



APPENDICES

Appendix 01. List of Statement on Students' Questionnaire

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
A. Bagaimana kamu mengakses materi untuk belajar Bahasa Inggris saat situasi belajar dari rumah?			
1.	Saya mengakses materi Bahasa Inggris dengan mudah saat belajar dari rumah		
2.	Saya menemukan banyak platform yang menyediakan materi Bahasa Inggris baik dari internet maupun buku pelajaran.		
3.	Saya suka belajar dari materi yang saya dapat di buku pelajaran Bahasa Inggris		
4.	Saya suka belajar dari materi yang tersedia pada berbagai platform di internet		
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi yang tersedia pada internet dan buku		
B. Apa yang kamu harapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?			
6.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan cerita		
7.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu		
8.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan		
9.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan ketiga aktivitas tersebut (cerita, lagu, dan permainan)		
10.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan mendengarkan penjelasan dari guru.		
C. Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi pada <i>smartphone</i>?			
11.	Saya sering menggunakan beberapa aplikasi pada <i>smartphone</i>		
12.	Saya hanya menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain beberapa aplikasi permainan online maupun offline		
13.	Saya hanya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengakses aplikasi belajar online maupun offline		
14.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengakses permainan dan aplikasi belajar online maupun offline		
15.	Beberapa aplikasi belajar yang terinstal di <i>smartphone</i> saya sangat membantu saya dalam situasi belajar dari rumah.		

Appendix 02. Students' Interview Guide

No	List Pertanyaan
A. Problem in Accessing English Material	
1	Bagaimana Anda mengakses materi pembelajaran Bahasa Inggris saat belajar dari rumah diberlakukan?
2	Apakah Anda memiliki kesulitan dalam mengakses materi Bahasa Inggris?
3	Apakah Anda menemukan platform yang sesuai untuk mengakses materi Bahasa Inggris?
4	Platform apa yang biasanya Anda akses untuk belajar Bahasa Inggris?
5	Apakah Anda dapat memahami materi Bahasa Inggris yang Anda akses di platform tersebut?
B. English Learning Expectation	
6.	Pembelajaran Bahasa Inggris seperti apa yang Anda harapkan?
7.	Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan cerita?
8.	Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu?
9.	Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan?
C. Attitude toward The Use of Mobile Phone (Smartphone) Application	
10.	Aplikasi apa saja yang sering Anda akses atau gunakan di <i>smartphone</i> ?
11.	Apakah Anda sering menggunakan <i>smartphone</i> saat belajar dari rumah?
12.	Aplikasi apa saja yang Anda gunakan untuk belajar?
13.	Apakah aplikasi-aplikasi tersebut membantu Anda dalam belajar?

Appendix 03. Teacher's Interview Guide

No	List Pertanyaan
A. Problem in Accessing English Material	
1	Bagaimana Bapak/Ibu mengakses materi pembelajaran pada saat situasi remote learning saat ini?
2	Apakah Bapak/Ibu dapat menemukan materi yang relevan untuk siswa sesuai dengan topik yang diajarkan?
3	Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran?
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu mengirimkan/menyampaikan materi tersebut kepada siswa?
5	Bagaimana cara Bapak/Ibu membuat siswa mudah memahami materi yang diberikan dalam kondisi seperti ini?
B. Problem in Teaching Creativity Skills	
6.	Apakah menurut Bapak/Ibu <i>creativity skills</i> penting untuk dimiliki oleh siswa SD kelas 4,5, dan 6?
7.	Pada saat kondisi normal (<i>face to face meeting</i>), bagaimana cara Bapak/Ibu meningkatkan <i>creativity skill</i> siswa?
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu meningkatkan <i>creativity skill</i> siswa di situasi <i>remote learning</i> seperti saat ini?
9.	Apa kendala yang dialami siswa dalam mengembangkan <i>creativity skill</i> di situasi <i>remote learning</i> saat ini?
10.	Apa kendala Bapak/Ibu dalam mengajar untuk meningkatkan <i>creativity skills</i> siswa?
C. Attitude toward The Use of Mobile Phone (Smartphone) Application as Learning Media	
11.	Platform apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan untuk mengajar siswa?
12.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi pada <i>smartphone</i> untuk memberikan aktivitas pembelajaran?
13.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang penggunaan aplikasi pada <i>smartphone</i> sebagai media untuk memberikan aktivitas pembelajaran?
14.	Saat mengajar Bahasa Inggris menggunakan cerita, media/strategi apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan?
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar tentang <i>Digital Storytelling</i> ?

Appendix 04. Sixth Grade Primary School Students English Syllabus

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Mendengarkan**

- Memahami instruksi dan informasi sangat sederhana baik secara tindakan maupun bahasa dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan secara berterima dalam kegiatan di dalam dan luar kelas	Contoh: Kaset/CD: <i>Listen and and circle the correct answer.</i> Siswa: (melingkari jawaban yang benar berdasarkan apa yang didengar)	Siswa merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	Merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	Unjuk kerja	<i>Responding</i>	<i>Listen and circle the correct answer.</i> Kaset/CD: (informasi tentang nama-nama sayuran yang harus siswa lingkari)	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman kaset/CD • Buku teks

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.2 Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan secara berterima dalam berbagai permainan	Contoh: Kaset/CD: <i>Listen and fill in the crossword.</i> Siswa: (mengisi <i>crossword</i> berdasarkan informasi yang didengar)	Siswa merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	Merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	Unjuk kerja	<i>Responding</i>	<i>Listen and fill in the crossword.</i> Kaset/CD: (informasi tentang buah-buahan dan siswa menebak buah apa yang dimaksud)	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman kaset/CD • Buku teks

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.3 Memahami cerita lisan secara berterima dengan bantuan gambar	Contoh: Kaset/CD: <i>Listen and circle.</i> Siswa: (melingkari nama-nama minuman yang disebutkan dalam cerita yang didengar)	Siswa mendengarkan kaset/CD untuk melingkari nama-nama minuman	Memahami cerita lisan dengan bantuan gambar	Unjuk kerja	<i>Responding</i>	<i>Listen and circle.</i> Kaset/CD: (melingkari nama-nama minuman yang disebutkan dalam cerita yang didengar)	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman kaset/CD • Buku teks
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP :

.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP :

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Berbicara**
 2. Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba, dan	Contoh: <i>A: What can we do on the beach?</i> <i>B: We can play with the sand and pebbles.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk 	Mengungkapkan berbagai tindak tutur: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi contoh melakukan sesuatu ▪ Memberi aba-aba ▪ Memberi petunjuk 	Tes lisan	Pertanyaan	<i>Answer the questions orally!</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks • Alat peraga

memberi petunjuk		<p>dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 						
2.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, memberi bantuan, meminta barang, dan memberi barang	<p>Contoh:</p> <p><i>A: What do you need?</i> <i>B: I need potatoes.</i></p> <p><i>A: What do you like to drink for breakfast?</i> <i>B: A glass of orange juice.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi 	<p>Mengungkapkan berbagai tindak tutur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta bantuan ▪ Memberi bantuan ▪ Meminta barang ▪ Memberi barang 	Tes lisan	Pertanyaan	<i>Answer the questions orally!</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks berisi percakapan • Alat peraga

<p>2.3 Bercakap-cakap untuk meminta/mem beri informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: mengingatkan, menyatakan suka/tidak suka, menanyakan jumlah, menanyakan keadaan, memberi komentar, memberi pendapat, dan mengusulkan</p>	<p>Contoh: <i>A: I like collecting stamps.</i> <i>B: How many apples do you have?</i> <i>C: I have three apples.</i> <i>D: What do you think about my new dress?</i> <i>E: It's nice. It suits you.</i></p>	<p>nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	<p>Mengungkapkan berbagai tindak tutur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kan ▪ Menyatakan suka/tidak suka ▪ Menanyakan jumlah ▪ Menanyakan jumlah ▪ Menanyakan keadaan ▪ Memberi komentar ▪ Memberi pendapat ▪ Mengusulkan 	<p>Tes lisan</p>	<p><i>Performance</i></p>	<p><i>Act out the dialogues in front of the class!</i></p>	<p>4 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks berisi percakapan • Alat peraga
--	--	--	--	------------------	---------------------------	--	---------------------	--

<p>2.4</p> <p>Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: <i>Would you please dan May I</i></p>	<p>Contoh:</p> <p><i>A: May I help you?</i> <i>B: I need spinach.</i></p> <p><i>A: Would you please tell me where the post office is?</i> <i>B: Go north and turn left. You won't miss it.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 	<p>Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Would you please...</i> ▪ <i>May I ...</i> 	<p>Tes lisan</p>	<p><i>Performance</i></p>	<p><i>Act out the dialogues in front of the class!</i></p>	<p>4 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks berisi percakapan • Alat peraga
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah :
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Membaca**
 3. Memahami teks fungsional pendek dan deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1. Membaca nyaring teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ucapan dan intonasi yang tepat dan berterima	Ucapan, tekanan, dan intonasi teks yang dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan dan merespon hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan membaca nyaring: ucapan, tekanan, dan intonasi ▪ Mendengarkan contoh membaca 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kalimat dengan baik dan benar ▪ Membaca kalimat dengan tekanan dan intonasi yang benar ▪ Membaca nyaring dengan baik dan benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes unjuk kerja ▪ Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uji petik membaca nyaring ▪ Lembar observasi 	<p><i>Read the sentences aloud.</i></p> <p><i>Read the monologues loudly and carefully.</i></p>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga

		<p>nyaring yang dilakukan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan membaca nyaring dengan intonasi dan jeda sesuai model ▪ Membaca nyaring sendiri dengan lafal, intonasi, dan jeda yang baik dan benar 						
3.2. Memahami teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik	Teks deskriptif bergambar sangat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi teks deskriptif bergambar sangat sederhana ▪ Tanya jawab yang terkait dengan materi 	Mengidentifikasi teks deskriptif bergambar sangat sederhana	Tes unjuk kerja	Tes identifikasi informasi yang ada dalam teks deskriptif bergambar sangat sederhana	<i>Read the text and answer the questions.</i>	2 x 35 menit	Buku teks

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Berani (*courage*)

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP :


.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP :

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI(Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Menulis**
 4. Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1. Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana secara berterima	Teks fungsional pendek sangat sederhana	Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana	Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana	Tes tulis	Menulis teks fungsional pendek	<i>Complete the dialogues based on the pictures.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga
4.2. Menulis kartu-kartu ucapan sangat sederhana secara berterima	Kartu ucapan sangat sederhana	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	Tes tulis	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	<i>Write a greeting card to your friend.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga

- 
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Berani (*courage*)

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP :

.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP :

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : **Mendengarkan**
 5. Memahami instruksi dan informasi sangat sederhana baik dengan tindakan maupun bahasa dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
5.1 Merespon instruksi dan informasi sangat sederhana baik dengan tindakan maupun bahasa secara berterima di dalam dan luar kelas	Contoh: Kaset/CD: <i>Listen and repeat.</i> Siswa: (mengulang apa yang didengar) Kaset/CD: <i>Listen and follow the</i>	Siswa merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	Merespon dengan melakukan tindakan secara berterima	<ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan • Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang secara lisan • Responding 	<i>Listen and repeat.</i> Kaset/CD: <i>(memberikan ungkapan yang siswa harus ulang)</i> <i>Listen and follow the direction.</i> Kaset/CD: <i>(memberikan</i>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Rekam an kaset/CD • Buku teks

	<p><i>direction.</i></p> <p>Siswa: (mengikuti petunjuk arah sebuah peta jalan)</p>					<p><i>informasi tentang arah yang harus diikuti siswa)</i></p>		
<p>5.2 Merespon instruksi dan informasi sangat sederhana baik dengan tindakan maupun bahasa secara berterima dalam berbagai permainan</p>	<p>Contoh:</p> <p>Kaset/CD: <i>Listen and write.</i></p> <p>Siswa: (menulis)</p>	<p>Siswa menulis berdasarkan informasi yang didengar dari kaset/CD</p>	<p>Merespon dengan menulis apa yang didengar dari kaset/CD</p>	<p>Unjuk kerja</p>	<p><i>Responding</i></p>	<p><i>Listen to the cassettes and write.</i></p> <p>Kaset/CD): (memberikan informasi yang harus siswa tulis)</p>	<p>2 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman kaset/CD • Buku teks • <i>Script</i> percakapan


5.3 Memahami cerita lisan sangat sederhana dengan bantuan gambar	Contoh: Kaset/CD: <i>Rearrange the pictures according to the story that you hear.</i>	Siswa mendengarkan kaset/CD untuk mengurutkan gambar-gambar yang acak	Memahami cerita lisan sangat sederhana dengan bantuan gambar	Unjuk kerja	<i>Responding</i>	<i>Listen to the cassettes and rearrange the pictures below.</i> Kaset/CD: (memberikan informasi agar siswa dapat mengurutkan gambar)	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Rekaman kaset/CD • Buku teks • <i>Script</i> percakapan
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : **Berbicara**
 6. Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-	Contoh: <i>A: How does John go to school?</i> <i>B: He goes to school by bicycle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan 	Mengungkapkan berbagai tindak tutur: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi contoh melakukan sesuatu ▪ Memberi aba-aba ▪ Memberi petunjuk 	Tes lisan	Pertanyaan	<i>Answer the questions orally!</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Script percakapan • Buku teks • Alat peraga

<p>aba, dan memberi petunjuk</p>		<p>dalam bentuk dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan ungkapan-ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata 						
<p>6.2 Bercakap-cakap untuk meminta/mem beri jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, memberi bantuan, meminta barang, dan memberi barang</p>	<p>Contoh: <i>A: Can you tell me where west is?</i> <i>B: Sure. That's west.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab yang berkaitan dengan materi ▪ Meniru pertanyaan-pertanyaan dan respon pertanyaan ▪ Membahas kosakata dan struktur percakapan sesuai materi ▪ Latihan percakapan dalam bentuk dialog ▪ Menggunakan ungkapan- 	<p>Mengungkapkan berbagai tindak tutur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta bantuan ▪ Memberi bantuan ▪ Meminta barang <p>Memberi barang</p>	<p>Tes lisan</p>	<p>Pertanyaan</p>	<p><i>Answer the questions orally!</i></p>	<p>4 x 35 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan • Buku teks berisi percakapan <p>Alat peraga</p>

		<p>ungkapan percakapan sesuai materi dalam situasi nyata</p>						
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP :

.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP :

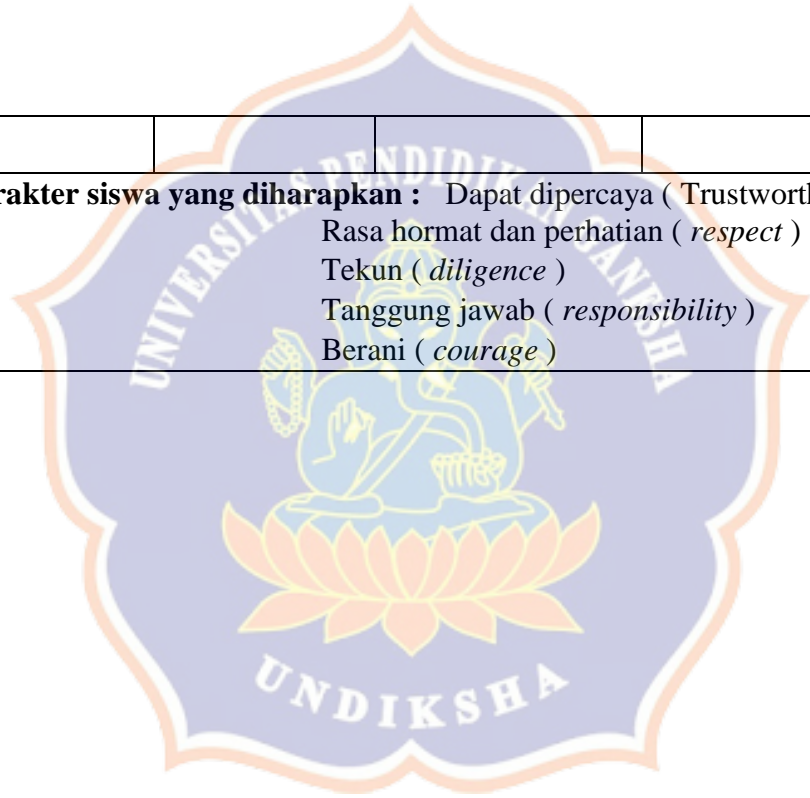
SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI (Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : **Membaca**
 7. Memahami teks fungsional pendek dan deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Membaca nyaring teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ucapan dan intonasi yang tepat dan berterima	Ucapan dan intonasi teks yang dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan dan merespon hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan membaca nyaring: ucapan, tekanan, dan intonasi ▪ Mendengarkan contoh membaca nyaring yang dilakukan guru 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kalimat dengan baik dan benar ▪ Membaca kalimat dengan tekanan dan intonasi yang benar ▪ Membaca nyaring dengan baik dan benar 	Tes unjuk kerja	Uji petik membaca nyaring	<i>Read the dialogues aloud.</i>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan membaca nyaring dengan intonasi dan jeda sesuai model ▪ Membaca nyaring sendiri dengan lafal, intonasi, dan jeda yang baik dan benar 						
7.2 Memahami teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik	Teks deskriptif bergambar sangat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi teks deskriptif bergambar sangat sederhana ▪ Tanya jawab yang terkait dengan materi 	Mengidentifikasi teks deskriptif bergambar sangat sederhana	Tes unjuk kerja	Tes identifikasi informasi yang ada dalam teks deskriptif bergambar sangat sederhana	<i>Read the text and answer the questions.</i>	2 x 35 menit	Buku teks
7.3 Memahami teks naratif bergambar sangat sederhana	Teks naratif bergambar sangat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi teks naratif bergambar sangat sederhana ▪ Tanya jawab yang terkait dengan materi 	Mengidentifikasi teks naratif bergambar sangat sederhana	Tes unjuk kerja	Tes identifikasi informasi yang ada dalam teks naratif bergambar sangat	<i>Read the text and answer the questions.</i>	2 x 35 menit	Buku teks

					sederhana			
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								



SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : _____
 Kelas : VI(Enam)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : **Menulis**
 8. Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
8.1 Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana secara berterima dalam konteks sekitar peserta didik	Teks fungsional pendek sangat sederhana	Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana	Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana	Tes tulis	Menulis teks fungsional pendek	<i>Complete the dialogues based on the pictures.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga

8.2 Menulis kartu-kartu ucapan sangat sederhana secara berterima	Kartu ucapan sangat sederhana	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	Tes tulis	Menulis kartu ucapan sangat sederhana	<i>Write a greeting card to your friend.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks • Alat peraga
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>)</p>								

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP :

.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP :

Appendix 05. Result of Questionnaire

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
A. Bagaimana kamu mengakses materi untuk belajar Bahasa Inggris saat situasi belajar dari rumah?			
1.	Saya mengakses materi Bahasa Inggris dengan mudah saat belajar dari rumah	92.1%	7.9%
2.	Saya menemukan banyak platform yang menyediakan materi Bahasa Inggris baik dari internet maupun buku pelajaran.	94.7%	5.3%
3.	Saya suka belajar dari materi yang saya dapat di buku pelajaran Bahasa Inggris	76.3%	23.7%
4.	Saya suka belajar dari materi yang tersedia pada berbagai platform di internet	89.5%	10.5%
5.	Saya dapat dengan mudah memahami materi yang tersedia pada internet dan buku	86.8%	13.2%
B. Apa yang kamu harapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?			
6.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan cerita	57.9%	42.1%
7.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu	36.8%	63.2%
8.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan	73.7%	26.3%
9.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan ketiga aktivitas tersebut (cerita, lagu, dan permainan)	63.2%	36.8%
10.	Saya suka aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan mendengarkan penjelasan dari guru.	68.4%	31.6%
C. Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi pada <i>smartphone</i>?			
11.	Saya sering menggunakan beberapa aplikasi pada <i>smartphone</i>	81.6%	18.4%
12.	Saya hanya menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain beberapa aplikasi permainan online maupun offline	44.7%	55.3%
13.	Saya hanya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengakses aplikasi belajar online maupun offline	78.9%	21.1%
14.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengakses permainan dan aplikasi belajar online maupun offline	94.7%	5.3%
15.	Beberapa aplikasi belajar yang terinstal di <i>smartphone</i> saya sangat membantu saya dalam situasi belajar dari rumah.	94.7%	5.3%

Appendix 06. Result of Students' Interview

A. Problem in Accessing English Material	
1	<p>Bagaimana Anda mengakses materi pembelajaran Bahasa Inggris saat belajar dari rumah diberlakukan?</p> <p>A : Saya mengakses pembelajaran melewati Zoom/Google Meet dan menonton video berisi materi melalui YouTube. B : Menggunakan internet C : Lewat handphone atau tidak laptop D : Daring dan menjawab Google Forms yang diberi guru E: Dengan menggunakan smartphone F : Menggunakan Google Form dan video YouTube G : Melalui internet H : Biasanya saya belajar melalui beberapa aplikasi belajar Bahasa Inggris dan kadang di buku pelajaran, namun saya memilih dari aplikasi ataupun website online karena itu lebih mudah dan saya pun dapat memahami dengan baik. Kemudian saya juga sering berbicara dengan kakak atau ayah saya menggunakan Bahasa Inggris sehingga saya dapat memahami Bahasa Inggris dengan baik. I : Dengan Google meet</p>
2	<p>Apakah Anda memiliki kesulitan dalam mengakses materi Bahasa Inggris?</p> <p>A : Ya B : Iya C : Terkadang D : tidak E : Tidak F : Tidak G : tidak H : Tidak I : Sedikit</p>
3	<p>Apakah Anda menemukan platform yang sesuai untuk mengakses materi Bahasa Inggris?</p> <p>A : Tidak B : Iya C : Iya D : Tidak E : Tidak F : Iya</p>

	<p>G : Iya H : Iya I : Iya</p>
4	<p>Platform apa yang biasanya Anda akses untuk belajar Bahasa Inggris?</p> <p>A : Lewat buku paket dan LKS B : Google form C : Zoom D : YouTube E : YouTube F : Hp G : Google Form H : Saya sering menggunakan aplikasi atau website, kadang melalui buku. Tapi saya lebih memilih aplikasi karena saya dapat memahami materi pelajaran lebih baik dibanding buku. I : Google meet</p>
5	<p>Apakah Anda dapat memahami materi Bahasa Inggris yang Anda akses di platform tersebut?</p> <p>A : Ya B : Iya C : Ya D : Iya E : Iya F : Ya G : iya H : Iya I : Sedikit</p>
B. English Learning Expectation	
6.	<p>Pembelajaran Bahasa Inggris seperti apa yang Anda harapkan?</p> <p>A : Ada penjelasa dari guru B : Menggunakan cerita C : Yang bisa di pahami D : Soal-soal bercerita E : Pembelajaran yang menyenangkan F : Menggunakan permainan G : Mendengarkan lagu Bahasa Inggris H : Saya berharap dapat belajar dengan permainan sehingga dapat memudahkan pembelajaran dan hal ini juga membuat kita tidak bosan. I : Cerita</p>

7.	<p>Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan cerita?</p> <p>A : Ya B : Pernah C : Pernah D : Pernah E : Pernah F : Pernah G : Pernah H : Tidak Tahu I : Iya</p>
8.	<p>Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan lagu?</p> <p>A : Pernah B : Tidak C : Tidak pernah D : Pernah E : Pernah F : Pernah G : Pernah H : Iya I : Tidak</p>
9.	<p>Apakah guru Anda pernah memberikan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan permainan?</p> <p>A : Pernah B : Pernah C : Tidak pernah D : Pernah E : Pernah F : Pernah G : pernah H : Iya I : Iya</p>
C. Attitude toward The Use of Mobile Phone (Smartphone) Application	
10.	<p>Aplikasi apa saja yang sering Anda akses atau gunakan di <i>smartphone</i>?</p> <p>A : YouTube B : Google C : WhatsApp</p>

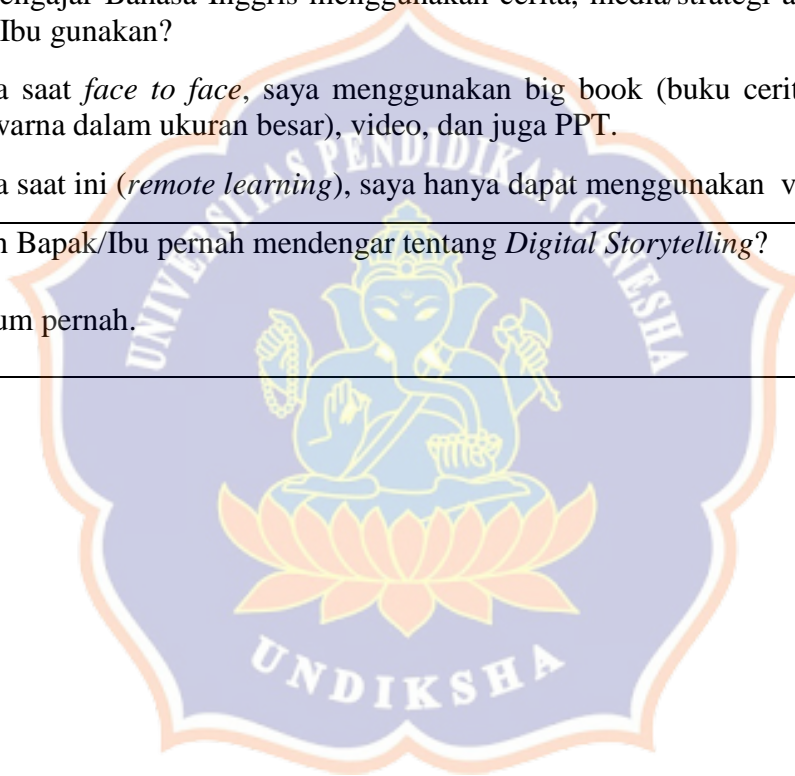
	<p>D : Alight Motion & WhatsApp E : Google Form F : YouTube dan WhatsApp G : Ruang Guru , Zoom , Google Meet H : Cake, Zenius, YouTube, Quizlet, Quizizz, Duolingo, Drop English, U dictionary I : Google, Brainly, Zoom, WA Group, dan pembelajaran di YouTube</p>
11.	<p>Apakah Anda sering menggunakan <i>smartphone</i> saat belajar dari rumah?</p> <p>A : Ya B : Sering C : Iya D : Sering sekali E : Sering F : Sering G : Iya H : Sering sekali I : Iya</p>
12.	<p>Aplikasi apa saja yang Anda gunakan untuk belajar?</p> <p>A : YouTube B : Ruang Guru, Brainly, Google C : Whatsapp, Zoom, Google Meet D : Socratic , Google Meeting , WhatsApp E : Zoom dan Google Form F : Zoom dan Google Meet G : Google Meet, Zoom H : Cake, Zenius, YouTube, Quizlet, Quizizz, Duolingo, Drop English, U dictionary I : Google, Google Meet, Zoom</p>
13.	<p>Apakah aplikasi-aplikasi tersebut membantu Anda dalam belajar?</p> <p>A : Ya B : Iya C : Iya D : Iya E : Membantu F : Sangat membantu G : Iya H : Sangat membantu I : Iya</p>

Appendix 07. Result of Teacher's Interview

A. Problem in Accessing English Material	
1	<p>Bagaimana Bapak/Ibu mengakses materi pembelajaran pada saat situasi remote learning saat ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diajarkan kepada siswa diambil dari berbagai buku, Google, dan juga YouTube.
2	<p>Apakah Bapak/Ibu dapat menemukan materi yang relevan untuk siswa sesuai dengan topik yang diajarkan?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iya, tentu saja. Karena saya menggunakan banyak sumber, seperti textbook, Google, dan YouTube. Buku yang dipakai tidak hanya menggunakan satu sumber buku.
3	<p>Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak. Karena materi yang diajarkan kepada siswa sudah tersedia di berbagai sumber, seperti buku, Google, dan YouTube.
4	<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu mengirimkan/menyampaikan materi tersebut kepada siswa?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk pemberitahuan tugas biasanya saya menggunakan WAG (WA Group). Sedangkan penyampaian/pengiriman tugasnya kadang menggunakan Zoom Meeting agar bisa bertatap muka meskipun secara online dengan siswa dan kadang saya membuat video sendiri. Dalam video ini, saya menyampaikan atau menjelaskan materi yang ingin saya sampaikan kepada siswa. Video yang saya buat itu akan saya upload ke YouTube dan mengirimkan linknya kepada siswa melalui WA group.
5	<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu membuat siswa mudah memahami materi yang diberikan dalam kondisi seperti ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biasanya saya membuat video penjelasan terkait materi yang saya ajarkan pada saat itu. Di dalam video tersebut, saya menjelaskan materi dengan pelan dan menggunakan dua Bahasa (GTM/Grammar Translation Method). Dalam hal ini saya akan menjelaskan materi menggunakan Bahasa Inggris terlebih dahulu, kemudian saya akan menerjemahkannya ke dalam Bahasa Indonesia sehingga siswa tidak bingung dengan apa yang saya jelaskan apabila ada kosa kata atau vocabulary yang mereka tidak tau. Selain itu, saya juga membuat PPT dan mengirimkannya ke WA Group sehingga siswa dapat membaca materi melalui PPT yang saya kirimkan tersebut. Namun untuk membuat PPT, saya harus menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Apabila materinya perlu penjelasan lebih, saya akan membuat video agar siswa dapat lebih memahami materi yang ingin saya sampaikan. Selanjutnya, saya juga menjelaskan materi melalui zoom

	meeting dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi serta mereka dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
B. Problem in Teaching Creativity Skills	
6.	Apakah menurut Bapak/Ibu <i>creativity skills</i> penting untuk dimiliki oleh siswa SD kelas 6? <ul style="list-style-type: none"> - Perlu. Namun karena situasi pandemi seperti saat ini, saya kira agak sulit untuk mengajarkan <i>creativity skill</i> kepada siswa. Karena belajar dari rumah ini membatasi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.
7.	Pada saat kondisi normal (<i>face to face meeting</i>), bagaimana cara Bapak/Ibu meningkatkan <i>creativity skill</i> siswa? <ul style="list-style-type: none"> - Saat kondidi normal atau face to face meeting, biasanya saya memberikan suatu masalah baik dalam kelompok maupun individu dan mereka harus mencari solusi atau penyelesaian terhadap masalah tersebut baik dengan <i>prior knowledge</i> yang mereka miliki maupun mencari solusi di buku, Google, YouTube, dsb. Selain itu, merka juga dapat sharing dengan teman-temannya yang belum tau.
8.	Bagaimana cara Bapak/Ibu meningkatkan <i>creativity skill</i> siswa di situasi <i>remote learning</i> seperti saat ini? <ul style="list-style-type: none"> - Saya tidak selalu memberikan soal yang ada di buku dan dari video yang saya berikan, namun saya mencoba untuk mengembangkan soal dari materi yang saya berikan sehingga siswa akan berusaha mencari tahu jawabannya sendiri, mislanya melalui buku, google, YouTube, penjelasan guru sebelumnya, maupun bertany kepada orang yang lebih tahu (teman, orang tua, atau guru).
9.	Apa kendala yang dialami siswa dalam mengembangkan <i>creativity skill</i> di situasi <i>remote learning</i> saat ini? <ul style="list-style-type: none"> - Kendala yang dihadapi adalah kuota. Karena biasanya saya mengajarkan mereka untuk mengembangkan kreativitasnya mellauisuatu masalah atau soal. Sehingga mereka harus mengakses internet. Namun untuk siswa yang ekonominya menengah ke bawah, agak sulit untuk membeli kuota. Sehingga mereka terbatas dalam mengakses internet.
10.	Apa kendala Bapak/Ibu dalam mengajar untuk meningkatkan <i>creativity skills</i> siswa? <ul style="list-style-type: none"> - Sebenarnya kendala itu terletak pada siswa. Saya yang ingin siswa begini atau begitu, namun tidak selalu sesuai harapan karena kondisi pandemi seperti ini. Tetapi ada beberapa siswa yang ketika saya berikan soal dia tidak mengumpulkan, jadi saya tidak tahu apakah dia sudah membuka atau mengakses materi yang saya kirimkan atau belum.
C. Attitude toward The Use of Mobile Phone (Smartphone) Application as Learning Media	
11.	Platform apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan untuk mengajar siswa? <ul style="list-style-type: none"> - WhatsApp saya gunakan untuk memberitahukan tentang tugas dan materi, Zoom

	Meeting biasanya saya pakai untuk menjelaskan materi yang agak sulit, Google Classroom hanya share tugas, saya mengupload video ke YouTube kemudian saya mengirimkan link kepada siswa agar mereka dapat mengaksesnya, dan Google Form untuk menjawab soal.
12.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi pada <i>smartphone</i> untuk memberikan aktivitas pembelajaran? - Tidak.
13.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang penggunaan aplikasi pada <i>smartphone</i> sebagai media untuk memberikan aktivitas pembelajaran? - Bagus sekali. Karena siswa SD yang tergolong anak-anak sangat senang mencoba hal-hal baru. Sehingga mereka dapat belajar sambil bermain.
14.	Saat mengajar Bahasa Inggris menggunakan cerita, media/strategi apa yang biasanya Bapak/Ibu gunakan? - Pada saat <i>face to face</i> , saya menggunakan big book (buku cerita bergambar dan berwarna dalam ukuran besar), video, dan juga PPT. - Pada saat ini (<i>remote learning</i>), saya hanya dapat menggunakan video di YouTube.
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar tentang <i>Digital Storytelling</i> ? - Belum pernah.



Appendix 08. Content Validity Judgement

Evaluation Sheet

Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials for Primary School Students' Creativity

By Expert Judges

Title of the product : Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials

Author : Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti

Evaluator/Expert : Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Institution : Ganesha University of Education

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials”. This application was developed to help teachers in developing the sixth-grade primary school students' creativity. The descriptor of the evaluation sheet was following the criteria of the good activities in developing the students' creativity which stated by Dere (2019). In this case, the author also made some modification in the evaluation sheet. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of the product.

Instruction

1. This evaluation's sheet is filled by the expert judges
2. There are 5 scope of scoring for every descriptor
3. Give checklist mark (✓) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

Num.	Descriptors	Score					Relevant	Irrelevant	Comment
		1	2	3	4	5			
Material validity for 5 activities using Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials									
1.	After reading or given the instruction, the students can know what they are going to do.						✓		
2.	The learning activities can develop the students' creativity.						✓		
3.	The learning activities also integrate communication, collaboration, and critical thinking skill.						✓		
4.	The activities already provide tasks for the students to participate in learning process actively.						✓		
5.	The activities can be integrated with different subject, especially arts.						✓		
6.	The activities provide the opportunities for students to express their ideas.						✓		
7.	The activities let students to produce a product by their own, for example the "Whats' Next" and "Making						✓		

	Story” activity.								
8.	The activities mobilize the students’ imagination.						✓		
9.	The activities relate to the stories.						✓		
10.	The stories can improve the students’ reading and listening skills at the same time.						✓		
Face Validity									
1.	Each page is attractive for the users.						✓		
2.	The application provides several buttons to help the users.						✓		
3.	Each button is helpful and make the users ease in operating the application.						✓		
4.	The application gives motivation and ideas for teacher to be innovative in teaching English especially in developing the students’ creativity.						✓		
5.	The application provides the stories for the users.						✓		
6.	Each story provides the illustration.						✓		
7.	Each story provides the live audio that is clear and help						✓		

	the users in listening and reading the stories.								
8.	The application provides the learning activities for the users.						✓		
9.	The application provides the glossary for the users.						✓		
10.	The language is easy to be understood by the users.						✓		
11.	The application is easy to be used by the users.						✓		

Comments/Suggestions

The app is interesting with nice layout and illustration. Need to improve the mobile phone version layout and buttons for technicalities, as given in the video feedback.

Singaraja, 4th of May, 2021

Expert Judge I



Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Evaluation Sheet

Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials for Primary School Students' Creativity By Expert Judges

Title of the product : Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials

Author : Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti

Evaluator/Expert : G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.

Institution : Ganesha University of Education

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials”. This application was developed to help teachers in developing the sixth-grade primary school students' creativity. The descriptor of the evaluation sheet was following the criteria of the good activities in developing the students' creativity which stated by Dere (2019). In this case, the author also made some modification in the evaluation sheet. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of the product.

Instruction

1. This evaluation's sheet is filled by the expert judges
2. There are 5 scope of scoring for every descriptor
3. Give checklist mark (✓) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

Num.	Descriptors	Score					Relevant	Irrelevant	Comment
		1	2	3	4	5			
Material validity for 5 activities using Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials									
1.	After reading or given the instruction, the students can know what they are going to do.					√	√		
2.	The learning activities can develop the students' creativity.			√			√		
3.	The learning activities also integrate communication, collaboration, and critical thinking skill.					√	√		
4.	The activities already provide tasks for the students to participate in learning process actively.					√	√		
5.	The activities can be integrated with different subject, especially arts.					√	√		Not only art, the activities could also be integrated with sciences as well as character education.
6.	The activities provide the opportunities for students to express their ideas.					√	√		
7.	The activities let students to produce a product by their own, for example the					√	√		

	“Whats’ Next” and “Making Story” activity.								
8.	The activities mobilize the students’ imagination.				√		√		
9.	The activities relate to the stories.					√		√	The activities are related to the stories.
10.	The stories can improve the students’ reading and listening skills at the same time.					√		√	
Face Validity									
1.	Each page is attractive for the users.					√		√	
2.	The application provides several buttons to help the users.			√				√	The speaker button needs to be provided in a more clear color.
3.	Each button is helpful and make the users ease in operating the application.					√		√	
4.	The application gives motivation and ideas for teacher to be innovative in teaching English especially in developing the students’ creativity.					√		√	
5.	The application provides the stories for the users.					√		√	

6.	Each story provides the illustration.					√	√		
7.	Each story provides the live audio that is clear and help the users in listening and reading the stories.				√		√		
8.	The application provides the learning activities for the users.					√	√		
9.	The application provides the glossary for the users.					√	√		
10.	The language is easy to be understood by the users.					√	√		
11.	The application is easy to be used by the users.					√	√		

Comments/Suggestions

1. Do not use contraction in the story, e.g. didn't should be changed into did not. Please check the whole parts.
2. The voice over for the story still could be improved. It is not necessary to be slow. You can do it as you do storytelling. Kindly to pay attention to the pronunciation since mispronunciation was still found in Roro Jonggrang story.

Singaraja, 4th of May, 2021

Expert Judge I



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

Appendix 09. Quality Judgement

Evaluation Sheet

Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials for Primary School Students' Creativity

By Expert Judges

Title of the product : Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials

Author : Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti

Evaluator/Expert : Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Institution : Ganesha University of Education

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials”. This application was developed to help teachers in developing the sixth-grade primary school students' creativity. The descriptor of the evaluation sheet was following the criteria of the good activities in developing the students' creativity which stated by Dere (2019). In this case, the author also made some modification in the evaluation sheet. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of the product.

Instruction

1. This evaluation's sheet is filled by the expert judges
2. There are 21 descriptors to rate the quality of the product
3. There are 5 scope of scoring for every descriptor
4. Give checklist mark (✓) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

Num.	Descriptors	Score					Comment
		1	2	3	4	5	
Materials validity for 5 activities using Android Application-Based Digital Folktales Materials							
1.	After reading or given the instruction, the students can know what they are going to do.				✓		
2.	The learning activities can develop the students' creativity.				✓		
3.	The learning activities also integrate communication, collaboration, and critical thinking skill.				✓		
4.	The activities already provide tasks for the students to participate in learning process actively.					✓	
5.	The activities can be integrated with different subject, especially arts, sciences as well as character education.				✓		
6.	The activities provide the opportunities for students to express their ideas.					✓	
7.	The activities let students to produce a product by their own, for example the "Whats' Next" and "Making Story" activity.					✓	
8.	The activities mobilize the students' imagination.				✓		
9.	The activities are related to the stories.					✓	
10.	The stories can improve the students' reading and listening skills at the same time.					✓	

Face Validity							
1.	Each page is attractive for the users.				✓		
2.	The application provides several buttons to help the users.				✓		
3.	Each button is helpful and make the users ease in operating the application.				✓		
4.	The application gives motivation and ideas for teacher to be innovative in teaching English especially in developing the students' creativity.					✓	
5.	The application provides the stories for the users.					✓	
6.	Each story provides the illustration.					✓	
7.	Each story provides the live audio that is clear and help the users in listening and reading the stories.				✓		
8.	The application provides the learning activities for the users.					✓	
9.	The application provides the glossary for the users.					✓	
10.	The language is easy to be understood by the users.				✓		
11.	The application is easy to be used by the users.				✓		

Comments/Suggestions

Layout and compatibility issues needs to be stated. Overall, the material is well developed.

Singaraja, 8th of May, 2021

Expert Judge I



Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.



Evaluation Sheet

Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials for Primary School Students' Creativity **By Expert Judges**

Title of the product : Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials

Author : Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti

Evaluator/Expert : G.A.P. Suprianti, S.Pd., M.Pd.

Institution : Ganesha University of Education

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials”. This application was developed to help teachers in developing the sixth-grade primary school students' creativity. The descriptor of the evaluation sheet was following the criteria of the good activities in developing the students' creativity which stated by Dere (2019). In this case, the author also made some modification in the evaluation sheet. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of the product.

Instruction

4. This evaluation's sheet is filled by the expert judges
5. There are 21 descriptors to rate the quality of the product
6. There are 5 scope of scoring for every descriptor
7. Give checklist mark (✓) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

Num.	Descriptors	Score					Comment
		1	2	3	4	5	
Materials validity for 5 activities using Android Application-Based Digital Folktales Materials							
1.	After reading or given the instruction, the students can know what they are going to do.					√	
2.	The learning activities can develop the students' creativity.					√	
3.	The learning activities also integrate communication, collaboration, and critical thinking skill.					√	
4.	The activities already provide tasks for the students to participate in learning process actively.					√	
5.	The activities can be integrated with different subject, especially arts, sciences as well as character education.					√	
6.	The activities provide the opportunities for students to express their ideas.					√	
7.	The activities let students to produce a product by their own, for example the "Whats' Next" and "Making Story" activity.					√	
8.	The activities mobilize the students' imagination.				√		
9.	The activities are related to the stories.					√	
10.	The stories can improve the students' reading and listening skills at the same time.					√	

Face Validity							
1.	Each page is attractive for the users.					√	
2.	The application provides several buttons to help the users.				√		
3.	Each button is helpful and make the users ease in operating the application.					√	
4.	The application gives motivation and ideas for teacher to be innovative in teaching English especially in developing the students' creativity.					√	
5.	The application provides the stories for the users.					√	
6.	Each story provides the illustration.					√	
7.	Each story provides the live audio that is clear and help the users in listening and reading the stories.					√	
8.	The application provides the learning activities for the users.					√	
9.	The application provides the glossary for the users.					√	
10.	The language is easy to be understood by the users.					√	
11.	The application is easy to be used by the users.					√	

Comments/Suggestions

All the suggestion has been followed up.

Singaraja, 9th of May, 2021

Expert Judge I



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



Appendix 10.

The Permission Letter of Conducting Research at SD Lab Undiksha Singaraja



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Akta Notaris Nomor : 18 Tanggal 9 Oktober 2015
**SEKOLAH DASAR (TERAKREDITASI A)
LABORATORIUM UNDIKSHA**

Sk. Kakanwil Depdikbud Propinsi Bali No. 144/L.19/Kep/L.1993 Tanggal 6 Desember 1993
ALAMAT : JALAN JATAYU No. 10 Singaraja TELEPON NO. : (0362) 22389

SURAT KETERANGAN

No. : 09/SD/Lab. UNDIKSHA/TU/II/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Laboratorium UNDIKSHA Singaraja :

Nama : Nyoman Suryasmini, S.Pd.
NPY : 707 163
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama di bawah ini :

Nama : Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti
NIM : 1712021197
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas : Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan Penelitian untuk Skripsi di SD Lab. UNDIKSHA, pada tanggal 25 Januari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 25 Januari 2021

Kepala SD Lab Undiksha Singaraja,



Nyoman Suryasmini, S.Pd.
NPY. 707 163

Appendix 11. Documentation







Appendix 12.

Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials (Final Version)






The Legend of Rain

Once upon a time, there lived a Clouds family. Papa Cloud, Mama Cloud, and Cloud children lived quietly in the sky. Every morning, the cloud children went to the sky playground to play with the slide. But since there was only one slide, they had to take turns on the slide.

Return to Home


Home



Lody, the youngest cloud child, looked impatient. He could not wait for his turn to come. His brother, Tody, didn't like his attitude. Suddenly, they were quarrelling. Their white bodies became gray. It meant they were very angry. When the clouds were angry, water usually came out of their bodies. It meant rain for the people on Earth.

Return to Home

Home



"Stop it, children! Stop fighting!" Papa Cloud said. "You can play with the slide in turns. Now, shake hands. Both of you!" ordered Papa Cloud. Lody and Tody shook hands and slowly their colour changed. Their bodies became fair white again. The rain stopped and people on Earth could go on their activities again.

Return to Home

Home









What's Next?

<https://cutt.ly/WhatsNext>

Back to Activities

This card features a light green background with a central yellow banner. The banner has a large black question mark at the top, followed by the text "What's Next?". Below that is the URL "https://cutt.ly/WhatsNext". The banner is decorated with red cross-shaped icons at its corners. In the bottom right corner, there is a black house icon and a yellow button labeled "Back to Activities". The background also includes illustrations of hot air balloons and clouds.



Missing Word

<https://cutt.ly/MissingWord>

Back to Activities

This card features a light green background with a central yellow banner. The banner has a large black question mark at the top, followed by the text "Missing Word". Below that is the URL "https://cutt.ly/MissingWord". The banner is decorated with red cross-shaped icons at its corners. In the bottom right corner, there is a black house icon and a yellow button labeled "Back to Activities". The background also includes illustrations of hot air balloons and clouds. A large, semi-transparent watermark of the University of Ganesh logo is overlaid on the card.



Arranging Story

<https://cutt.ly/ArrangingStory>

Back to Activities

This card features a light green background with a central yellow banner. The banner has a large black question mark at the top, followed by the text "Arranging Story". Below that is the URL "https://cutt.ly/ArrangingStory". The banner is decorated with red cross-shaped icons at its corners. In the bottom right corner, there is a black house icon and a yellow button labeled "Back to Activities". The background also includes illustrations of hot air balloons and clouds. A large, semi-transparent watermark of the University of Ganesh logo is overlaid on the card.



UNDIKSHA
GLOSARY

WORD or PHRASE	MEANING
Attitude	Sikap/ perilaku
Earth	Bumi
Fighting	Berkelahi/ bertengkar
Impatient	Kurang/ tidak sabaran
Shake hands	Berjabat tangan
Slide	Perosotoan
Suddenly	Tiba-tiba

1/3

WORD or PHRASE	MEANING
Apparently	Tampaknya/ rupanya
Dear	Rusa
Elk	Rusa besar
Forbade	Melarang
Forest	Hutan
Meanwhile	Sementara itu
Medicine	Obat
Nevertheless	Namun
Obeey	Mematuhi/ menurut
Refuse	Mencolak
Ripe	Matang
Satisfied	Puas
Stomach ache	Sakit perut
Soreness	Rasa sakit
Thought	Pikiran/ berpikir

2/3

WORD or PHRASE	MEANING
Powerful	Kuat/ hebat/ sakti
Prince	Pangeran
However	Akan tetapi/ tapi
Hated	Membenci
Refusal	Mencolak
Marriage proposal	Lamaran pernikahan
Finally	Akhirnya/ pada akhirnya
Decided	Memutuskan
Build	Membangun
Dawn	Pagi/ subuh
Genes	Para jin
Roasted	Ayam jantan
Crowed	Berkokok
Signing	Meronda
Thought	Pikiran/ berpikir
Afterward	Kemudian
Cursed	Menghuk

3/3

RIWAYAT HIDUP



Ida Ayu Made Trisna Dwi Jayanti lahir di Penarukan pada tanggal 10 November 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Ida Bagus Ketut Subadi dan Ibu Ida Ayu Kade Suyani. Penulis memiliki seorang kakak laki-laki, yakni Ida Bagus Putu Surya Ratmaja. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Br. Dinas Penarukan Tengah Kaja, Desa Penarukan, Kecamatan Kerambitan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Penarukan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian, penulis melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kerambitan dan dinyatakan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Tabanan jurusan IPA dan melanjutkan ke jenjang S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir yakni tahun 2021 penulis berhasil menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Developing Android Application-Based Digital Folktales Learning Materials to Develop the Primary School Students’ Creativity”*.