

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
 web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

Medan, 24 November 2025

NOMOR : 6502/SPT/FKIP/UQ/XI/2025
 LAMP : -
 HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :

Kepala Sekolah UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Desnaria
 NPM : 2205030172
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
 APLIKASI POWTOON DENGAN MATERI DO YOU LIKE SWIMMING?
 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III UPT SPF SDN
 101854 SEI MENCIRIM"**

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan penelitian di tempat yang Bapak / Ibu Pimpin dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Kami sangat mengharapkan bantuan Ibu agar sudi kiranya dapat memberikan data yang diperlukan berhubungan dengan judul Skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik sebelumnya kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd
 NIDN. 0123098602

Tembusan :
 1. Ka. Prodi PGSD;
 2. Dosen Pembimbing;

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAHAN KABUPATEN
DELI SERDANG

PEMERINTAHAN KABUPATEN DELI SERDANG
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR NEGERI 101854 SEI MENCIRIM
DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN KUTALIMBARU
DESA SEI MENCIRIM DUSUN I K.POS 20354
NPSN 10200704 NSS 101070108009

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/302/09/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kornelius, S.Pd
NIP : 198309142009031005
Pangkat/Gol : Penata TK 1/ III.D
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama :

Nama : Desnaria
NPM : 2205030172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM"

Benar telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim pada tanggal 24 November 2025 dengan tujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi mahasiswa tersebut guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sei Mencirim, 24 November 2025
Ka. UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

KORNELIUS, S.Pd
NIP. 198309142009031005

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1

**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM**

Nama Peneliti : Desnaria
 Npm : 2205030172
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
 Prodi : PGSD
 Nama Guru : Juniko Esra Tarigan S.Pd.,M.Pd
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik. Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Baik (SB)	= 4
Baik (B)	= 3
Tidak Baik (TB)	= 2
Sangat Tidak Baik (STB)	= 1

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan Pada Media	1. Tampilan Background dan Cover video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> dapat menarik perhatian peserta didik		✓		
		2. Penyajian video animasi				

		berbasis aplikasi <i>powtoon</i> dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna	✓		
		3. Media video animasi berbasis <i>powtoon</i> dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
		4. Rangkaian materi pada video animasi tersusun secara sistematis	✓		
		5. Ukuran huruf yang disesuaikan pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i>	✓		
		6. Pemilihan animasi gambar pada video sesuai dengan materi <i>Do you like swimming?</i>	✓		
2	Pembelajaran Pada Media	7. Guru beserta peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> pada perangkat komputer		✓	
		8. Penggunaan bahasa pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> mudah dipahami peserta didik	✓		
		9. Teks pada media pembelajaran video animasi jelas untuk ditampilkan bagi peserta didik	✓		
3	Kualitas Tampilan	10. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat menambah wawasan peserta didik tentang materi	✓		
		11. Penggunaan video animasi berbasis <i>powtoon</i> membuat peserta didik lebih mudah memahami proses pembelajaran	✓		
		12. Ukuran gambar pada video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan peserta didik	✓		

Komentar Umum dan Saran Khusus

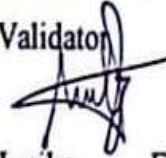
Kekurangan dalam pemilihan dan penggunaan karakter

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Medan, Oktober 2025

Validator



Juniko Esra Tarigan

S.Pd.,M.Pd

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2

**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM**

Nama Peneliti : Desnaria
 Npm : 2205030172
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
 Prodi : PGSD
 Nama Guru : Juniko Esra Tarigan S.Pd.,M.Pd
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik.
Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Tidak Baik (TB) = 2

Sangat Tidak Baik (STB) = 1

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan Pada Media	1. Tampilan Background dan Cover video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> dapat menarik perhatian peserta didik	✓			
		2. Penyajian video animasi				

		berbasis aplikasi <i>powtoon</i> dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna	✓			
		3. Media video animasi berbasis <i>powtoon</i> dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓			
		4. Rangkaian materi pada video animasi tersusun secara sistematis	✓			
		5. Ukuran huruf yang disesuaikan pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i>		✓		
		6. Pemilihan animasi gambar pada video sesuai dengan materi <i>Do you like swimming?</i>	✓			
2	Pembelajaran Pada Media	7. Guru beserta peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> pada perangkat komputer	✓			
		8. Penggunaan bahasa pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> mudah dipahami peserta didik	✓			
		9. Teks pada media pembelajaran video animasi jelas untuk ditampilkan bagi peserta didik		✓		
3	Kualitas Tampilan	10. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat menambah wawasan peserta didik tentang materi	✓			
		11. Penggunaan video animasi berbasis <i>powtoon</i> membuat peserta didik lebih mudah memahami proses pembelajaran	✓			
		12. Ukuran gambar pada video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan peserta didik	✓			

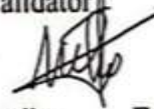
Komentar Umum dan Saran Khusus

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Medan, Oktober 2025

Validator



Juniko Esra Tarigan

S.Pd.,M.Pd

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 1

**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MATERI TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM**

Nama Peneliti : Desnaria
 Npm : 2205030172
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
 Prodi : PGSD
 Nama Guru : Sutar Tampubolon S.Pd.,M.Si
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian :

3. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
4. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik. Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Baik (SB)	= 4
Baik (B)	= 3
Tidak Baik (TB)	= 2
Sangat Tidak Baik (STB)	= 1

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓		
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti		✓		
		3. Kesesuaian materi dengan	✓			

		tujuan pembelajaran				
2	Isi	4. Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan	✓			
		5. Media mendorong kemampuan berfikir kritis siswa		✓		
		6. Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis	✓			
		7. Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran	✓			
		8. Kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal		✓		
		9. Kesesuaian soal dengan materi		✓		
		10. Kejelasan suara pada media video animasi	✓			
		11. Gambar dan video yang ada didalam media memperjelas materi pembelajaran			✓	

Komentar Umum dan Saran Khusus

Penyusunan kalimat harus jelas!

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Medan, Oktober 2025

Validator

Sutar Tampubolon S.Pd.,M.Si

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 2

LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM

Nama Peneliti : Desnaria
 Npm : 2205030172
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis
 Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas
 III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
 Prodi : PGSD
 Nama Guru : Sutar Oktaviana Tampubolon S.Pd.,M.Si
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian :

3. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
4. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik.
 Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:
 Sangat Baik (SB) = 4
 Baik (B) = 3
 Tidak Baik (TB) = 2
 Sangat Tidak Baik (STB) = 1

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	✓			
		3. Kesesuaian materi dengan	✓			

		tujuan pembelajaran				
2	Isi	4. Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan	✓			
		5. Media mendorong kemampuan berfikir kritis siswa	✓			
		6. Materi pembelajaran tersusun dengan sistematis	✓			
		7. Kesesuaian materi dengan tahapan kegiatan pembelajaran	✓			
		8. Kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal		✓		
		9. Kesesuaian soal dengan materi	✓			
		10. Kejelasan suara pada media video animasi	✓			
		11. Gambar dan video yang ada didalam media memperjelas materi pembelajaran	✓			

Komentar Umum dan Saran Khusus

Acc

Kesimpulan :

Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Medan, Oktober 2025

Validator



Sutar Oktaviana Tampubolon

S.,Pd.,M.Si

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM**

Nama Peneliti : Desnaria
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis
Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas
III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
Prodi : PGSD
Nama Guru : Evi Syah Raini S.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Guru Bahasa Inggris

Petunjuk Pengisian :

5. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif

6. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik.

Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) = 4

Baik (B) = 3

Tidak Baik (TB) = 2

Sangat Tidak Baik (STB) = 1

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Materi	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti	✓			
		2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
		3. Materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	✓			
		4. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓			
		5. Materi tersusun secara sistematis	✓			
2	Media	6. Media mudah untuk digunakan		✓		
		7. Gambar dan video memperjelas materi yang dibawakan	✓			
		8. Video animasi memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal	✓			
		9. Kejelasan suara pada video animasi	✓	✓		
		10. Media dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran yang dibawakan oleh guru	✓			

Sei Mencirim, Oktober 2025

Guru



Evi Syah Raini S.Pd

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS III UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM**

Nama : *Nasya Malika Dita*

Kelas : *3. A*

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (✓) pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai sangat tidak baik.
Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Sangat Baik (SB) = 4
Baik (B) = 3
Tidak Baik (TB) = 2
Sangat Tidak Baik (STB) = 1

No	Indikator	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Tampilan media video animasi menarik	✓			
2	Penyajian materi pada media video animasi menarik	✓			
3	Cerita yang disajikan dalam media video animasi menarik		✓		
4	Tampilan audio/suara jelas dan menambah pemahaman mengenai materi yang dibawakan		✓		
5	Materi yang terdapat dalam cerita video animasi mudah dipahami	✓			
6	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah untuk dipahami	✓			
7	Bahasa dalam media video animasi jelas dan		✓		

	sesuai				
8	Media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon menambahkan minat saya untuk belajar		✓		
9	Video animasi meningkatkan motivasi saya dalam pembelajaran	✓			
10	Video animasi memudahkan saya dalam pembelajaran	✓			

**Lampiran 9 Hasil Angket Respon Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan
Kelas III-A**

Siswa	Pernyataan										Jumlah Skor	Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
S1	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	31	77,5%
S2	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	35	87,5%
S3	4	4	4	4	1	2	2	4	4	3	32	80%
S4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	90%
Rata-rata											83,75%	
Kategori											Sangat Praktis	

Siswa	Pernyataan										Jumlah Skor	Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
S1	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	31	77,5%
S2	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	35	87,5%
S3	4	4	4	4	1	2	2	4	4	3	32	80%
S4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	90%
S5	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	36	90%
S6	4	3	2	1	4	3	2	4	4	4	31	77,5%
S7	4	3	3	4	2	3	4	4	3	2	34	85%
S8	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	36	90%
S9	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	35	87,5%
S10	4	4	1	4	3	3	4	2	4	4	33	82,5%
S11	4	2	4	4	3	4	4	3	2	4	34	85%
S12	3	4	4	4	4	1	4	3	2	4	33	82,5%
S13	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	37	92,5%
S14	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	36	90%
S15	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	37	92,5%
S16	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	36	90%
S17	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	35	87,5%
S18	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	34	85%
S19	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90%
S20	4	2	1	4	4	4	3	4	4	4	34	85%
S21	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	33	82,5%
S22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5%
S23	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	92,5%
S24	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	35	87,5%
S25	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	35	87,5%

S26	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	30	75%
S27	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	34	85%
S28	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	33	82,5%
S29	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	37	92,5%
S30	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	34	85%
S31	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	37	92,5%
Rata-rata											86,04%	
Kategori											Sangat Praktis	



Lampiran 10 Foto dokumentasi Dengan Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik



Lampiran 11 Media Pembelajaran Sebelum Dikembangkan



Hobby?

Kegemaran/Hobby merupakan aktivitas atau kegiatan yang paling kita sukai

- Reading: Membaca
- Writing: Menulis
- Swimming: Berenang
- Singing: Bernyanyi
- Dancing: Menari
- Cycling: Bersepeda
- Fishing: Memancing
- Cooking: Memasak



Pendidikan

- ✓ • Playing football: Bermain sepak bola
- Playing basketball: Bermain basket
- Gardening: Berkebun
- Painting: Melukis



Example/Contoh

My hobby is reading. (Hobi saya adalah membaca.)
 My hobby is playing football. (Hobi saya adalah bermain sepak bola.)
 Jane's hobby is gardening. (Hobi Jane adalah berkebun.)
 I like swimming. (Saya suka berenang.)



Example Conversation

A: Hello! What is your hobby? (Apa hobimu?)
 B: My hobby is playing basketball. (Hobi saya adalah bermain basket.)
 A: Do you like reading? (Apakah kamu suka membaca?)
 B: Yes, I do. (Ya, saya suka.)





Lampiran 12 Media Pembelajaran Setelah Dikembangkan



DO YOU LIKE SWIMMING?
Apa kamu suka berenang?

EXAMPLE
LEO : WHAT IS YOUR HOBBY MIA?
MIA : MY HOBBY IS WATCHING
HANA : DO YOU LIKE COOKING IRFAN?
IRFAN : NO, I DON'T LIKE IT
HANA : SO, WHAT IS YOUR HOBY IRFAN?
IRFAN : I LIKE SPORT

The following are various kinds of hobbies

Berikut ini terdapat macam macam hobi

Playing football
Bermain sepakbola

Created with POWTOON

Shopping
Belanja

Riding a bike
Bersepeda

Singing
Menyanyi

Swimming
Berenang

Reading
Membaca

POWTOON

Watching
Menonton

Traveling
Jalan-jalan

Running
Berlari

Playing basketball
Bermain basket

Dancing
Menari

The image consists of five vertically stacked Powtoon slides. Each slide features a teacher character on the left pointing to a chalkboard on the right. The chalkboard contains an illustration and a word in English. Below the chalkboard is the Indonesian translation of that word. The first four slides are: 1. 'Painting' (Melukis), 2. 'Cooking' (Memasak), 3. 'Gardening' (Berkebun), and 4. 'Drawing' (Menggambar). The fifth slide shows a student character with a speech bubble that says 'I Like reading and cooking Ms. Desna'. The chalkboard in this slide has the word 'HOBBY' written on it. A small caption at the bottom of the fifth slide reads 'Aku suka membaca dan memasak mis Desna'. Each slide has a 'POWTOON' logo in the bottom right corner.

Painting
Melukis

Cooking
Memasak

Gardening
Berkebun

Drawing
Menggambar

I Like reading and cooking Ms. Desna
HOBBY
I Like reading and cooking Ms. Desna
Aku suka membaca dan memasak mis Desna



Lampiran 13 Modul Ajar**KURIKULUM MERDEKA MODUL PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS****UNIT 4 DO YOU LIKE SWIMMING?**

Nama Sekolah : UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim

Kelas / Semester : III / 1

Nama Guru : Evi Syah Raini S.Pd

NIP / NIK :

PERANGKAT PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA	
MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III (TIGA) FASE B	
UNIT 4	
A. INFORMASI UMUM	
1. Identitas Sekolah	
a. Nama Penyusun	Evi Syah Raini S.Pd
b. Nip	
c. Nama Sekolah	UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim
d. Alokasi Waktu	2x30 Menit
e. Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
f. Jumlah Siswa	31
g. Kelas / Semester	III A/ I
h. Fase	B
2. Kompetensi Dan Capaian Pembelajaran	
a. Materi Pokok	Do you like swimming?
b. Capaian Pembelajaran (Sesuai Surat BSKAP 033/H/KR/2022 Tentang Revisi Capaian Pembelajaran)	<p>Elemen Menyimak – Berbicara</p> <p>Pada akhir Fase B, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas, namun masih dapat diprediksi (rutin) menggunakan kalimat dengan pola yang sesuai dengan konteks yang dibicarakan. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam rutinitas kelas dan aktivitas belajar, seperti menyampaikan perasaan, menyampaikan kebutuhan, dan meminta pertolongan. Mereka memahami ide pokok dari informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual, serta menggunakan kosakata sederhana. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar dengan bantuan visual.</p> <p><i>By the end of Phase B, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some sentence elements to participate in classroom routines and learning activities, such as expressing feelings, expressing needs</i></p>

	<p><i>and requesting help. They identify key points of information in visually supported oral presentations containing familiar vocabulary. Using visual cues, they follow a series of simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</i></p> <p>Elemen Membaca – Memirsa</p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Mereka membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.</p> <p><i>By the end of Phase B, students understand everyday vocabulary with support from pictures/illustration. They read and respond to a range of short, simple, familiar texts in the form of print or digital texts, including visual, multimodal or interactive texts.</i></p> <p>Elemen Menulis – Mempresentasikan</p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Dengan bantuan guru, mereka menghasilkan teks deskripsi dan prosedur sederhana menggunakan kata/frasa sederhana dan gambar. Mereka menulis kosakata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.</p> <p><i>By the end of Phase B, students communicate their ideas and experience through drawings and copied writing. With teachers' support, they produce simple descriptions and procedures using simple words/phrases and pictures. They use invented spelling in writing simple vocabulary related to their class and home environments.</i></p>
3. Profil Pelajar Pancasila	
Berakhlak Mulya	<p>Elemen Kunci Berakhlak Mulia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Akhlak beragama: Mengenal sifat-sifat Tuhan dan menghayati bahwa intidari sifat-sifat-Nya adalah kasih dan sayang ● Akhlak pribadi: Menyadari bahwa menjaga dan merawat diri penting dilakukan bersamaan dengan menjaga dan merawat orang lain dan lingkungan sekitarnya ● Akhlak kepada manusia: Mengutamakan persamaan

	<p>dan kemanusiaan diatas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Akhlik kepada alam: Menyadari pentingnya merawat lingkungan sekitarnya sehingga dia tidak merusak atau menyalahgunakan lingkungan alam, agar alam tetap layak dihuni oleh seluruh makhluk hidup saat inimaupun generasi mendatang ● Akhlik bernegara: Memahami serta menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik serta menyadari perannya sebagai warganegara
Berkebinekaan Global	<p>Elemen Kunci Berkebinekaan Global:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengenal dan Menghargai Budaya: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identitas dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional dan global. ● Kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama: memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya sebagai sebuah kekayaan perspektif sehingga terbangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. ● Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan: secara reflektif memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebhinekaannya agar terhindar dari prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda, sehingga dapat menyelaraskan perbedaan budaya agar tercipta kehidupan yang harmonis antar sesama; dan kemudian secara aktif-partisipatif membangun masyarakat yang damai dan inklusif, berkeadilan sosial, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan.
Gotong Royong	<p>Elemen Kunci Gotong Royong:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kolaborasi: bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. ● Kepedulian: memperhatikan dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan di lingkungan fisik sosial. ● Berbagi: memberi dan menerima segala hal yang penting bagi kehidupan pribadi dan bersama, serta mau dan mampu menjalani kehidupan bersama yang mengedepankan penggunaan bersama sumber daya dan ruang yang ada di masyarakat secara sehat.
Mandiri	<p>Elemen Kunci Mandiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi :

	<p>Melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi dimulai dari memahami emosi dirinya dan kelebihan serta keterbatasan dirinya, sehingga ia akan mampu mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Regulasi diri: mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku dirinya untuk mencapai tujuan belajarnya.
Bernalar Kritis	<p>Elemen Kunci Bernalar Kritis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: memiliki rasa keingintahuan, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi gagasan dan informasi yang diperoleh, serta mengolah informasi tersebut. ● Menganalisis dan mengevaluasi penalaran: dalam pengambilan keputusan, menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan. ● Merefleksi pemikiran dan proses berpikir: melakukan refleksi terhadap berpikir itu sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. ● Mengambil keputusan: mengambil keputusan dengan tepat berdasarkan informasi yang relevan dari berbagai sumber, fakta dan data yang mendukung.
Kreatif	<p>Elemen Kunci Kreatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menghasilkan gagasan yang orisinal: menghasilkan gagasan yang terbentuk dari hal paling sederhana, seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan, sampai dengan gagasan yang kompleks untuk kemudian mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya guna mengatasi persoalan dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. ● Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: menghasilkan karya yang didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya.
4. Sarana, Alat dan Bahan, Materi / Sumber Belajar, Target Peserta Didik	
a.Sarana	<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kelas / outdoor
b.Alat Dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> ● Alat tulis, Komputer/Laptop, Internet
c.Materi / Sumber	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Buku Pelajaran BAHASA INGGRIS, Kamus Bahasa Inggris, Modul, Buku, Slide, Video, Gambar</i>

belajar	
d.Target Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik kelas III (FASE B) yang menjadi target yaitu peserta didik reguler atau inklusif
5. Ketersediaan Materi, Asesmen, Unit Kegiatan, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran	
a.Ketersediaan Materi	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengayaan untuk siswa ● Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa
b.Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> ● Asesmen individu atau kelompok ● Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
c.Unit kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> ● Individu / kelompok
d.Model Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Tatap muka ● Metode yang relevan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum baru menekankan antara lain observasi, bertanya, refleksi, diskusi, presentasi, dan unjuk kerja. Rencana pembelajaran meliputi analisis kompetensi, analisis konteks, identifikasi permasalahan (kesenjangan antara harapan dan kenyataan), penentuan strategi yang meliputi pemilihan model, materi, metode, dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi bertolak dari konteks.
e.Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Aneka model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran digunakan sebagai usaha untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Beberapa pilihan model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dapat dimasukkan dalam setiap bab.
B. KOMPETENSI INTI	
1. Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik	
a. Tujuan Pembelajaran	<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mampu mengungkapkan hobi yang mereka sukai. ● Peserta didik mampu berbicara tentang hobinya serta hobi temannya. ● Peserta didik mampu merespon pertanyaan <i>yes/no</i>.
b. Pemahaman Bermakna	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mengungkapkan hobi yang mereka sukai. ● Peserta didik berbicara tentang hobinya serta hobi temannya. ● Peserta didik merespon pertanyaan <i>yes/no</i>.
c. Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> ● Coba sebutkan jenis makanan dan minuman dalam bahasa Inggris dengan lancar dan benar.
2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
a.Aktivitas Pemantik	

- Guru mengajak peserta didik membaca buku tentang materi yang diajarkan pelajar dapat membuat daftar kata baru yang dipelajari dari bacaan tersebut.
- Guru meminta pelajar secara berpasangan mendiskusikan, tentang materi yang sudah diketahui, mana yang menurut mereka paling menarik dan ingin diketahui lebih lanjut.
- Guru membahas daftar kata baru yang sudah dicatat peserta didik, kemudian memberi kesempatan pelajar untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang terlintas setelah membaca tentang materi yang diajarkan

b.Kegiatan Pembelajaran

Apersepsi

Gambar besar di unit 4 bisa digunakan sebagai bahan cerita tentang hobi seseorang.

Guru mengeksplorasi gambar besar di halaman 45 dengan membuat tanya jawab tentang gambar.

Look at the picture. Where are Joshua and his friends? They are in the swimming pool. Does Made like swimming?

Eksplorasi/HOTS:

Melakukan tanya jawab: What is

your hobby? What is your activity to explore your hobby?

Memutar video tentang hobi seseorang yang ditekuni dan keberhasilannya.

Catatan:

Guru menyiapkan flash card tentang kegiatan yang disukai/hobi.



Guru menunjukkan beberapa gambar (flash card) tentang beberapa kegiatan yang disukai/hobi dan bertanya pada peserta didik tentang kegiatan pada

gambar tersebut. Look at
the picture and say the sentence!



Cici likes singing.

Guru melafalkan kegiatan yang ada pada gambar dan peserta didik menirukan.
Contoh: Joshua likes swimming.

Guru menuliskan kalimat yang diucapkan peserta didik di papan tulis.

Guru meminta peserta didik membuka bukunya halaman 46 dan melihat gambar kiri atas. Peserta didik menirukan kalimat yang diucapkan guru. Look at Aisyah and say the sentence after me. Aisyah likes riding a bike, dan seterusnya hingga halaman 47.



Bagas likes reading
a storybook.



Joshua and his friends
like playing football.



Cici and Aisyah like
playing doll.



Ujang and his father like
watching TV.

Guru meminta peserta didik melafalkan kalimat berdasarkan gambar yang ada di Buku Siswa halaman 46–47 secara individu.

Guru meminta peserta didik melafalkan kalimat di halaman 46–47 bersama-sama.

Guru menunjuk peserta didik secara bergantian untuk melafalkan kalimat di halaman 46 – 47.

Point and say

Peserta didik dapat melafalkan hobi seseorang sesuai dengan instruksi guru.



Guru menunjuk gambar di Buku Siswa halaman 48–49 secara acak dan meminta peserta didik mengucapkan kalimatnya bersama-sama. Open your book page 48 and say the sentence!

Peserta didik mengucapkan kalimat sesuai dengan gambar bersama-sama.

Guru menunjuk peserta didik secara bergantian untuk mengucapkan kalimat sesuai gambar di Buku Siswa halaman 48–49.



Let's find out

Peserta didik dapat bertanya jawab ke beberapa temannya dan membuat laporan secara lisan atau tulis.

Guru memberikan contoh bertanya tentang hobby dengan menanyakan hobby peserta didik satu per satu.

Kunci jawaban

1. Aisyah likes riding a bike.
2. Joshua likes swimming.
3. Cici likes singing.
4. Cici and Aisyah like reading book.
5. Joshua and his friends like playing football.
6. Made likes flying a kite.
7. Aisyah and Cici like playing doll.
8. Made likes watching TV.

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik:

Guru : "Do you like dancing, Cici?"

Cici : “No, I don’t like it”

Let’s find out

Peserta didik dapat bertanya jawab ke beberapa temannya dan membuat laporan secara lisan atau tulis.

Guru memberikan contoh bertanya tentang hobby dengan menanyakan hobby peserta didik satu per satu.

Contoh pertanyaan guru kepada peserta didik:

Guru : “Do you like dancing, Cici?”

Cici : “No, I don’t like it”

Guru : “Do you like swimming?” Cici : “Yes, I like it”

Guru memberikan instruksi untuk melakukan tanya jawab dengan bertanya pada 5 teman tentang hobi. Find out your friends and ask his/her hobby using Do you like ... ?

Peserta didik melakukan tanya jawab kepada 5 teman tentang hobi menggunakan Do you like... ? sesuai gambar di tabel. Contoh pertanyaan peserta didik kepada peserta didik lainnya: Do you like singing? Yes, I do/No, I don’t like it.

Peserta didik menuliskan hasil tanya jawab pada kolom yang ada pada Buku Siswa halaman 51 dengan cara menuliskan nama temannya dan jawaban yes/no.

Point and say

Peserta didik dapat melafalkan cara bertanya hobi seseorang serta responnya sesuai dengan instruksi guru.

Guru memberikan contoh cara bertanya tentang hobi orang lain berdasarkan gambar di halaman 51. Peserta menjawab pertanyaan guru.

- Guru : ***Open your book page 51. Look at Joshua.***
“Does Joshua like reading a story book?”
 Peserta didik : ***“Yes, he likes it.”***
 Guru : ***“Does Joshua like swimming?”***
 Peserta didik : ***“No, he doesn’t like it.”***

Secara individu peserta didik diminta membuat dan melafalkan kalimat tanya serta jawabannya berdasarkan

gambar di Buku Siswa halaman 52.

Contoh ungkapan guru:

1. Does Aisyah like singing? Yes, She does.
2. Does Made like flying a kite? No. He doesn't.
3. Does Cici like playing doll? Yes, She does.
4. Does Made like playing ball? Yes. He does.



5. Does Joshua like riding a bike? No. He doesn't.

Guru meminta peserta didik bertanya jawab dengan temannya secara berpasangan tentang hobby sesuai dengan gambar pada Buku Siswa halaman 52.

Does Aisyah like singing? Yes, she does atau
Does Aisyah like dancing? No, she doesn't

Look and circle

Pada kegiatan look and circle, peserta didik dapat mengidentifikasi sebuah teks/gambar kemudian melingkarinya sesuai dengan instruksi.

Guru mengingatkan kembali tentang hobi dengan melakukan tanya jawab dengan peserta didik menggunakan gambar.

Look at the picture and say the hobby!

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk melingkari kata yang sesuai dengan gambar di halaman 53. Look at the picture and read the sentence. Then, circle the correct word!

Peserta didik melingkari kata yang sesuai dengan gambar yang ada di Buku Siswa halaman 53–55.



Look and write

Peserta didik dapat menulis kata atau kalimat berdasarkan gambar.

Guru mengingatkan kembali cara membuat kalimat berdasarkan gambar dengan meminta peserta didik melihat contoh di Buku Siswa halaman 56.

Open your book page 56. Look at Cici.

What is Cici's hobby?

2. Guru kemudian menuliskan kalimat di papan:

Cici likes reading comic.

3. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menuliskan kalimat yang sesuai dengan gambar yang ada di Buku Siswa halaman 56-57.

Contoh instruksi guru: ***Look at the picture and write a sentence!***

4. Peserta didik menuliskan kalimat yang sesuai dengan gambar yang ada di Buku Siswa halaman 56-57.

Example:



• Let's play

1. Guru menjelaskan bahwa saat ini peserta didik akan melakukan permainan *whispering* (menebak gambar dengan berbisik).
2. Guru membagi peserta didik dalam 2–4 kelompok (d disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas).
3. Setiap kelompok bisa tampil secara bergantian.
4. Setiap kelompok yang tampil berbaris di depan kelas.
5. Guru menunjukkan sebuah gambar kepada satu peserta didik yang berdiri paling depan.
6. Dengan menunggu aba-aba dari guru, peserta didik yang paling depan bertugas membisikkan kata atau kalimat sesuai dengan gambar kepada teman di belakangnya, terus hingga peserta didik paling belakang.
7. Peserta didik yang berdiri paling depan menuliskan kata yang dibisikkan tadi di papan tulis.
8. Pemenangnya adalah kelompok yang lebih dahulu menulis kata yang dibisikkan tadi dengan benar dan jumlahnya kata/kalimatnya paling banyak.

• **My new words**

Peserta didik dapat mengingat kembali konsep dan kosa kata yang ada di unit 4.

Pada tahapan ini, guru mengajak peserta didik menyebutkan Kembali semua kosa kata tentang *hobby* (kegiatan yang disukai) yang telah dipelajari pada unit 4.

C. Penutup

- Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang materi yang telah dipelajari
- Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru menyampaikan beberapa pertanyaan pemicu kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan selesai dipelajari

C. ASESMEN

Rubrik penilaian berbicara

No.	Nama	Aspek									Rata-rata
		Kelancaran			Ketuntasan			Pelafalan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
dst.											

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi
3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

Pelafalan:

1. Kesulitan melafalkan
2. Sedikit kesulitan melafalkan
3. Lancar melafalkan

Ketuntasan:

1. Kesulitan berkomunikasi
2. Sedikit kesulitan berkomunikasi
3. Berkomunikasi dengan baik

Rubrik penilaian menulis

No.	Nama	Aspek									Rata-rata
		Akurasi (grammar)			Ketuntasan			Mekanik (punctuation, spelling, kapitalisasi)			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
dst.											

Pengayaan

Peserta didik diperkenalkan kalimat tanya: *What is your hobby? Tell the activities about your hobby?*

Remedial

Peserta didik diminta untuk mengucapkan berulang-ulang kosakata tentang hobi.

Refleksi

Refleksi Guru

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