</i>.
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya, dan memuat skor total pada <i>game evaluasi</i>.
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat animasi pendukung bahwa telah menyelesaikan <i>level 3</i>.

Lampiran 8 Modul Ajar**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

Nama penyusun	: Rinatya Dewi
Nama Sekolah	: SD Ana Putra
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase B, Kelas / Semester	: IV (Empat) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INGGRIS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rinatya Dewi
Instansi	: SD Ana Putra
Tahun	: Tahun 2026
Penyusunan	
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: B / 4
Semester	: I (Ganjil)
Unit / Tema	: 1. What Are You Doing?
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik mampu mengenal dan menyebutkan kosakata sederhana tentang aktivitas sehari-hari. ❖ Peserta didik mampu memahami penggunaan kata kerja dasar (<i>verb</i>) dalam kalimat Bahasa Inggris.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ❖ Kebhinekaan global ❖ Mandiri ❖ Kreatif ❖ Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar: (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 <i>My Next Words Grade 4 Student's Book For Elementary School</i>, Penulis : EYLC Team dan Internet), Lembar kerja peserta didik ❖ Peralatan Pembelajaran: Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, dan Alat Tulis.	
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	
❖ 30 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka ❖ Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ❖ Pendekatan Saintifik ❖ Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Capaian Pembelajaran :**

Menyimak-Berbicara

Peserta didik mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola tertentu.

Peserta didik mampu mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan.

Peserta didik mampu memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosa kata sederhana.

Peserta didik mampu mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.

Menulis Mempresentasikan

Peserta didik mampu mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan.

Dengan bantuan guru, peserta didik mampu menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar.

Peserta didik mampu menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Peserta didik mampu menganalisis penggunaan *Present Continuous Tense* berdasarkan gambar, dialog, dan keterangan waktu untuk mengidentifikasi fungsi dan perbedaannya dengan kalimat rutin secara tepat. (C4)
- Peserta didik mampu mengevaluasi ketepatan penggunaan *Present Continuous Tense* dalam berbagai situasi kelas dan kehidupan sehari-hari dengan memberikan alasan sesuai aturan tense. (C5)
- Peserta didik mampu menciptakan kalimat dan dialog sederhana menggunakan *Present Continuous Tense* yang sesuai dengan konteks aktivitas di lingkungan kelas dan sekolah. (C6)
- Peserta didik mampu membentuk pendapat secara santun dan logis dalam diskusi kelompok terkait penggunaan *Present Continuous Tense* selama proses pemecahan masalah pembelajaran. (A4)
- Peserta didik mampu berperilaku tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri selama proses pembelajaran. (A5)
- Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan mengucapkan kalimat *Present Continuous Tense* dengan lafal dan intonasi yang tepat melalui kegiatan presentasi, tanya jawab, dan praktik berbicara di depan kelas. (P3)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui diskusi, pengamatan, dan eksplorasi menggunakan aplikasi pembelajaran, peserta didik dapat memahami penggunaan *Present Continuous Tense* untuk menyatakan kegiatan yang sedang berlangsung serta mampu menerapkannya dalam menyampaikan aktivitas sehari-hari secara tepat dalam konteks kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Can you tell the activity you see in this picture?
- ❖ Are we doing the same activity now?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prosedur Kegiatan

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama.
2. Guru mengecek absensi siswa.
3. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu pada halaman 2.
Ok children, today we are going to sing. Do you like singing?
4. Guru memberi contoh menyanyikan lagu pada halaman 2.
5. Peserta didik menyanyikan lagu.

Kegiatan Inti (45 Menit)

Tahap 1. Orientasi Siswa pada Masalah

1. Guru mengajak siswa untuk menebak apa yang sedang dilakukan guru di depan kelas.
 - a. *What am I doing?*
 - b. *What are you doing?*
 - c. *Where are you putting your bag?*
 - d. *Who is cleaning the classroom today?*
 - e. *Why are you looking out the window?*
 - f. *When are you visiting the library?*
 - g. *How are you feeling today?*
2. Peserta didik mengamati aktivitas guru dan memberikan jawaban berdasarkan pengamatan mereka.
3. Guru membantu peserta didik memahami masalah dengan mengarahkan diskusi singkat tentang kesulitan yang muncul, misalnya perbedaan cara menyatakan kegiatan yang sedang berlangsung dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
4. Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan bahwa mereka akan belajar memecahkan masalah tersebut melalui aplikasi pembelajaran "*English Fun*", yang akan membantu mereka memahami kosakata, pengucapan, dan cara menyusun kalimat yang benar.
5. Guru meminta peserta didik mengamati tampilan awal aplikasi pembelajaran "*English Fun*" yang disiapkan, sebagai langkah awal untuk mengenali materi yang akan digunakan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Tahap 2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

1. Guru membantu peserta didik membentuk kelompok belajar kecil (3–4 orang per kelompok) secara heterogen.
2. Setiap kelompok diarahkan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran terkait penggunaan *Present Continuous Tense* dalam menyatakan kegiatan yang sedang berlangsung.
3. Guru membantu peserta didik mendefinisikan tujuan belajar, dengan mengarahkan diskusi singkat, seperti:
"Setelah belajar hari ini, kalian diharapkan dapat menyebutkan kosakata kegiatan sehari-hari dan membuat kalimat Present Continuous Tense dengan benar."

4. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik menyusun rencana belajar, yaitu:
 - a. mengamati content (vocabulary dan pronunciation) pada aplikasi *English Fun*,
 - b. menyimak video edukasi animasi untuk memahami contoh penggunaan kalimat,
 - c. mencoba menyelesaikan *game* pembelajaran sebagai latihan pemecahan masalah.
5. Guru menyediakan dan memfasilitasi sumber belajar yang diperlukan peserta didik, berupa:
 - a. aplikasi pembelajaran *English Fun*
 - b. perangkat pendukung (laptop, proyektor dan speaker)
 - c. LKPD yang berisi tugas pengamatan, pertanyaan pemantik, dan latihan penyusunan kalimat
 - d. serta bimbingan guru selama proses belajar berlangsung.
6. Peserta didik mulai mengamati dan bertanya terhadap materi yang ditampilkan sebagai dasar untuk penyelidikan pada tahap berikutnya.

Tahap 3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok

1. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik saat mereka melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah pembelajaran.
2. Peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, mengamati dan mengeksplorasi:
 - a. *content* pada aplikasi *English Fun*.
 - b. video edukasi animasi yang menampilkan contoh penggunaan *Present Continuous Tense* dalam konteks “*What are you doing?*”.
3. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, pertanyaan pemantik, serta klarifikasi apabila peserta didik mengalami kesulitan.
4. Guru mendorong peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber belajar dan metode penyelidikan, antara lain:
 - a. mencatat informasi penting dari content dan video animasi pada LKPD
 - b. mendiskusikan hasil pengamatan bersama anggota kelompok
 - c. mencoba dan menyelesaikan *game* pembelajaran (*drag and drop* dan *spelling*) sebagai bentuk eksperimen dan latihan penerapan konsep.
5. Guru membantu peserta didik menganalisis data dan menarik kesimpulan, dengan membimbing mereka untuk:
 - a. mengidentifikasi pola kalimat (Subject + *to be* + Verb-ing),
 - b. membedakan penggunaan kalimat *Present Continuous Tense* dan jawabannya
 - c. menyimpulkan cara penggunaan *Present Continuous Tense* yang benar berdasarkan hasil pengamatan, diskusi kelompok, dan permainan interaktif.
6. Hasil analisis dan kesimpulan tersebut kemudian dituliskan pada LKPD sebagai bukti proses penyelidikan peserta didik.

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

1. Guru membantu peserta didik mengembangkan solusi dari masalah pembelajaran yang telah dipelajari.
2. Peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, diarahkan untuk:
 - a. menyusun kalimat sederhana menggunakan *Present Continuous Tense* berdasarkan kosakata yang dipelajari
 - b. melengkapi dan merapikan jawaban pada LKPD sebagai hasil pemecahan masalah
3. Guru mendorong peserta didik untuk menyajikan hasil belajar secara kreatif dan menarik, dengan cara:

- a. mempresentasikan secara lisan hasil diskusi kelompok (LKPD yang telah dikerjakan)
- b. mempraktikkan pengucapan kalimat secara bergiliran di depan kelas berdasarkan *gesture* yang diberikan oleh guru
4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik, meliputi:
 - a. ketepatan penggunaan struktur kalimat *Present Continuous Tense*,
 - b. kejelasan pengucapan dan intonasi,
 - c. keaktifan dan kerja sama dalam kelompok.
5. Umpan balik diberikan secara **lisan dan positif**, disertai perbaikan contoh kalimat apabila masih terdapat kesalahan, sehingga peserta didik memahami cara penggunaan kalimat yang benar.

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

1. Guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan selama pembelajaran.
2. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi sederhana melalui pertanyaan pemantik, seperti:
 - a. *"Bagian mana yang paling mudah saat belajar materi 'What are you doing?'"*
 - b. *"Bagian mana yang masih sulit?"*
3. Refleksi dilakukan berdasarkan pengalaman mengerjakan LKPD, menonton video edukasi animasi, dan menyelesaikan game evaluasi pada aplikasi *English Fun*.
4. Guru mendorong peserta didik mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri, baik secara individu maupun kelompok, dalam memecahkan masalah pembelajaran.
5. Peserta didik diarahkan untuk:
 - a. mengenali kelebihan, misalnya mampu menyebutkan kosakata atau menyusun kalimat dengan benar,
 - b. menyadari kelemahan, seperti kesalahan pengucapan atau penggunaan struktur kalimat yang belum tepat.
6. Hasil identifikasi tersebut dapat disampaikan secara lisan atau dituliskan singkat pada bagian refleksi di LKPD.
7. Guru membantu peserta didik mengembangkan strategi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dengan cara:
 - a. memberikan penguatan kembali terhadap pola kalimat *Present Continuous Tense*
 - b. menyarankan latihan lanjutan melalui game pembelajaran pada aplikasi *English Fun*,

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik diajak untuk menyebutkan kembali semua kosakata yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar. *"Let's say together : running, eating, etc"*
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. Bagian mana yang paling mudah saat belajar materi *'What are you doing?'*?"
3. Bagian mana yang masih sulit?
4. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengungkapkan secara lisan apa yang dipelajarinya hari ini.

F. ASESMEN / PENILAIAN**Rubrik Penilaian****1. Rubrik Penilaian Pengetahuan**

No	Indikator yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Menganalisis penggunaan <i>Present Continuous Tense</i> berdasarkan gambar dan waktu	Menentukan minimal gambar tepat dan menulis kalimat <i>Present Continuous Tense</i> benar sesuai aturan	Menentukan minimal gambar tepat, kalimat ada kesalahan kecil	Menentukan 1 gambar tepat dan kalimat kurang tepat	Gambar kurang tepat dan kalimat salah
2	Menganalisis perbedaan <i>Present Continuous Tense</i>	Menjelaskan perbedaan fungsi, waktu, dan alasan dengan jelas	Perbedaan fungsi & waktu benar, alasan kurang lengkap	Menyebutkan perbedaan secara umum	Analisis kurang tepat
3	Menganalisis kesalahan struktur <i>Present Continuous Tense</i> dan memperbaikinya	Menemukan kesalahan, memberi 2 alasan, dan perbaikan benar	Kesalahan & perbaikan benar, alasan kurang lengkap	Hanya memperbaiki kalimat	Perbaikan salah
4	Menganalisis kesesuaian <i>tense</i> dengan keterangan waktu	Menentukan kalimat salah, alasan jelas, dan perbaikan tepat	Analisis benar, perbaikan kurang tepat	Analisis benar tanpa perbaikan	Analisis kurang tepat
5	Mengevaluasi ketepatan kalimat <i>Present Continuous Tense</i>	Mengevaluasi 2 kalimat dan menentukan yang tepat	Jawaban benar, alasan singkat	Menentukan kalimat tepat tanpa alasan	Penilaian kurang tepat

		disertai alasan jelas			
6	Mengevaluasi penggunaan <i>Present Continuous Tense</i> berdasarkan keterangan waktu	Menentukan kalimat tepat dan menjelaskan alasan sesuai fungsi <i>tense</i>	Jawaban benar, alasan kurang lengkap	Jawaban benar tanpa alasan	Penilaian kurang tepat
7	Mengevaluasi situasi penggunaan <i>Present Continuous Tense</i>	Menentukan situasi tepat dan memberi 2 alasan fungsi <i>tense</i>	Situasi tepat, 1 alasan	Menentukan situasi saja	Alasan tidak tepat
8	Menciptakan dialog menggunakan <i>Present Continuous Tense</i>	Dialog 3–4 kalimat, <i>Present Continuous Tense</i> digunakan benar dan sesuai konteks	Dialog lengkap, ada kesalahan kecil	Dialog kurang lengkap	Banyak kesalahan struktur
9	Menciptakan kalimat <i>Present Continuous Tense</i> sesuai konteks lingkungan sekolah	3 kalimat <i>Present Continuous</i> , struktur & konteks tepat	3 kalimat, ada kesalahan kecil	Jumlah kalimat kurang	Struktur salah
10	Merancang kalimat <i>Present Continuous Tense</i> berdasarkan gambar	4 kalimat <i>Present Continuous Tense</i> , subjek & konteks tepat	Ada kesalahan kecil	Jumlah kalimat kurang	Struktur tidak tepat

Rumus Nilai Akhir Pengetahuan

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\sum \text{Skor Soal 1–10}}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Skor Maksimal} = 100$$

No	Nama Peserta Didik	Skor
1		
2		
3		
4		

5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

2. Rubrik Penilaian Keterampilan Berpikir

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Analisis contoh kalimat	Mampu menganalisis contoh kalimat dengan sangat tepat	Mampu menganalisis contoh kalimat dengan tepat	Analisis masih kurang tepat	Tidak mampu menganalisis

Menarik kesimpulan	Kesimpulan sangat tepat dan sesuai konsep	Kesimpulan tepat	Kesimpulan kurang tepat	Tidak dapat menarik kesimpulan
--------------------	---	------------------	-------------------------	--------------------------------

Rumus Skor Keterampilan Berpikir

Skor Keterampilan = (Jumlah skor seluruh aspek keterampilan / Skor maksimal keterampilan) × 100

Skor maksimal keterampilan = jumlah aspek × 4
(2 aspek × 4 = 8)

No	Nama Peserta Didik	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		

28		
29		
30		

3. Rubrik Penilaian Sikap (Kerja Kelompok)

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kerja sama	Sangat aktif bekerja sama	Aktif bekerja sama	Kurang aktif	Tidak bekerja sama
Tanggung jawab	Sangat bertanggung jawab	Bertanggung jawab	Kurang bertanggung jawab	Tidak bertanggung jawab

Rumus Skor Sikap

Skor Sikap = (Jumlah skor seluruh aspek sikap / Skor maksimal sikap) × 100

Skor maksimal sikap = jumlah aspek × 4
(2 aspek × 4 = 8)

No	Nama Peserta Didik	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

4. Rubrik Penilaian LKPD

Kegiatan	Soal	Jumlah Soal	Bobot Soal
Kegiatan 1	1	3	10
	2		10
	3		10
Kegiatan 2	1	4	10
	2		10
	3		10
	4		10
Kegiatan 3	1	1	10
Kegiatan 4	1	1	10
Kegiatan 5	1	1	10
Total Skor			100

Rumus Skor Akhir LKPD

Nilai Akhir LKPD= (Jumlah skor seluruh soal / Skor maksimal soal) × 100

Skor maksimal sikap = 100

No	Nama Peserta Didik	Skor
1		
2		
3		
4		
5		

6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

NILAI

LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

What Are You Doing?

Nama : _____

No. : _____

Kelas : _____

DISUSUN OLEH :
RINATYA DEWI

TUJUAN PEMBELAJARAN

TAHUN 2026

BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA

- Menganalisis kosakata kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Inggris.
- Mengevaluasi penggunaan pola kalimat *Present Continuous Tense* dengan benar.
- Merancang kalimat *Present Continuous Tense* dengan tepat.

DISUSUN OLEH :
RINATYA DEWI



PETUNJUK Pengerjaan

- Kerjakan LKPD ini secara berkelompok sesuai arahan guru.
- Amati dengan seksama content dan video pada aplikasi InGlish Fun.
- Diskusikan jawaban bersama secara kelompok.
- Tuliskan jawaban dengan rapi, jelas, dan tepat.

DISUSUN OLEH :
RINATYA DEWI



KEGIATAN 1

Perhatikan video pada aplikasi English Fun. Lalu, tuliskanlah 3 kegiatan yang kamu lihat pada video tersebut!

No	Kegiatan dalam Bahasa Inggris	Artinya
1		
2		
3		

KEGIATAN 2

Diskusikan bersama kelompokmu, lalu jawanlah pertanyaan berikut:

1. Jenis kalimat apa yang digunakan untuk menanyakan kegiatan yang sedang dilakukan?

2. Buatlah satu kalimat menggunakan Present Continuous Tense dengan kata kerja play!

3. Apakah formula yang digunakan dalam Simple Present Continuous Tense?

4. Buatlah 1 kalimat menggunakan Simple Present Continuous Tense!

KEGIATAN 3

Perhatikan contoh kalimat berikut:

I am reading a book.

yang manakah disebut to be?

KEGIATAN 4

Beri tanda ✓ pada pernyataan yang sesuai dengan dirimu!

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya dapat menyebutkan kosakata kegiatan		
Saya dapat membuat kalimat Simple Present Continuous Tense		
Saya masih perlu latihan pengucapan		

KEGIATAN 5

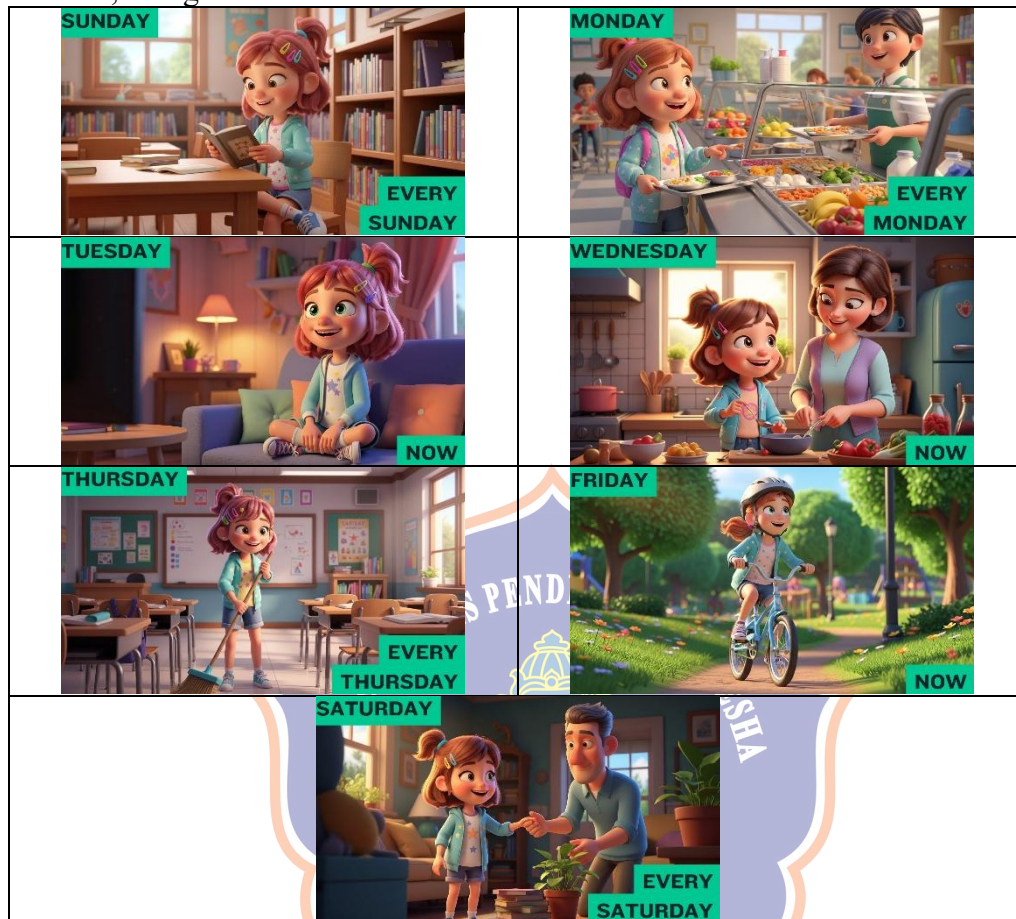
Tuliskan kesimpulan kelompokmu tentang penggunaan Present Continuous Tense pada Unit 1. What Are You Doing?

C. SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : IV (empat)
Unit/Materi : 1. What Are You Doing?
Topik : Present Continuous Tense

1. Perhatikan gambar dibawah ini!

Setiap gambar menunjukkan kegiatan Cici dengan keterangan waktu yang berbeda, sebagai berikut:



Berdasarkan gambar kegiatan Cici dalam satu minggu tersebut.

- Bandingkanlah gambar mana yang paling tepat dideskripsikan menggunakan *Present Continuous Tense* (minimal 2 gambar)?
- Tulislah kalimat Bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang kamu pilih berdasarkan aturan *Present Continuous Tense*! (C4)

2. Perhatikan dua kalimat berikut:

- Aisyah is cleaning the classroom now.*
- Made cleans the classroom every Friday.*

Analisislah perbedaan pada kedua kalimat di atas. Jelaskan kapan masing-masing kalimat digunakan dan mengapa hanya salah satu kalimat yang termasuk *Present Continuous Tense*! (C4)

- Joshua ingin menceritakan kegiatan yang sedang berlangsung saat ini, tetapi ia menulis kalimat berikut:

I am play football in the school yard.

Analisislah kesalahan pada kalimat tersebut. Jelaskan dua alasan mengapa kalimat itu tidak tepat, lalu perbaiki kalimatnya agar sesuai dengan aturan *Present Continuous Tense*! (C4)

4. Cici menulis surat untuk temannya. Dia ingin menceritakan tentang kegiatannya saat ini. Cici menulis:
 - a. *My friends and i are going to school on foot every morning.*
 - b. *I am reading a book in the library right now.*

Analisislah kedua kalimat Cici di atas. Kalimat manakah yang tidak tepat menggunakan *Present Continuous Tense*? Jelaskan mengapa kalimat tersebut salah, dan ubahlah menjadi kalimat yang benar agar konteks waktunya (keterangan waktu) sesuai! (C4)

5. Guru Bahasa Inggrismu mengatakan: "Kita menggunakan *Present Continuous Tense* untuk menggambarkan tindakan yang sedang terjadi saat ini." Made dan teman-temannya membuat kalimat:
 - a. *Joshua is watching TV in the living room.*
 - b. *Made and Cici are having lunch.*

Menurut pendapatmu, manakah yang tepat berdasarkan *formula present continuous tense*? (C5)

6. Guru menuliskan dua kalimat di papan tulis:
 - a. *The students are studying English in the classroom.*
 - b. *The students are studying English every day.*

Evaluasilah kedua kalimat tersebut. Tentukan kalimat mana yang tepat menggunakan *Present Continuous Tense*. Jelaskan alasanmu dengan memperhatikan keterangan waktu pada masing-masing kalimat! (C5)

7. Kamu ingin menggunakan kalimat "*Cici is drawing a picture.*" Kalimat ini akan digunakan dalam dua situasi:
 - a. Situasi A: Cici menggambar setiap sore sepulang sekolah.
 - b. Situasi B: Cici sedang menggambar saat guru masuk kelas.

Nilailah, dalam situasi manakah kalimat tersebut paling tepat digunakan? Jelaskan alasannya berdasarkan fungsi *Present Continuous Tense*! (C5)

8. Kamu melihat Joshua dan Made sedang bermain kelereng di halaman sekolah. Tiba-tiba, Guru datang dan meminta mereka untuk belajar. Mereka harus berhenti bermain.

Susunlah dialog singkat (3-4 kalimat) yang melibatkan Guru, Joshua, dan Made. Dalam dialog tersebut, kamu harus menggunakan minimal satu kalimat

Present Continuous Tense untuk menggambarkan apa yang sedang mereka lakukan sebelum diminta berhenti. (C6)

9. Kantin sekolah sedang ramai saat jam istirahat. Kamu melihat beberapa kegiatan berbeda.

Buatlah 3 kalimat *Present Continuous Tense* yang menggambarkan kegiatan berbeda yang sedang terjadi di kantin! (C6)

10. Perhatikan gambar dibawah ini.



Berdasarkan gambar-gambar tersebut, buatlah 4 kalimat *Present Continuous Tense* untuk menggambarkan kegiatan yang sedang dilakukan sekarang oleh masing-masing tokoh pada gambar. (C6)

D. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

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

E. GLOSARIUM

What are you doing?

What is she/he doing?

Running, singing, playing, eating, watching, swimming

F. DAFTAR PUSTAKA

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

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

Denpasar, 12 Februari 2026
 Mahasiswa



Rinatya Dewi
 NIM 2211031589

Wali Kelas IV



Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



I Gede Juliana, S.Pd.



Lampiran 9 Surat Pengantar Uji Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1466/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.
Kepala SDP Undiksha Kampus Denpasar
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan uji instrumen penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Rinatya Dewi
NIM : 2211031589
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 10 Surat Pengantar Uji Judges Isi/Materi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 14836/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 November 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Rinatya Dewi
NIM : 2211031589
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 11 Surat Pengantar Uji Judges Rancang Bangun, Desain Pembelajaran, dan Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 144328/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Rinatya Dewi
NIM : 2211031589
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 12 Angket Uji Instrumen Rancang Bangun

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
RANCANG BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	✓		
3	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.	✓		
4	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓		
5	Tahapan pengembangan pada media jelas	✓		
6	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	✓		
8	Rancangan evaluasi pada media tepat	✓		
9	Instrumen evaluasi jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
10	Subjek yang dilibatkan tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Pengembangan Media Inggris fun mampu digunakan
Untuk seluruh gaya belajar siswa, praktis dan
Mengenangkan

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
RANCANG BANGUN SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	✓		
3	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.	✓		
4	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓		
5	Tahapan pengembangan pada media jelas	✓		
6	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	✓		
8	Rancangan evaluasi pada media tepat	✓		
9	Instrumen evaluasi jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
10	Subjek yang dilibatkan tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas rancang bangun pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media English Fun Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rintya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 13 Angket Uji Instrumen Isi/Materi Pembelajaran

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI ISI PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN
MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tujuan materi jelas	✓		
2	Kompetensi dasar materi jelas	✓		
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
4	Indikator soal jelas	✓		
5	Penyajian materi jelas	✓		
6	Terdapat petunjuk belajar	✓		
7	Materi yang disajikan lengkap	✓		
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓		
9	Materi dapat dipahami dengan mudah	✓		
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas	✓		
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup	✓		
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi pembelajaran disampaikan dengan sintaks PBL, LKpd & soal evaluasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas isi pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI ISI PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN
MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Tujuan materi jelas	✓		
2	Kompetensi dasar materi jelas	✓		
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
4	Indikator soal jelas	✓		
5	Penyajian materi jelas	✓		
6	Terdapat petunjuk belajar	✓		
7	Materi yang disajikan lengkap	✓		
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓		
9	Materi dapat dipahami dengan mudah	✓		
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas	✓		
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup	✓		
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas isi pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rintya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 14 Angket Uji Desain Pembelajaran

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Judul program jelas	✓		
2	Petunjuk penggunaan media jelas	✓		
3	Sasaran pengguna jelas	✓		
4	Rumusan kompetensi dasar jelas	✓		
5	Paparan materi jelas	✓		
6	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
7	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
8	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi	✓		
9	Penjelasan materi konseptual tepat	✓		
10	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓		
11	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓		
12	Rumusan soal/tes jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda	✓		
14	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Proses pembelajaran dengan sintaks PBL, Media English Fun Untuk menstimulus pemahaman materi Siswa, Soal evaluasi pada level C4 - C6.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Judul program jelas	✓		
2	Petunjuk penggunaan media jelas	✓		
3	Sasaran pengguna jelas	✓		
4	Rumusan kompetensi dasar jelas	✓		
5	Paparan materi jelas	✓		
6	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
7	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓		
8	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi	✓		
9	Penjelasan materi konseptual tepat	✓		
10	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓		
11	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓		
12	Rumusan soal/tes jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
13	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda	✓		
14	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas desain pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 15 Angket Uji Media Pembelajaran

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA ENGLISH FUN BERBANTUAN SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA PUTRA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓		
2	Perataan paragraf teks sesuai	✓		
3	Jenis huruf sesuai	✓		
4	Ukuran huruf sesuai	✓		
5	Warna huruf sesuai	✓		
6	Teks terbaca dengan jelas	✓		
7	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓		
8	Gambar yang digunakan pada materi sesuai	✓		
9	Grafik yang digunakan pada materi sesuai	✓		
10	Simbol yang digunakan pada materi sesuai	✓		
11	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
12	Grafik yang digunakan pada materi yang	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	ditampilkan kualitasnya sesuai			
13	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
14	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
15	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓		
16	Media mampu memotivasi pengguna	✓		
17	Audio pada media jelas	✓		
18	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai	✓		
19	Musik yang digunakan tepat	✓		
20	Sound effect yang digunakan tepat	✓		
21	Video animasi sesuai dengan materi	✓		
22	Video animasi mempermudah pemahaman materi	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Fitur / Konten pada media menarik, games edukasi yang sesuai dengan materi present Continuous tense, Video untuk mempermudah pemahaman kalimat present Continuous tense.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA
ENGLISH FUN BERBANTUAN SMART APPS CREATOR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓		
2	Perataan paragraf teks sesuai	✓		
3	Jenis huruf sesuai	✓		
4	Ukuran huruf sesuai	✓		
5	Warna huruf sesuai	✓		
6	Teks terbaca dengan jelas	✓		
7	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓		
8	Gambar yang digunakan pada materi sesuai	✓		
9	Grafik yang digunakan pada materi sesuai	✓		
10	Simbol yang digunakan pada materi sesuai	✓		
11	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
12	Grafik yang digunakan pada materi yang	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
13	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
14	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓		
15	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓		
16	Media mampu memotivasi pengguna	✓		
17	Audio pada media jelas	✓		
18	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai	✓		
19	Musik yang digunakan tepat	✓		
20	<i>Sound effect</i> yang digunakan tepat	✓		
21	Video animasi sesuai dengan materi	✓		
22	Video animasi mempermudah pemahaman materi	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN*
BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT*
CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemenarikan tampilan media menarik	✓		
2	Media pembelajaran mudah digunakan	✓		
3	Paparan materi jelas	✓		
4	Animasi pada media menarik	✓		
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
6	Media dapat memberikan semangat dalam belajar	✓		
7	Media memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan siswa	✓		
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media jelas	✓		
9	Soal yang disajikan bervariasi	✓		
10	Gambar yang disajikan menarik	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
11	Pemilihan komposisi warna pada media tepat	✓		
12	Tampilan video animasi menarik	✓		
13	Daya dukung musik tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Penggunaan media, LKpd Untuk mengakomodir Semua gaya belajar siswa, soal yang disajikan Untuk peningkatan Kemampuan berpikir kritis Siswa.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,

Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN*
BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemenarikan tampilan media menarik	✓		
2	Media pembelajaran mudah digunakan	✓		
3	Paparan materi jelas	✓		
4	Animasi pada media menarik	✓		
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
6	Media dapat memberikan semangat dalam belajar	✓		
7	Media memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan siswa	✓		
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media jelas	✓		
9	Soal yang disajikan bervariasi	✓		
10	Gambar yang disajikan menarik	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
11	Pemilihan komposisi warna pada media tepat	✓		
12	Tampilan video animasi menarik	✓		
13	Daya dukung musik tepat	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah selesai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji validitas perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rintya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 17 Angket Uji Kepraktisan oleh Guru

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
KEPRAKTISAN OLEH GURU PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan CP	✓		
2	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan TP	✓		
3	Materi yang disajikan pada media dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuannya.	✓		
4	Materi yang disajikan pada media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓		
5	Materi yang disajikan pada media menggunakan struktur kalimat yang jelas	✓		
6	Penyajian materi yang disajikan pada media menarik perhatian siswa	✓		
7	Penyajian teks dan gambar yang disajikan pada media jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
8	Perpaduan gambar dan tulisan yang disajikan pada media menarik	✓		
9	Cover media menarik dan sesuai dengan konteks materi	✓		
10	Judul media menggambarkan isi media	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Materi disajikan dengan sintaks PBL, Media English Fun untuk menstimulus kemampuan pemahaman materi present continuous tense.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,

Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas kepraktisan produk oleh guru pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

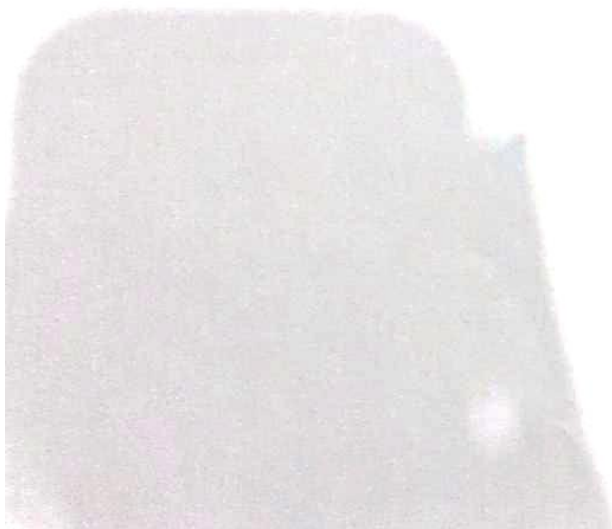
Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
KEPRAKTISAN OLEH GURU PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SIMPLE PRESENT CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK
KELAS IV SD ANA PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan CP	✓		
2	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan TP	✓		
3	Materi yang disajikan pada media dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuannya.	✓		
4	Materi yang disajikan pada media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓		
5	Materi yang disajikan pada media menggunakan struktur kalimat yang jelas	✓		
6	Penyajian materi yang disajikan pada media menarik perhatian siswa	✓		
7	Penyajian teks dan gambar yang disajikan pada media jelas	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
8	Perpaduan gambar dan tulisan yang disajikan pada media menarik	~		
9	Cover media menarik dan sesuai dengan konteks materi	✓		
10	Judul media menggambarkan isi media	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji validitas kepraktisan produk oleh guru pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *English Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 18 Angket Uji Efektivitas

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
TES ESSAY UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN*
BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Essay untuk Uji Efektivitas Produk

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Soal: Bacalah teks pendek berikut! She is reading a book in the library. Apa yang sedang dilakukan oleh dia? Jawab dengan menggunakan Simple Present Continuous Tense (C2).	✓		
2	Soal: Lihat gambar seorang anak sedang bermain bola. Buatlah satu kalimat positif menggunakan Simple Present Continuous Tense berdasarkan gambar tersebut! (C3).	✓		
3	Soal: Kalimat dasar: "He is eating an apple."	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	Ubah kalimat tersebut menjadi kalimat negatif dengan menggunakan Simple Present Continuous Tense! (C3).			
4	Soal: Dua orang sedang berbicara: A: What is she doing? B: She is cooking dinner. Jelaskan aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh perempuan dalam percakapan tersebut menggunakan Simple Present Continuous Tense (C4).	✓		
5	Soal: Situasi: Temanmu sedang bingung bagaimana bertanya kepada seseorang yang sedang menulis di papan tulis. Buatlah dialog pendek (2-3 kalimat) menggunakan Simple Present Continuous Tense untuk mengatasi masalah komunikasi tersebut! (C4).	✓		
6	Setiap butir soal telah disusun sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas IV SD.	✓		
7	Bahasa dalam soal jelas, mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
8	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	kemampuan kognitif siswa.			
9	Soal mencerminkan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris.	✓		
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Soal evaluasi Untuk kemampuan berpikir kritis siswa pada Level C4-C6.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,

Chindyia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chindytia, M.Pd.

NIP : 199106172024212002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen validitas butir tes essay untuk uji efektivitas produk pada skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media English Fun Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Simple Present Continuous Tense Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra*" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 04 November 2025

Validator,



Chindytia, M.Pd.

NIP 199106172024212002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI VALIDITAS INSTRUMEN
TES ESSAY UNTUK EFEKTIVITAS PRODUK PADA SKRIPSI
DENGAN JUDUL PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN*
BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN *SIMPLE PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Tes Essay untuk Uji Efektivitas Produk

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kasus: Made sedang bingung. Dia melihat dua gambar. Gambar A menunjukkan Cici membaca buku di perpustakaan dan Gambar B menunjukkan Aisyah dan Cici membeli makanan di kantin. Soal: Bandingkanlah kedua kegiatan tersebut. Jelaskan, dalam situasi manakah kalimat <i>Present Continuous</i> (<i>Subject + to be + V-ing</i>) lebih cocok digunakan untuk menggambarkan aktivitas tersebut? Berikan dua alasan mengapa kamu memilih situasi itu! (C4)	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
2	Kasus: Cici menulis surat untuk temannya. Dia ingin menceritakan tentang kegiatan mereka saat ini. Cici menulis: 1. Joshua and his friends are going to school on foot every morning. 2. Aisyah is reading a book in the library right now. Soal: Analisislah kedua kalimat Cici di atas. Kalimat manakah yang tidak tepat menggunakan <i>Present Continuous Tense</i>? Jelaskan mengapa kalimat tersebut salah, dan ubahlah menjadi kalimat yang benar agar konteks waktunya (keterangan waktu) sesuai! (C4)	✓		
3	Kasus: Guru Bahasa Inggris mengatakan: "Kita menggunakan <i>Present Continuous Tense</i> untuk menggambarkan tindakan yang sedang terjadi saat ini." Namun, Made dan teman-temannya membuat kalimat: 1. Joshua is watching TV in the living room.	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	2. Made and Cici are having lunch. Soal: Menurut pendapatmu, apakah kedua kalimat tersebut konsisten dengan aturan penggunaan <i>Present Continuous Tense</i> yang dijelaskan oleh guru? Evaluasilah satu per satu, dan tentukan, dari kedua kalimat itu, mana yang paling jelas menunjukkan kegiatan yang sedang terjadi saat diucapkan. Jelaskan alasannya! (C5)			
4	Kasus: Kamu melihat Joshua dan Made sedang bermain kelereng di halaman sekolah. Tiba-tiba, Guru datang dan meminta mereka untuk mengerjakan PR. Mereka harus berhenti bermain. Soal: Buatlah dialog singkat (3-4 kalimat) yang melibatkan Guru, Joshua, dan Made. Dalam dialog tersebut, kamu harus menggunakan minimal satu kalimat <i>Present Continuous Tense</i> untuk menggambarkan apa yang sedang mereka lakukan sebelum diminta berhenti, dan minimal satu kalimat <i>Simple Present Tense</i>	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	untuk menggambarkan perintah Guru! (C6)			
5	Kasus: Sekolahmu sedang mengadakan Hari Kebersihan. Kamu dan teman-temanmu (Aisyah, Made, dan Joshua) harus membuat daftar 4 kegiatan berbeda yang sedang kalian lakukan sekarang untuk membuat lingkungan sekolah lebih bersih dan rapi. Soal: Rancanglah 4 kalimat dalam <i>Present Continuous Tense</i> (<i>Subject + to be + V-ing</i>) untuk mendeskripsikan 4 tugas yang berbeda yang sedang dikerjakan oleh masing-masing dari kalian (Kamu, Aisyah, Made, dan Joshua) di area sekolah (misalnya: kelas, kantin, halaman, perpustakaan) (C6)	✓		
6	Setiap butir soal telah disusun sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas IV SD.	✓		
7	Bahasa dalam soal jelas, mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
8	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.	✓		
9	Soal mencerminkan tujuan pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
	untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris.			
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Instrumen sudah sesuai

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen validitas butir tes essay utuk uji efektivitas produk pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Simple Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra" yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 11 November 2025

Validator,



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP 199004142023212054

Lampiran 19 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MEDIA *INGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT CONTINUOUS
***TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA PUTRA**
(AHLI RANCANG BANGUN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>InGlish Fun</i> Berbantuan <i>Smart Apps Creator</i> untuk Meningkatkan Pemahaman <i>Present Continuous Tense</i> bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: Rinatya Dewi
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media *InGlish Fun* khususnya mengenai materi *What Are You Doing?* bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media *InGlish Fun*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media *InGlish Fun* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran Bahasa Inggris *Unit 1. What Are You Doing?* Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Media pengembangan yang digunakan sesuai dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	√			
2.	Alasan pemilihan media pengembangan tepat	√			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
3.	Tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan media pengembangan yang digunakan.		√		
4.	Penggambaran tahapan-tahapan pengembangan dilakukan secara tepat dan sistematis	√			
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan pengembangan pada media jelas	√			
6.	Proses pengembangan yang dilaksanakan praktis		√		
7.	Langkah-langkah pengembangan terstruktur	√			
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif					
8.	Rancangan evaluasi pada media tepat	√			
9.	Instrumen evaluasi jelas	√			
10.	Subjek yang dilibatkan tepat	√			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Rancang bangun sudah jelas, lengkap, dan sistematis

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. ☒ Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. ☐ Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Februari 2026

Validator,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

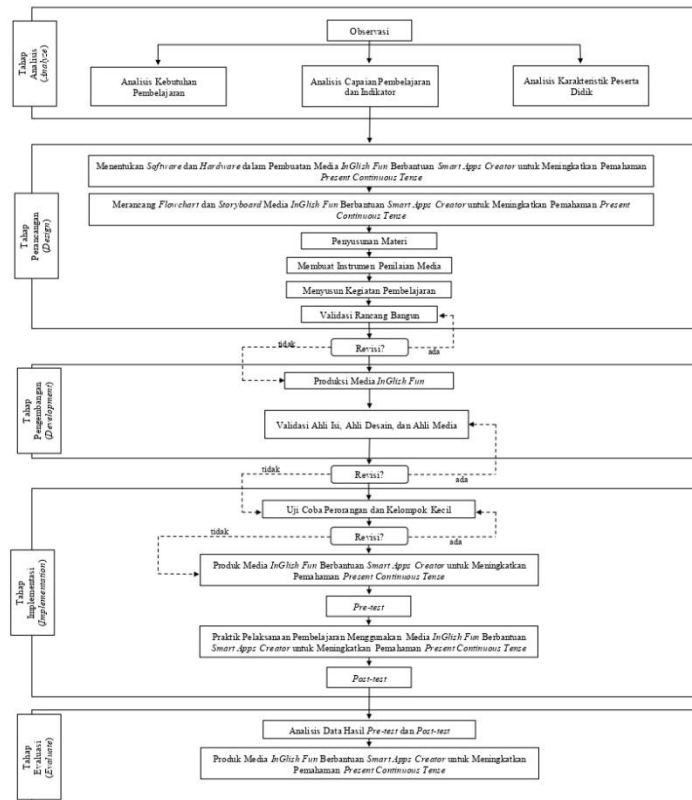
Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 09 Februari 2026
Validator

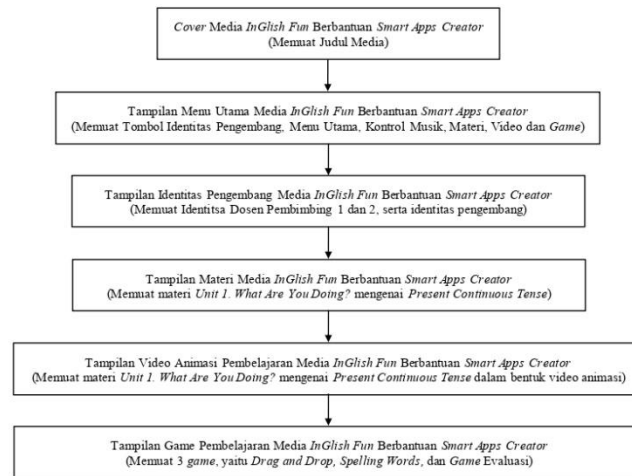


Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP -

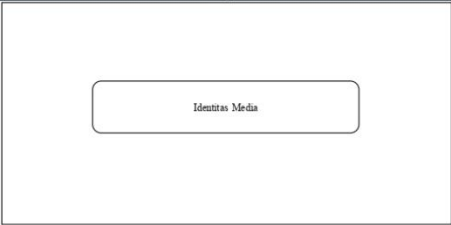
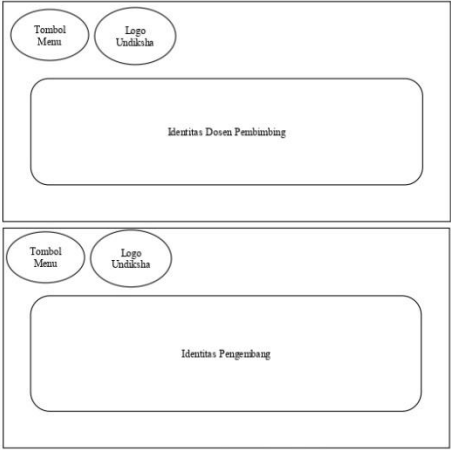
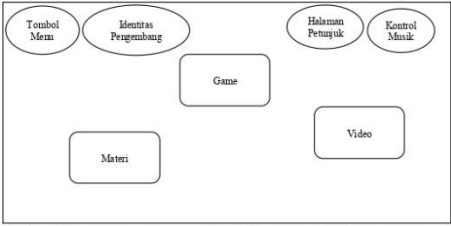
Diagram Alir Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV



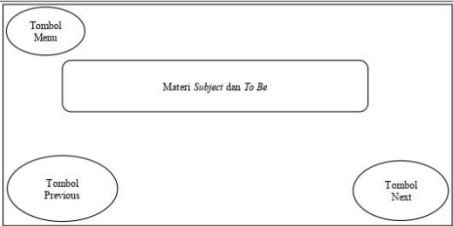
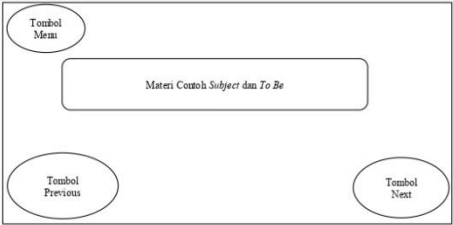
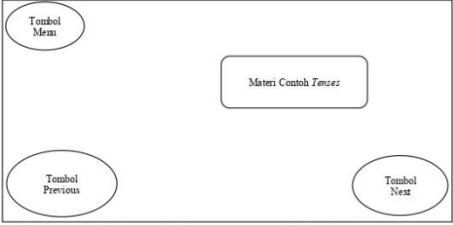
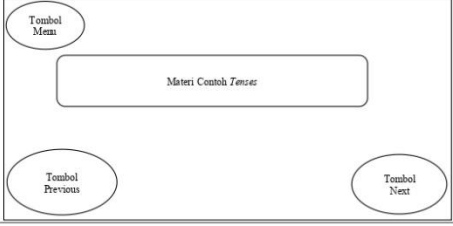
Flowchart Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV



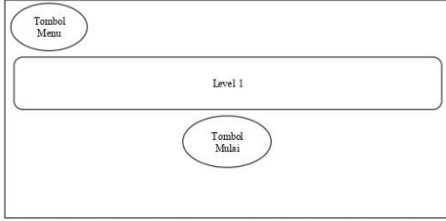
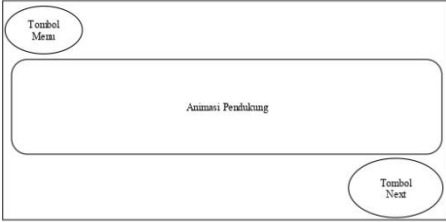
Storyboard Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV

No	Deskripsi	Tampilan
1.	Cover	 Pada bagian cover berisi judul aplikasi pembelajaran, yaitu <i>InGlish Fun</i>.
2.	Identitas	 Pada bagian identitas memuat 2 <i>slide</i>. Slide pertama berisikan logo undiksha dan identitas Dosen Pembimbing 1&2. Pada slide kedua, berisikan logo undiksha dan identitas pengembang.
3.	Menu Utama	 Pada bagian menu utama, berisikan tombol menu, tombol identitas pengembang, halaman petunjuk, kontrol musik, dan tombol materi, video, dan game.

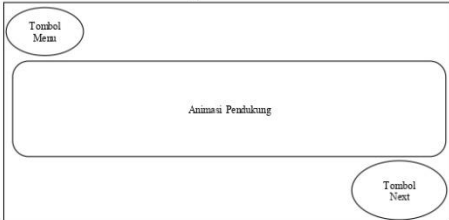
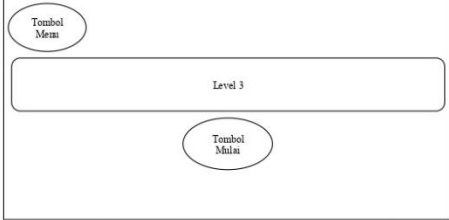
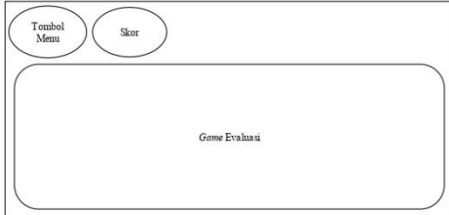
4.	Tampilan Materi	Tombol Menu Kontrol Musik Materi <i>Present Continuous Tense</i> Tombol Next Pada <i>slide 1</i> berisi tombol kontrol musik, tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat pertanyaan mengenai materi <i>Present Continuous Tense</i>. Tombol Menu Materi <i>Present Continuous Tense</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 2</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi <i>Present Continuous Tense</i>. Tombol Menu Materi Rumus <i>Present Continuous Tense</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 3</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi rumus <i>Present Continuous Tense</i>. Tombol Menu Materi Contoh Kalimat <i>Present Continuous Tense</i> Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide 4</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh kalimat menggunakan <i>Present Continuous Tense</i>.
----	-----------------	--

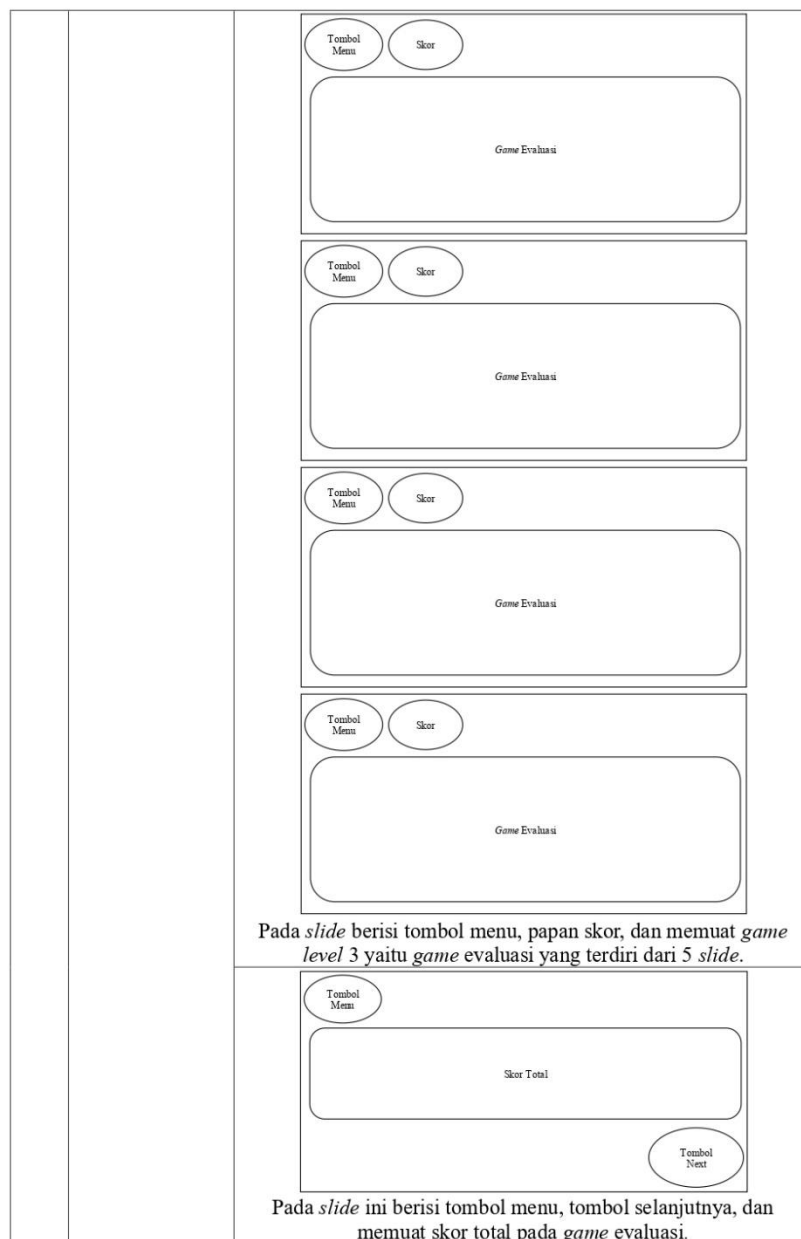
		 Slide 5 interface diagram: A rectangular frame containing four elements. At the top left is an oval labeled 'Tombol Menu'. In the center is a rounded rectangle labeled 'Materi Subject dan To Be'. At the bottom left is an oval labeled 'Tombol Previous'. At the bottom right is an oval labeled 'Tombol Next'. Pada <i>slide 5</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi <i>Subject</i> dan <i>To be</i>.
		 Slide 6 interface diagram: A rectangular frame containing four elements. At the top left is an oval labeled 'Tombol Menu'. In the center is a rounded rectangle labeled 'Materi Contoh Subject dan To Be'. At the bottom left is an oval labeled 'Tombol Previous'. At the bottom right is an oval labeled 'Tombol Next'. Pada <i>slide 6</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai contoh <i>Subject</i> dan <i>To be</i>.
		 Slide 7 interface diagram: A rectangular frame containing four elements. At the top left is an oval labeled 'Tombol Menu'. In the center is a rounded rectangle labeled 'Materi Contoh Tenses'. At the bottom left is an oval labeled 'Tombol Previous'. At the bottom right is an oval labeled 'Tombol Next'. Pada <i>slide 7</i> berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh <i>Tenses</i>.
		 Slide 8 interface diagram: A rectangular frame containing four elements. At the top left is an oval labeled 'Tombol Menu'. In the center is a rounded rectangle labeled 'Materi Contoh Tenses'. At the bottom left is an oval labeled 'Tombol Previous'. At the bottom right is an oval labeled 'Tombol Next'.

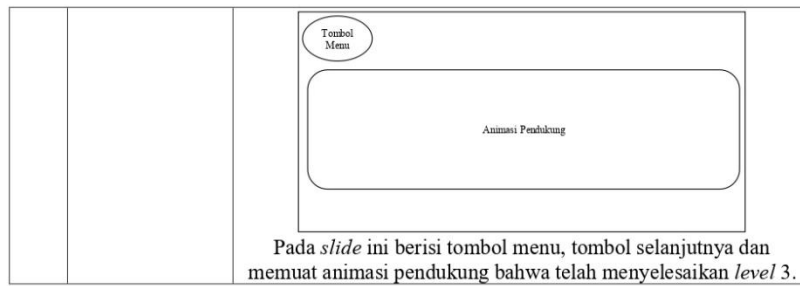
		Tombol Menu Materi Contoh Tenses Tombol Previous Tombol Next Tombol Menu Materi Contoh Tenses Tombol Previous Tombol Next Tombol Menu Materi Contoh Tenses Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide</i> 8,9,10,11 berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai materi contoh <i>Tenses</i>. Tombol Menu Mengajak menonton video Tombol Previous Tombol Next Pada <i>slide</i> 12 berisi tombol menu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan memuat mengenai pernyataan mengajak pengguna untuk menonton video animasi pembelajaran.
--	--	--

5.	Tampilan Video	 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat mengenai video animasi pembelajaran yang berdurasi kurang lebih 5 menit.
6.	Tampilan <i>Game</i>	 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level</i> 1.  Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat game <i>level</i> 1 yaitu <i>game Drag and Drop</i>.  Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat animasi pendukung bahwa telah menyelesaikan <i>level</i> 1.

		Tombol Menu Level 2 Tombol Mulai Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level 2</i>. Tombol Menu Game Spelling Words Tombol Next Tombol Menu Game Spelling Words Tombol Next Tombol Menu Game Spelling Words Tombol Next Tombol Menu Game Spelling Words Tombol Next
--	--	---

		 Pada <i>slide</i> berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat game <i>level 2</i> yaitu game <i>Spelling Words</i>. Terdapat 5 <i>slide</i> dalam game ini.
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol selanjutnya dan memuat animasi pendukung bahwa telah menyelesaikan <i>level 2</i>.
		 Pada <i>slide</i> ini berisi tombol menu, tombol mulai untuk memulai permainan pada <i>level 3</i>.
		





Lampiran 20 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran

INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

Peneliti : Rinatya Dewi

Pembimbing : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

A. Kisi-Kisi Instrumen Uji Isi/Mata Pelajaran

No	Aspek	Pernyataan	No. Butir	Banyak Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kurikulum	Tujuan materi jelas	1	4
2		Kompetensi dasar materi jelas	2	
3		Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi	3	
4		Indikator soal jelas	4	
5	Materi	Penyajian materi jelas	5	3
6		Terdapat petunjuk belajar	6	
7		Materi yang disajikan lengkap	7	
8	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan baik dan benar	8	4
9		Materi dapat dipahami dengan mudah	9	
10		Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas	10	
11		Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup	11	
12	Evaluasi	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	12	2
13		Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi	13	
Banyak Butir				13

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PADA SKRIPSI DENGAN JUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART
APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT
CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>InGlish Fun</i> Berbantuan <i>Smart Apps Creator</i> untuk Meningkatkan Pemahaman <i>Present Continuous Tense</i> Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: Rinatya Dewi
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd.
Instansi/lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra”, saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media *InGlish Fun* khususnya mengenai *Unit 1. What Are You Doing* bagi peserta didik kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi/materi pada media *InGlish Fun* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan Bahasa Inggris topik *What Are You Doing*. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Isi/Mata Pelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1	Tujuan materi jelas				✓
2	Kompetensi dasar materi jelas				✓
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi				✓
4	Indikator soal jelas				✓
Aspek Materi					
5	Penyajian materi jelas				✓
6	Terdapat petunjuk belajar				✓
7	Materi yang disajikan lengkap				✓
Aspek Kebahasaan					
8	Bahasa yang digunakan baik dan benar				✓
9	Materi dapat dipahami dengan mudah				✓
10	Informasi pada ilustrasi gambar dan animasi jelas				✓

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
11	Jumlah latihan yang diberikan pada materi cukup				✓
Aspek Evaluasi					
12	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
13	Umpan balik diberikan pada hasil evaluasi				✓

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah Sesuai

D. Kesimpulan

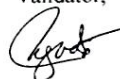
Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Ibu)

Denpasar, 26 Januari 2026

Validator,



Putu Ayu Eka Candrawati, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN DESAIN INTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT CONTINUOUS
***TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA PUTRA**
(AHLI DESAIN INTRUKSIONAL)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>InGlish Fun</i> Berbantuan <i>Smart Apps</i> <i>Creator</i> untuk Meningkatkan Pemahaman <i>Present</i> <i>Continuous Tense</i> bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: I Putu Mahardika Sutresna Putra
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps* *Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media *InGlish Fun* khususnya mengenai materi *What Are You Doing?* bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media *InGlish Fun*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media *InGlish Fun* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran Bahasa Inggris *Unit 1. What Are You Doing?* Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Judul program jelas	✓			
2.	Petunjuk penggunaan media jelas	✓			
3.	Sasaran pengguna jelas	✓			
4.	Rumusan kompetensi dasar jelas		✓		
5.	Paparan materi jelas	✓			
6.	Indikator kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
7.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
8.	Penyampaian jenis informasi/data bervariasi	✓			
9.	Penjelasan materi konseptual tepat	✓			
10.	Materi menarik sehingga dapat memotivasi pengguna	✓			
11.	Petunjuk pengerjaan soal latihan/tes jelas	✓			
12.	Rumusan soal/tes jelas		✓		
13.	Soal/tes memiliki tingkat kesulitan yang berbeda	✓			
14.	Pemberian umpan balik atas jawaban pengguna tepat	✓			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada halaman judul/menu, tambahkan topik materi pelajaran dan tambahkan sasaran program (misal, untuk siswa SD kelas V)
2. Pada sub menu-content, tambahkan capaian/tujuan pembelajaran
-
-

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ 5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Februari 2026
Validator,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan memvalidasi desain media komik pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 09 Februari 2026
Validator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 22 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA *INGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT CONTINUOUS
***TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA PUTRA**
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>InGlish Fun</i> Berbantuan <i>Smart Apps</i> <i>Creator</i> untuk Meningkatkan Pemahaman <i>Present Continuous</i> <i>Tense</i> bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV SD Ana Putra
Peneliti	: Rinatya Dewi
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1) : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps* *Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media *InGlish Fun* khususnya mengenai materi *What Are You Doing?* bagi siswa kelas IV yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media *InGlish Fun*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media *InGlish Fun* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV muatan pelajaran Bahasa Inggris *Unit 1. What Are You Doing?* Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Porsi teks pada <i>screen</i> sesuai	✓			
2.	Perataan paragraf teks sesuai	✓			
3.	Jenis huruf sesuai	✓			
4.	Ukuran huruf sesuai	✓			
5.	Warna huruf sesuai	✓			
6.	Teks terbaca dengan jelas	✓			
7.	Ikon yang digunakan pada materi sesuai	✓			
8.	Gambar yang digunakan pada materi sesuai		v		
9.	Grafik yang digunakan pada materi sesuai		v		
10.	Simbol yang digunakan pada materi sesuai		v		
11.	Gambar yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
12.	Grafik yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
13.	Simbol yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai		v		
14.	Ikon yang digunakan pada materi yang ditampilkan kualitasnya sesuai	✓			
15.	Gambar, grafik, simbol, ikon mempermudah pemahaman materi	✓			
16.	Media mampu memotivasi pengguna	✓			
17.	Audio pada media jelas	✓			
18.	Sulih teks dengan audio dalam video animasi pada media sesuai		v		
19.	Musik yang digunakan tepat	✓			
20.	<i>Sound effect</i> yang digunakan tepat	✓			
21.	Video animasi sesuai dengan materi	✓			

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
22.	Video animasi mempermudah pemahaman materi	v			

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....
pada petunjuk, penjelasan tombol sebaiknya diisi gambar.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- 7. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ 8. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 09 Februari 2026
 Validator,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP -

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi media komik pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra” yang disusun oleh:

Nama : Rinatya Dewi

NIM : 2211031589

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan.

Denpasar, 09 Februari 2026
Validator



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP -

Lampiran 23 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA PERORANGAN)
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT
***CONTINUOUS TENSE* BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA**

PUTRA

A. Identitas
 Nama : I Gede Adhista Neda D.B
 Absen : 20
 Kelas : 4B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media menarik				✓
2.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓
3.	Paparan materi jelas				✓
4.	Animasi pada media menarik				✓
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
6.	Media dapat memberikan semangat dalam belajar				✓

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah Bagus

Gianyar, 05 Februari 2026
 Siswa,

Adhisu

I Gede Adhisu media D.B

Lampiran 24 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI PERORANGAN

Penelitian: Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	(Gede Adh; sen wida Dewan tura Bendesa	ds
2.	Cokorda istri maha dewi	es
3.	Kedarmulita Arta	Aes

Gianyar, 05 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV



Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 25 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT*
CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Identitas
 Nama : *Wadek Rama Aditya Dhorma Putra*
 Absen : *24*
 Kelas : *IV/3*

B. Petunjuk Pengisian Angket

- 1 Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
- 2 Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan
- 3 Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama
- 4 Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik
- 5 Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

- 6 Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan

C. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media menarik				✓
2.	Media pembelajaran mudah digunakan				✓
3.	Paparan materi jelas				✓
4.	Animasi pada media menarik				✓
5.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
6.	Media dapat memberikan semangat dalam belajar				✓

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Sudah baik

Gianyar, 05 Februari 2026
 Siswa,

Pmm

Kadek Rama Aditya Dharma Putra

Lampiran 26 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Media *inGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Peserta Didik	Pargf
1.	Gede Adhika neda Dewantara Bendesa	
2.	I made Angga sira yudiseria	
3.	I kadek Rama Aditya Dharma Putra	
4.	Cokorda istri maha dewi	
5.	ni putu devani andini	
6.	I Putu budi wedo krisna	
7.	Kadek maulia Arta	
8.	I Putu Dava	
9.	A.A istia intan anjani dewi	

Gianyar, 05 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV



Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 27 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU)
PENGEMBANGAN MEDIA *ENGLISH FUN* BERBANTUAN *SMART APPS*
CREATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN *PRESENT*
CONTINUOUS TENSE BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ANA
PUTRA**

A. Identitas

Nama :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar angket ini diisi oleh guru.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian peserta didik.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan CP				✓
2.	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan TP				✓
3.	Materi yang disajikan pada media dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuannya.				✓
4.	Materi yang disajikan pada media menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓
5.	Materi yang disajikan pada media menggunakan struktur kalimat yang jelas				✓
6.	Penyajian materi yang disajikan pada media menarik perhatian siswa			✓	
7.	Penyajian teks dan gambar yang disajikan pada media jelas				✓
8.	Perpaduan gambar dan tulisan yang disajikan pada media menarik				✓
9.	Cover media menarik dan sesuai dengan konteks materi				✓
10.	Judul media menggambarkan isi media				✓

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

Gianyar, 05 Februari 2026
Guru,

Nt Kadet Siska Pradila, S.Pd

Lampiran 28 Daftar Hadir Subjek Uji Kepraktisan oleh Guru

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU

Penelitian: Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator*
untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik
Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Guru	Paraf
1.	Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd	<i>Siska</i>

Gianyar, 05 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

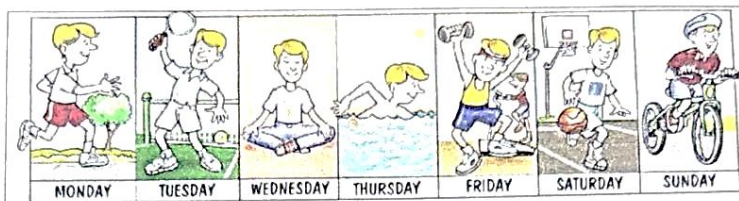
Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 29 Lembar Soal Uji Instrumen Tes

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas : IV (empat)
 Unit/Materi : 1. What Are You Doing?
 Topik : Present Continuous Tense

1. Perhatikan gambar dibawah ini!

Setiap gambar menunjukkan kegiatan dengan keterangan waktu yang berbeda, sebagai berikut:



Gambar A



NOW

Gambar B

- Bandingkanlah antara Gambar A dan B, mana yang paling tepat dideskripsikan menggunakan *Present Continuous Tense*?
- Tuliskanlah kalimat Bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang kamu pilih berdasarkan aturan *Present Continuous Tense*!

2. Perhatikan dua kalimat berikut:

- Aisyah is cleaning the classroom now.*
- Made cleans the classroom every Friday.*

Analisislah perbedaan pada kedua kalimat di atas. Jelaskan kapan masing-masing kalimat digunakan dan mengapa hanya salah satu kalimat yang termasuk *Present Continuous Tense*! (C4)

3. Joshua ingin menceritakan kegiatan yang sedang berlangsung saat ini, tetapi ia menulis kalimat berikut:

I am play football in the school yard.

Analisislah kesalahan pada kalimat tersebut. Jelaskan alasan mengapa kalimat itu tidak tepat, lalu perbaiki kalimatnya agar sesuai dengan aturan *Present Continuous Tense*! (C4)

4. Cici menulis surat untuk temannya. Dia ingin menceritakan tentang kegiatannya saat ini. Cici menulis:

a. *My friends and I are going to school on foot every morning.*

b. *I am reading a book in the library right now.*

Analisislah kedua kalimat Cici di atas. Kalimat manakah yang tidak tepat menggunakan *Present Continuous Tense*? Jelaskan mengapa kalimat tersebut salah, dan ubahlah menjadi kalimat yang benar sesuai dengan konteks waktunya! (C4)

5. Guru Bahasa Inggris mengatakan: "Kita menggunakan *Present Continuous Tense* untuk menggambarkan tindakan yang sedang terjadi saat ini." Made dan teman-temannya membuat kalimat:

a. *Joshua is watching TV in the living room.*

b. *Made and Cici are having lunch.*

Menurut pendapatmu, manakah yang tepat berdasarkan *formula Present Continuous Tense*? (C5)

6. Guru menuliskan dua kalimat di papan tulis:

a. *The students are studying English in the classroom.*

b. *The students are studying English every day.*

Evaluasilah kedua kalimat tersebut. Tentukan kalimat mana yang tepat menggunakan *Present Continuous Tense*. Jelaskan alasanmu dengan memperhatikan keterangan waktu pada masing-masing kalimat! (C5)

7. Kamu ingin menggunakan kalimat "*Cici is drawing a picture.*" Kalimat ini akan digunakan dalam dua situasi:

a. Situasi A: Cici menggambar setiap sore sepulang sekolah.

b. Situasi B: Cici sedang menggambar saat guru masuk kelas.

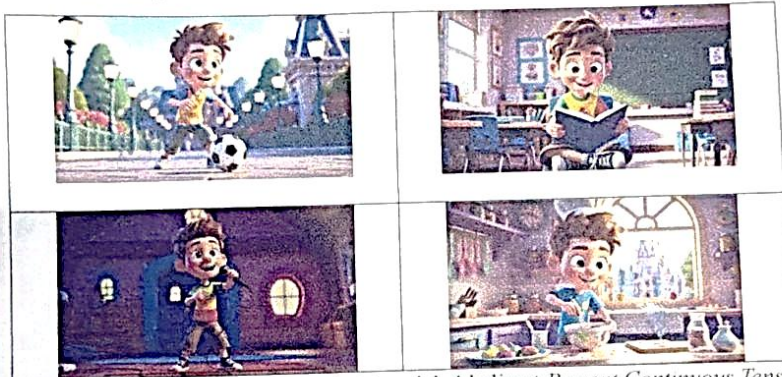
Nilailah, dalam situasi manakah kalimat tersebut paling tepat digunakan? Jelaskan alasannya berdasarkan fungsi *Present Continuous Tense*! (C5)

8. Ibumu sedang berada di luar kota. Kamu, ayahmu, dan saudara perempuanmu sedang ada di rumah. Kamu sedang menonton TV, ayahmu sedang membaca buku, dan saudara perempuanmu sedang belajar. Tiba-tiba ibumu menelepon dan menanyakan kegiatan yang sedang kamu, ayahmu, dan saudara perempuanmu lakukan di rumah. Buatlah percakapan antara kamu dan ibumu di telepon! (C6)

9. Kantin sekolah sedang ramai saat jam istirahat. Kamu melihat beberapa kegiatan berbeda.

Buatlah 3 kalimat *Present Continuous Tense* yang menggambarkan kegiatan berbeda yang sedang terjadi di kantin! (C6)

10. Perhatikan gambar dibawah ini.



Berdasarkan gambar-gambar tersebut, buatlah 4 kalimat *Present Continuous Tense* untuk menggambarkan kegiatan yang sedang dilakukan sekarang oleh masing-masing tokoh pada gambar. (C6)

Lampiran 30 Daftar Hadir Subjek Uji Instrumen

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI INSTRUMEN

Penelitian: Pengembangan Media *Inglish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	Cu
2.	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	Bg.
3.	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	Bg.
4.	Komang Chalinda	Cu
5.	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	da
6.	I Kadek Juna Mas Adi Nata	da
7.	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	da
8.	Komang Gede Wira Arjaya	da
9.	Ni Putu Gita Widyastari	da
10.	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	da
11.	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	da
12.	Putu Mercy Adelia Putri	da
13.	I Made Nanda Dewangga	da
14.	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	da
15.	Cokorda Raditya Citra Yuda	da
16.	Komang Rita Kirana Putri	da
17.	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	da
18.	I Gusti Agung Surya Natha Teguh Kori	da
19.	I Dewa Gede Vito Prayata	da
20.	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	da
21.	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	da
22.	Kadek Winona Isvara Baldy	da
23.	Putu Pradnya Kusuma Wedani	da
24.	I Putu Ariada	da
25.	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	da
26.	I Putu Abhidharma Adijaya	da
27.	I Putu Alvin Cahya Prananda	da
28.	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	da
29.	Meiliana Kangge Putri	da
30.	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	da

Gianyar, 10 Februari 2026

Guru Wali Kelas V

Ni Kadek Kandi Kinasari, S.Pd.

Lampiran 31 Hasil Uji Instrumen Butir Tes

LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

Nama	: Wika Winona Irawan D.	Hari/Tanggal	: 10.10.2024
No Absen	: 22	Mapel	: Inggris
Kelas	: 5B		

1. a Gambar a
b A boy is carrying a backpack
2. Kalimat a untuk kegiatan Sekarang kalimat b untuk kegiatan rutin
3. kesalahan o "play" seharusnya "Playing"
Perbaikan: I am playing foot ball in the school yard
4. kalimat a tidak tepat karena "every morning" untuk simple Present
Perbaikan: My friends and i go to school on foot every morning
5. keduanya benar karena sama-sama menggunakan am/is/are + Verb ing
6. kalimat a tepat kalimat b seharusnya menggunakan simple Present
7. Situasi B karena menggambarkan aktivitas yang terjadi
8. Ibu: "Apa kegiatan kalian sekarang?"
Saya: "saya sedang menonton film, ayah sedang membaca adik sedang belajar"
9. 1. A boy is eating fried rice
2. A girl is buying a drink
3. Some Students are Chatting
10. a boy is reading a science book
a girl is writing a letter
a boy is running in the morning
a girl is singing a folk song

Lampiran 32 Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$	$\sum y^2$	$\sum xy$	$\sum x^2$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4	1	4	4	2	4	1	3	4	4	31	961	124	16
2	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4	4	4	1	3	4	2	1	4	3	30	900	120	16
3	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	32	1024	128	16
4	Komang Chalinda	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	34	1156	136	16
5	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4	1	4	4	2	3	1	3	4	4	30	900	120	16
6	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4	4	4	1	3	4	2	1	4	4	31	961	124	16
7	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3	2	4	3	1	4	3	4	4	4	32	1024	96	9
8	Komang Gede Wira Arjaya	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	1225	140	16
9	Ni Putu Gita Widyastari	4	1	4	4	2	4	1	3	3	4	30	900	120	16
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4	4	3	1	3	4	2	1	4	3	29	841	116	16
11	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3	2	3	3	1	3	3	4	3	3	28	784	84	9
12	Putu Mercy Adelia Putri	3	3	3	2	4	3	4	2	2	3	29	841	87	9
13	I Made Nanda Dewangga	3	1	2	4	2	3	1	3	3	3	25	625	75	9
14	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3	4	3	1	3	2	2	1	3	3	25	625	75	9
15	Cokorda Raditya Citra Yuda	2	2	3	3	1	3	3	4	3	3	27	729	54	4
16	Komang Rita Kirana Putri	3	3	3	2	4	3	4	2	3	4	31	961	93	9
17	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3	1	4	4	2	3	1	3	3	3	27	729	81	9
18	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3	4	3	1	3	3	2	1	3	3	26	676	78	9
19	I Dewa Gede Vino Prayata	3	2	3	3	1	3	3	4	2	2	26	676	78	9
20	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2	3	3	2	4	2	4	2	3	3	28	784	56	4
21	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2	1	2	4	2	1	1	3	2	2	20	400	40	4
22	Kadek Winona Isvara Baldy	1	4	1	1	3	2	2	1	1	1	17	289	17	1
23	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2	2	2	3	1	2	3	4	2	2	23	529	46	4
24	I Putu Ariada	1	3	1	2	4	1	4	2	1	2	21	441	21	1
25	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2	1	2	4	2	2	1	3	2	1	20	400	40	4
26	I Putu Abhidharma Adijaya	1	4	1	1	3	1	2	1	1	1	16	256	16	1
27	I Putu Alvin Cahya Prananda	2	2	2	3	1	2	3	4	1	2	22	484	44	4
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1	3	1	2	4	1	4	2	2	1	21	441	21	1
29	Meiliana Kangge Putri	2	1	2	4	2	2	1	3	1	2	20	400	40	4
30	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1	4	2	1	3	2	2	1	1	2	19	361	19	1
r hitung		0,88067	-0,05974	0,87622	0,05974	0,05101	0,87572	0,26225	0,13825	0,87854	0,92776				
r tabel		0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610	0,3610				
Status		Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid				
Valid		5													
Tidak Valid		5													

a.33 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes

[illegible]

Lampiran 34 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kelompok Atas (KA)												
1	Komang Gede Wira Arjaya	4		4			4			4	4	20
2	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4		4			4			4	4	20
3	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4		4			4			4	4	20
4	Komang Chalinda	4		3			4			4	4	19
5	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4		4			4			3	4	19
6	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4		4			4			4	3	19
7	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4		4			3			4	4	19
8	Ni Putu Gita Widyastari	4		4			4			3	4	19
9	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3		4			4			4	4	19
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4		3			4			4	3	18
11	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3		4			3			3	3	16
12	Komang Rita Kirana Putri	3		3			3			3	4	16
13	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3		3			3			3	3	15
14	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3		3			3			3	3	15
15	Putu Mercy Adelia Putri	3		3			3			2	3	14
Kelompok Bawah (KB)												
16	Cokorda Raditya Citra Yuda	2		3			3			3	3	14
17	I Made Nanda Dewangga	3		2			3			3	3	14
18	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3		3			2			3	3	14
19	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2		3			2			3	3	13
20	I Dewa Gede Vino Prayata	3		3			3			2	2	13
21	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2		2			2			2	2	10
22	I Putu Alvin Cahya Prananda	2		2			2			1	2	9
23	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2		2			1			2	2	9
24	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2		2			2			2	1	9
25	Meiliana Kangge Putri	2		2			2			1	2	9
26	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1		2			2			1	2	8
27	I Putu Ariada	1		1			1			1	2	6
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1		1			1			2	1	6
29	Kadek Winona Isvara Baldy	1		1			2			1	1	6
30	I Putu Abhidharma Adijaya	1		1			1			1	1	5
$\sum n$		54		54			54			52	54	
$\sum t$		28		30			29			28	30	
$Score_{min}$		1										
$Score_{max}$		4										
Indeks Kesukaran Butir Soal		0,57778		0,60000			0,58889			0,55556	0,60000	
Kategori		Sedang		Sedang			Sedang			Sedang	Sedang	

Lampiran 35 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Tes

No	Responden	Butir Tes (x)										$\sum y$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kelompok Atas (KA)												
1	Komang Gede Wira Arjaya	4		4			4			4	4	20
2	Ni Kadek Ayuna Cecillia Anatha	4		4			4			4	4	20
3	I Kadek Juna Mas Adi Nata	4		4			4			4	4	20
4	Komang Chalinda	4		3			4			4	4	19
5	Dewa Gede Agung Bagus Widiananda	4		4			4			3	4	19
6	Komang Bagus Reynand Prasraya Adhyastha	4		4			4			4	3	19
7	I Kadek Dwi Arta Nata Wistara	4		4			3			4	4	19
8	Ni Putu Gita Widyastari	4		4			4			3	4	19
9	Ni Kadek Erika Chandra Dewi	3		4			4			4	4	19
10	Ni Putu Kenzora Indra Kirani Buana	4		3			4			4	3	18
11	Ida Ayu Rasa Lila Dewi Dasi	3		4			3			3	3	16
12	Komang Rita Kirana Putri	3		3			3			3	4	16
13	I Gusti Agung Surya Natha Tegeh Kori	3		3			3			3	3	15
14	I Ketut Krisnandha Mahesa Putra	3		3			3			3	3	15
15	Putu Mercy Adelia Putri	3		3			3			2	3	14
Kelompok Bawah (KB)												
16	Cokorda Raditya Citra Yuda	2		3			3			3	3	14
17	I Made Nanda Dewangga	3		2			3			3	3	14
18	Anak Agung Gede Prabu Kannanda Dharma	3		3			2			3	3	14
19	Putu Ayu Widya Cempaka Prameswari	2		3			2			3	3	13
20	I Dewa Gede Vino Prayata	3		3			3			2	2	13
21	Putu Pradnya Kusuma Wedani	2		2			2			2	2	10
22	I Putu Alvin Cahya Prananda	2		2			2			1	2	9
23	Ni Putu Queenshy Nirmala Devi	2		2			1			2	2	9
24	Ni Kadek Mirah Sri Danawati	2		2			2			2	1	9
25	Meiliana Kangge Putri	2		2			2			1	2	9
26	Ida Bagus Acharya Cahya Wedanta	1		2			2			1	2	8
27	I Putu Ariada	1		1			1			1	2	6
28	Ni Kadek Ayu Dewi Cahya Cantika	1		1			1			2	1	6
29	Kadek Winona Isvara Baldy	1		1			2			1	1	6
30	I Putu Abhidharma Adijaya	1		1			1			1	1	5
$\sum x$		54		54			54			52	54	
$\sum x^2$		28		30			29			28	30	
$Score_{min}$		1										
$Score_{max}$		4										
Indeks Kesukaran Butir Soal		0,57778		0,60000			0,58889			0,55556	0,60000	
Kategori		Sedang		Sedang			Sedang			Sedang	Sedang	
Daya Beda		0,57778		0,53333			0,55556			0,53333	0,53333	
Kategori		Baik		Baik			Baik			Baik	Baik	

DAYA BEDA	
Kurang Baik	0
Cukup Baik	0
Baik	5
Sangat Baik	0

Lampiran 36 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas : IV (empat)
 Unit/Materi : 1. What Are You Doing?
 Topik : Present Continuous Tense

1. Perhatikan gambar dibawah ini!

Setiap gambar menunjukkan kegiatan dengan keterangan waktu yang berbeda, sebagai berikut:



Gambar A



NOW

Gambar B

- c. Bandingkanlah antara Gambar A dan B, mana yang paling tepat dideskripsikan menggunakan *Present Continuous Tense*?
- d. Tuliskanlah kalimat Bahasa Inggris sesuai dengan gambar yang kamu pilih berdasarkan aturan *Present Continuous Tense*!

2. Joshua ingin menceritakan kegiatan yang sedang berlangsung saat ini, tetapi ia menulis kalimat berikut:

I am play football in the school yard.

Analisislah kesalahan pada kalimat tersebut. Jelaskan alasan mengapa kalimat itu tidak tepat, lalu perbaiki kalimatnya agar sesuai dengan aturan *Present Continuous Tense*! (C4)

3. Guru menuliskan dua kalimat di papan tulis:
- The students are studying English in the classroom.*
 - The students are studying English every day.*

Evaluasilah kedua kalimat tersebut. Tentukan kalimat mana yang tepat menggunakan *Present Continuous Tense*. Jelaskan alasanmu dengan memperhatikan keterangan waktu pada masing-masing kalimat! (C5)

4. Kantin sekolah sedang ramai saat jam istirahat. Kamu melihat beberapa kegiatan berbeda.

Buatlah 3 kalimat *Present Continuous Tense* yang menggambarkan kegiatan berbeda yang sedang terjadi di kantin! (C6)

5. Perhatikan gambar dibawah ini.



Berdasarkan gambar-gambar tersebut, buatlah 4 kalimat *Present Continuous Tense* untuk menggambarkan kegiatan yang sedang dilakukan sekarang oleh masing-masing tokoh pada gambar. (C6)

Lampiran 37 Daftar Hadir Pelaksanaan *Pre-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK *PRE-TEST*

Penelitian: Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	A.A. Istri Intan Antari Dewi	g
2.	Dewa Gede Sagara Balakosa Surapati	er
3.	Gede Janardhana Soethama	☆
4.	I Gusti Ngurah Vino Pandu Mahe Suara	sa
5.	I Gusti Ngurah Agung Krisna Ardyana	g
6.	I Made Angga Sira Yudistria	Angga P
7.	I Made Chena Yutama Pradanta	ta
8.	I Made Dipta Yana	ta
9.	I Putu Budi Weda Krisna	kar
10.	I Putu Praba Anggara	Praba
11.	I Putu Wiswa Mario Delvian	Delvian
12.	I Komang Jordan Prawira Darma	Jordan
13.	Ni Kadek Kayla Artamia Wijaya	Kayla
14.	Ni Made Kinan Dari Anindya Sanjaya	kinan
15.	Ni Putu Devani Andini	Andini
16.	Cokorda Istri Jyoti Putri Tresnayasa	Cokorda
17.	Cokorda Istri Maha Dewi	W
18.	Dewa Ayu Nindia Suantari Putri	Ayu
19.	Dewa Gede Agung Agastya Nanda Kusuma	Agung
20.	I Gede Adhista Weda Dewantara Bendesa	Adhista
21.	Gede Wahyu Gardika Jaya	Wahyu
22.	Kadek Mulia Arta	Arta
23.	I Kadek Nino Krisnanada Putra	Nino
24.	Ida Bagus Kadek Rama Aditya Dharma Putra	Rama
25.	I Kadek Wikana Narayadanta Pradana	Wikana
26.	I Made Mahardika Putra Dana	Dana
27.	I Putu Dava	Dava
28.	I Wayan Aska Yana Dananjaya	Aska
29.	I Wayan Jaya Wardhana	Jaya
30.	Kadek Ditya Ishana Dharani	Ditya

Gianyar, 11 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 38 Hasil Pelaksanaan Pre-Test

LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

Nama	: <i>Kesya Sukmanti</i>	Hari/Tanggal	: <i>Rabe 11 Feb 2026</i>
No Absen	: <i>2</i>	Mapel	: <i>Inggris</i>
Kelas	: <i>VB</i>		

1. *gambar B anax sedang belajar*

2. *I am swimming in the pool*

3. *I am playing football in the school yard*

4. *The students are studying*

5. *you eating in the kantin*

6. *they is eating in the kantin*

7. *I am eating in the kantin*

8. *Johna and they playing football*

9. *Joshua is reading a book*

10. *Joshua is cooking*

11. *Joshua is singing*

Lampiran 39 Daftar Hadir Pelaksanaan *Post-Test*

DAFTAR HADIR SUBJEK *POST-TEST*

Penelitian: Pengembangan Media *Intilish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra

No	Nama Peserta Didik	Paraf
1.	A. A. Istri Intan Antari Dewi	<i>[Signature]</i>
2.	Dewa Gede Sagara Balakosa Surapati	<i>[Signature]</i>
3.	Gede Janardhana Soethama	<i>[Signature]</i>
4.	I Gusti Ngurah Vino Pandu Mahe Suara	<i>[Signature]</i>
5.	I Gusti Ngurah Agung Krisna Ardyana	<i>[Signature]</i>
6.	I Made Angga Sira Yudistria	<i>[Signature]</i>
7.	I Made Chena Yutama Pradanta	<i>[Signature]</i>
8.	I Made Dipta Yana	<i>[Signature]</i>
9.	I Putu Budi Weda Krisna	<i>[Signature]</i>
10.	I Putu Praba Anggara	<i>[Signature]</i>
11.	I Putu Wiswa Mario Delvian	<i>[Signature]</i>
12.	I Komang Jordan Prawira Darma	<i>[Signature]</i>
13.	Ni Kadek Kayla Artamia Wijaya	<i>[Signature]</i>
14.	Ni Made Kinan Dari Anindya Sanjaya	<i>[Signature]</i>
15.	Ni Putu Devani Andini	<i>[Signature]</i>
16.	Cokorda Istri Jyoti Putri Tresnayasa	<i>[Signature]</i>
17.	Cokorda Istri Maha Dewi	<i>[Signature]</i>
18.	Dewa Ayu Nindia Suantari Putri	<i>[Signature]</i>
19.	Dewa Gede Agung Agastya Nanda Kusuma	<i>[Signature]</i>
20.	I Gede Adhista Weda Dewantara Bendesa	<i>[Signature]</i>
21.	Gede Wahyu Gardika Jaya	<i>[Signature]</i>
22.	Kadek Mulia Arta	<i>[Signature]</i>
23.	I Kadek Nino Krisnanada Putra	<i>[Signature]</i>
24.	Ida Bagus Kadek Rama Aditya Dharma Putra	<i>[Signature]</i>
25.	I Kadek Wikana Narayadanta Pradana	<i>[Signature]</i>
26.	I Made Mahardika Putra Dana	<i>[Signature]</i>
27.	I Putu Dava	<i>[Signature]</i>
28.	I Wayan Aska Yana Dananjaya	<i>[Signature]</i>
29.	I Wayan Jaya Wardhana	<i>[Signature]</i>
30.	Kadek Ditya Ishana Dharani	<i>[Signature]</i>

Gianyar, 12 Februari 2026

Guru Wali Kelas IV

Ni Kadek Siska Pradila, S.Pd.

Lampiran 40 Hasil Pelaksanaan *Post-Test*

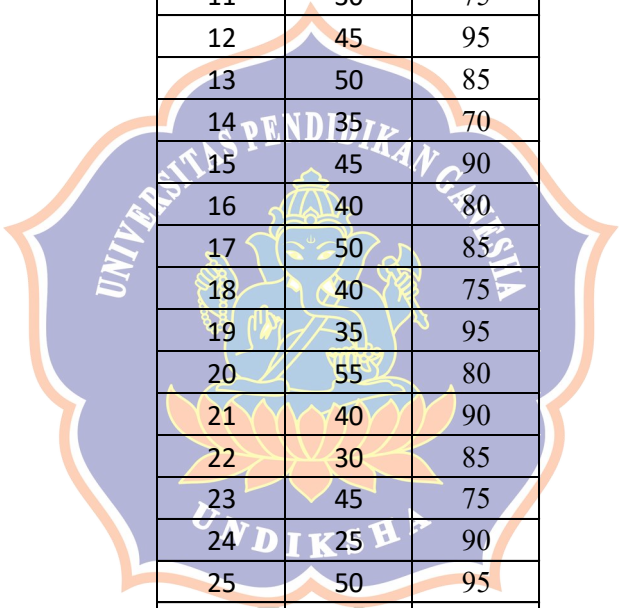
LEMBAR JAWABAN SOAL ESAI

1 made Agga sira yudiseria

Nama	:		Hari/Tanggal	:	Kamis, 12 Februari 2020
No Absen	:	6	Mapel	:	Aggris
Kelas	:	4B			

1. gambar B. ~~she~~ A girl is reading
2. kurang - ing di kata kerjanya harusnya I am playing football
3. kalimat (a) tepat kalau (b) itu buat every day
4. 1. They are buying bread 2. we are eating 3. I am drinking juice
5. 1. He plays ball 2. He reads book 3. He sings 4. He cooks

Lampiran 41 Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*



No	Pre-Test	Post-Test
1	25	85
2	30	90
3	35	75
4	40	100
5	35	80
6	30	95
7	40	70
8	45	90
9	35	85
10	40	80
11	30	75
12	45	95
13	50	85
14	35	70
15	45	90
16	40	80
17	50	85
18	40	75
19	35	95
20	55	80
21	40	90
22	30	85
23	45	75
24	25	90
25	50	95
26	35	80
27	40	85
28	45	90
29	35	75
30	40	80

Lampiran 42 Hasil Analisis Normalitas Sebaran Data *Pre-Test*

Uji Normalitas Menggunakan Rumus Shapiro Wilk									
No	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	i	ai	$(x_{n-i+1} - x_i)$			$ai(x_{n-i+1} - x_i)$
1	25	-13,83333333	191,3611111	1	0,4254	55	25	30	12,762
2	25	-13,83333333	191,3611111	2	0,2944	50	25	25	7,36
3	30	-8,83333333	78,02777778	3	0,2487	50	30	20	4,974
4	30	-8,83333333	78,02777778	4	0,2148	50	30	20	4,296
5	30	-8,83333333	78,02777778	5	0,187	45	30	15	2,805
6	30	-8,83333333	78,02777778	6	0,163	45	30	15	2,445
7	35	-3,83333333	14,69444444	7	0,1415	45	35	10	1,415
8	35	-3,83333333	14,69444444	8	0,1219	45	35	10	1,219
9	35	-3,83333333	14,69444444	9	0,1036	45	35	10	1,036
10	35	-3,83333333	14,69444444	10	0,0862	40	35	5	0,431
11	35	-3,83333333	14,69444444	11	0,0697	40	35	5	0,3485
12	35	-3,83333333	14,69444444	12	0,0537	40	35	5	0,2685
13	35	-3,83333333	14,69444444	13	0,0381	40	35	5	0,1905
14	40	1,16666667	1,36111111	14	0,0227	40	40	0	0
15	40	1,16666667	1,36111111	15	0,0076	40	40	0	0
16	40	1,16666667	1,36111111					Σ	39,5505
17	40	1,16666667	1,36111111						
18	40	1,16666667	1,36111111						
19	40	1,16666667	1,36111111						
20	40	1,16666667	1,36111111						
21	40	1,16666667	1,36111111						
22	45	6,16666667	38,02777778						
23	45	6,16666667	38,02777778						
24	45	6,16666667	38,02777778					$\frac{1}{D}$	0,0006
25	45	6,16666667	38,02777778					$\left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$	1564,2421
26	45	6,16666667	38,02777778					$T3$	0,9572
27	50	11,16666667	124,6944444						
28	50	11,16666667	124,6944444						
29	50	11,16666667	124,6944444						
30	55	16,16666667	261,3611111					Tabel Shapiro Wilk	0,927
$\bar{x}$	38,8333333	D	1634,16667					Standar Deviasi	7,5067

Lampiran 43 Hasil Analisis Normalitas Sebaran Data *Post-Test*

Uji Normalitas Menggunakan Rumus Shapiro Wilk									
No	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	i	ai	$(x_{n-i+1} - x_i)$		$ai(x_{n-i+1} - x_i)$	
1	70	-15,1666667	230,0277778	1	0,4254	100	70	30	12,762
2	70	-15,1666667	230,0277778	2	0,2944	95	70	25	7,36
3	75	-10,1666667	103,3611111	3	0,2487	95	75	20	4,974
4	75	-10,1666667	103,3611111	4	0,2148	95	75	20	4,296
5	75	-10,1666667	103,3611111	5	0,187	95	75	20	3,74
6	75	-10,1666667	103,3611111	6	0,163	95	75	20	3,26
7	80	-5,1666667	26,6944444	7	0,1415	90	80	10	1,415
8	80	-5,1666667	26,6944444	8	0,1219	90	80	10	1,219
9	80	-5,1666667	26,6944444	9	0,1036	90	80	10	1,036
10	80	-5,1666667	26,6944444	10	0,0862	90	80	10	0,862
11	80	-5,1666667	26,6944444	11	0,0697	90	80	10	0,697
12	85	-0,1666667	0,0277778	12	0,0537	90	85	5	0,2685
13	85	-0,1666667	0,0277778	13	0,0381	90	85	5	0,1905
14	85	-0,1666667	0,0277778	14	0,0227	85	85	0	0
15	85	-0,1666667	0,0277778	15	0,0076	85	85	0	0
16	85	-0,1666667	0,0277778					Σ	42,08
17	85	-0,1666667	0,0277778						
18	90	4,8333333	23,3611111						
19	90	4,8333333	23,3611111						
20	90	4,8333333	23,3611111						
21	90	4,8333333	23,3611111						
22	90	4,8333333	23,3611111						
23	90	4,8333333	23,3611111						
24	90	4,8333333	23,3611111						
25	95	9,8333333	96,6944444			$\frac{1}{D}$		0,00053357	
26	95	9,8333333	96,6944444			$\left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$		1770,7264	
27	95	9,8333333	96,6944444						
28	95	9,8333333	96,6944444			$T3$		0,9448	
29	95	9,8333333	96,6944444						
30	100	14,8333333	220,0277778			Tabel Shapiro Wilk		0,927	
$\bar{x}$	85,1666667	D	1874,16667			Standar Deviasi		8,0391	

Lampiran 44 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ANA CELUK
SD ANA PUTRA**
Jalan Setra, Panjar Cemenggaon, Desa Celuk, Sukawati, Gianyar, Bali 80582
Telp. 081999155855

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2/07/II/SDAP/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	I Gede Juliana, S.Pd
NIP	:	-
Pangkat/Gol	:	-
Jabatan	:	Kepala SD Ana Putra

Menerangkan bahwa memang benar mahasiswa dibawah ini telah diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Ana Putra Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar.

Nama	:	Rinatya Dewi
NIM	:	2211031589
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 13 Februari 2026

Kepala SD Ana Putra

I Gede Juliana, S.Pd
NIP

Lampiran 45 Dokumentasi Penelitian



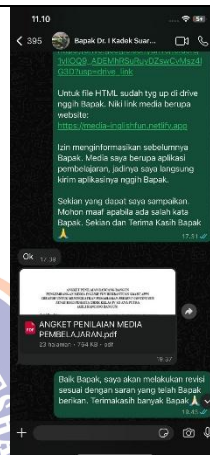
Gambar 1.
Penyerahan Surat Izin Observasi dan
Izin Melakukan Penelitian Kepada
Kepala Sekolah SD Ana Putra



Gambar 2.
Wawancara dengan Wali Kelas IV SD
Ana Putra



Gambar 3.
Observasi Pembelajaran di Kelas IV
SD Ana Putra



Gambar 4.
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli
Rancang Bangun



Gambar 5.
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli
Isi/Materi Pembelajaran



Gambar 6.
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli
Desain dan Media Pembelajaran



Gambar 7.
Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Soal
di Kelas V SD Ana Putra



Gambar 8.
Pelaksanaan Uji Perorangan



Gambar 9.
Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil



Gambar 10.
Pelaksanaan Uji Kepraktisan oleh
Guru



Gambar 11.
Pelaksanaan *Pre-test*



Gambar 12.
Implementasi Media *InGlish Fun*
dalam Proses Pembelajaran



Gambar 13.
Pelaksanaan *Post-test*

Lampiran 46 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Rinatya Dewi, lahir di Denpasar pada tanggal 04 Maret 2004. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Setiawan dan Ibu Ni Nyoman Gemparini. Penulis sejak lahir berkebangsaan Indonesia dan Beragama Buddha. Saat ini, penulis beralamat di Jl. Nangka Gg. IX No. 15, BR/Link. Bhuwana Sari, Kelurahan Dangin Puri Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Provinsi Bali. Penulis mengenyam pendidikan dasar di SD Saraswati 2 Denpasar kemudian melanjutkan di SMP Negeri 8 Denpasar. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan studi di SMA Negeri 7 Denpasar dengan jurusan IPS. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Tahun 2026, penulis menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan Media *InGlish Fun* Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Pemahaman *Present Continuous Tense* bagi Peserta Didik Kelas IV SD Ana Putra”.

