

LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Surat Keputusan Pembimbing



KEPUTUSAN DIREKTUR KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI PURWAKARTA
NOMOR 286/UN40.C4/TD.06/2025

TENTANG

JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025
DIREKTUR KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI PURWAKARTA,

- Menimbang : a bahwa sesuai dengan Surat Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar nomor B-72/UN40.C4.4.1.1/TD.06/2025 perihal Permohonan Penerbitan SK Pembimbing Skripsi perlu menetapkan Judul dan Pembimbing untuk menyelesaikan studi bagi mahasiswa penempuh jalur Skripsi dan mendapat pengesahan secara formal;
- b bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a, perlu ditetapkan Keputusan Direktur tentang Judul dan Pembimbing Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025.
- Mengingat : 1 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- 2 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
- 3 Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5509);
- 4 Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 110, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5699) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2020 Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 28, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6461);
- 5 Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 04/PER/ MWA UPI/2019 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 Tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia;

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka tanda tangan secara elektronik memiliki kekuatan hukum yang sah.



Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2 -

- 6 Keputusan Majelis Wali Amanat Nomor 13/UN40.MWAKP/2020 tentang Pemberhentian Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Pengganti Antar Waktu Masa Bakti 2015-2020 dan Pengangkatan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Masa Bakti 2020-2025;
- 7 Keputusan Rektor Nomor 1342/UN40/KP.09.04/2023 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Direktur dan Wakil Direktur Kampus UPI di Daerah di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia;
- 8 Peraturan Rektor Nomor 40 Tahun 2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DIREKTUR KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI PURWAKARTA TENTANG JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR SEMETSER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025.
- KESATU : Menetapkan Judul Skripsi Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 untuk nama-nama mahasiswa yang terlampir pada surat keputusan ini.
- KEDUA
KETIGA : Mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi, nama-nama terlampir : Menugaskan kepada Dosen Pembimbing supaya secara bersama-sama melaksanakan kegiatan berupa:
- a. Penelaahan judul, pembahasan konteks, dan teknis penyusunan Skripsi;
 - b. Pembimbingan selama satu semester; dan
 - c. Pelaporan kegiatan bimbingan kepada Direktur melalui Ketua Program Studi masing-masing.
- KEEMPAT : Keputusan Direktur ini berlaku untuk semester Genap 2024/2025 mulai 3 Februari 2025.

Ditetapkan di Purwakarta
pada tanggal 21 Maret 2025

DIREKTUR,



YAYAN NURBAYAN
NIP 196608291990011001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka tanda tangan secara elektronik memiliki kekuatan hukum yang



Kanman Nanihan, 2023

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran A. 2 Surat Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Veteran No. 8 Purwakarta 41115, Telepon: 0264-200395
Laman: <https://kd-purwakarta.upi.edu>, Surel/Email: pgsd_purwakarta@upi.edu

KARTU BIMBINGAN

Nama	: Rahmah Nafiisah	Dosen Pembimbing I :
NIM.	: 2103253	Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd
Program	: S-1 PGSD	Dosen Pembimbing II :
		Nadia Tiara Antik Sari, S.pd., M.pd
JUDUL SKRIPSI Pengaruh Model pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Scratch Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD		

No	Tanggal Bimbingan	Hal yang dikonsultasikan	Saran Perbaikan/Penyempurnaan/Tindak lanjut	Paraf Pembimbing I
1	25 April 2025	Judul, Bab I	Latar belakang	
2	29 April 2025	Bab I - Bab 3	Latar belakang, Rumusan Masalah	
3	7 Mei 2025	Bab II	Teori kosa kata	
4	15 Mei 2025	Bab II	Indikator penguasaan kosakata	
5	27 Juni 2025	Bab III	Instrumen penelitian	
6	3 Juni 2025	Instrumen penelitian	Lengkapi Instrumen	
7	10 Juni 2025	Instrumen penelitian	Revisi Modul dan LKPD	
8	11 Juli 2025	Bab IV	Tambahkan pembahasan	
9	16 Juli 2025	Bab IV	Revisi pembahasan	
10	24 Juli 2025	Abstrak	Sesuaikan lagi dengan isi	
11	1 Agustus 2025	Bab V - lampiran	Lengkapi	
12	5 Agustus 2025	Draf Bab I - V	persiapan ujian	

Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Veteran No. 8 Purwakarta 41115, Telepon: 0264-200395
Laman: <https://kd-purwakarta.upi.edu>, Surel/Email: pgsd_purwakarta@upi.edu

JUDUL SKRIPSI

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan
Scratch Terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris
Siswa SD

No	Tanggal Bimbingan	Hal yang dikonsultasikan	Saran Perbaikan/Penyempurnaan/ Tindak lanjut	Paraf Pembimbing II
1	2 Mei '25	1-3	Judul, dan latar belakang	ABR/1
2	15 Mei 2025	Bab II	Teori kosakata	ABR/2
3	22 Mei 2025	Bab II	Penjelasan Scratch	ABR/3
4	28 Mei 2025	Bab III	Instrumen pertaiki	ABR/4
5	3 Juni 2025	Instrumen	Lengkapi Instrumen	ABR/5
6	10 Juni 2025	Instrumen	perbaiki Ulep	ABR/6
7	12 Juli 2025	Bab IV	Tambahkan pembahasan	ABR/7
8	17 Juli 2025	Bab IV	kaitkan dengan teori	ABR/8
9	29 Juli 2025	Abstrak	perbaiki abstrak inggris	ABR/9
10		Bab V - lampiran	lengkapi lampiran	ABR/10
11	2 Agustus 2025	Draf 1-5	Rapikan penulisan	ABR/11
12	5 Agustus 2025	Pengantar Bab	lambahkan pengantar tiap bab	ABR/12

Purwakarta,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.
NIP 198404132010122003

Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran A. 3 Surat Permohonan Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Veteran Nomor 8 Purwakarta 41115, Telepon: (0264) 200395
Laman: <http://kd-purwakarta.upi.edu>, Surel/Email: pgsd_purwakarta.upi.edu

4 juni 2025

Nomor : B-348/UN40.C4.4.1.1/PT.01.04/2025
Hal : Permohonan Pengantar Izin Penelitian

Yth. Direktur
Kampus UPI di Purwakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

nama : Rahmah Nafiisah
N I M : 2103253
program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud akan menyusun Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Scratch Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD"**.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya Bapak memberikan izin kepada yang bersangkutan agar dapat melakukan penelitian di Sdn Mekarjaya 01 & 02 Kab. Bandung dengan waktu penelitian bulan 13 juni - 27 juni 2025.

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Ketua Prodi,

Neneng Sri Wulan
NIP 198404132010122003

Lampiran A. 4 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
Jalan Veteran No. 8 Purwakarta 41115; Telepon/Fax: 0264-200395
Laman: <https://kd-purwakarta.upi.edu>; Surel: kd-purwakarta@upi.edu

Nomor : B-1836 /UN40.C4.1/PT.01.04/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

4 Juni 2025

Yth. Kepala Sdn Mekarjaya 1 & 2

Dengan hormat,

Menindaklanjuti permohonan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan Skripsi, mahasiswa kami,

nama : Rahmah Nafiisah 2103253

Judul Skripsi : Pengaruh Modul Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Scratch Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD

Dosen Pembimbing : 1. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd 2. Nadia Tiara Antik Sari, S.Pd., M.Pd.

akan melaksanakan Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Kegiatan Penelitian tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 13-June-2025 s.d. 27-June-2025.

Sekaitan dengan itu, kami mohon Bapak/Ibu dapat memfasilitasi Penelitian mahasiswa tersebut. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.



a.n. Direktur
Wakil Direktur Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan,

Idat Muqodas

Tembusan:

1. Direktur;
2. Kasi Akademik dan Kemahasiswaan;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KISI-KISI INSTRUMEN TES PENGUASAAN KOSAKATA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : V(Lima)/2
Materi : Part Of Our Body That Work Together
Jenis Soal : Pilihan Ganda

Indikator Penguasaan Kosakata	Indikator Capaian	Level Kognitif	No	Soal	Alternatif Jawaban	Kategori Soal
Memahami (understanding)	Siswa dapat memahami fungsi bagian tubuh	C2	1	Which organ helps us breathe? a) brain b) nose c) eye d) ears	b) nose	PG
			2	Why do our body parts need to work together? a) so we can sleep well b) to help us function properly	b) to help us function properly	PG

Menerapkan (applying)	Siswa dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang kerja sama antar anggota tubuh dalam kegiatan sehari-hari.	C3	5	6	c) ears and legs	PG
			You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together? a) eyes and mouth b) nose and tongue c) ears and legs d) ears and eyes	Ali is playing football.  Which parts of his body work together? a) ears and mouth b) eyes, legs, and feet c) nose and hand d) head and tongue	b) eyes, legs, and feet	PG

7	You are drawing a house. Which two parts help you the most? a) hands and eyes b) feet and knees c) mouth and ears d) nose and stomach	a) hands and eyes	PG8	8	Your friend is calling you. What do you use to hear him? a) eyes b) nose c) legs d) ears	d) ears	PG
9	How do your eyes and brain work together? a) Your eyes see things, and your brain tells you what they are b) Your brain tells your eyes what to see c) Your brain makes you see things d) Your eyes help your brain work	a). Your eyes see things, and your brain tells you what they are	PG	10	Your friend falls and hurts his knee.	c) Hands	PG

				11	Which body part would you use to help him stand up? a) Mouth b) Legs c) Hands d) Eyes		PG
					11 You smell smoke in the kitchen. What should your brain do next? a) Go back to sleep b) Tell you to run c) Let your eyes see more clearly d) Ignore it	b) Tell you to run	
				12	If you want to taste a new food, which two body parts will work together? a) Nose and eyes b) Tongue and nose c) Ears and tongue d) Hands and legs	b) Tongue and nose	PG
Menganalisis		C4	13		Why do your muscles feel tired after running for a long time? a) Because they don't get enough oxygen	a) because they don't get enough oxygen	PG

		C5	17	Which habit is best to keep your body parts working well together every day? a) Sleeping late and eating unhealthy food b) Exercising regularly and eating nutritious meals c) Watching TV all day and not moving d) Only using hands and ignoring the rest of the body	b) Exercising regularly and eating nutritious meals	PG
			18	Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball? a) So the brain can sleep while muscles move b) Because muscles do all the work without the brain c) So the brain tells the muscles when and how to move d) To make the eyes see faster	c) So the brain tells the muscles when and how to move	

				19	Which is a better action to protect your eyes? a) Reading in a dark room b) Looking directly at the sun c) Wearing sunglasses outside d) Sleeping less	c) Wearing sunglasses outside	PG
			20	Which choice shows good teamwork of body parts during sports? a) Eyes look, legs move, hands catch b) Tongue tastes, ears hear, nose smells c) Heart beats, lungs breathe, skin sweats d) Hands touch, mouth speaks, eyes sleep	a) Eyes look, legs move, hands catch	PG	

Lampiran B. 2 *Judgement Expert*

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tanzilia Nur Fajriati, S.Hum., M.Pd.

NIP : 197101232000031002

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penilaian produk yang akan digunakan untuk penelitian berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Scratch* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD"** yang dibuat oleh:

Nama : Rahmah Nafiisah

NIM : 2103253

Program Studi/Semester : S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar / 8

Konsentrasi : Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan instrumen dalam penelitian skripsi tersebut dengan diberi centang (✓) :

☐ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.

☒ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.

☐ Tidak layak.

Catatan (Bila Perlu):

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 16 Juni 2025
Validator



Tanzilia Nur Fajriati, S.Hum., M.Pd.

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erni Sri Wahyuni, S.Pd

NIP : 199006082022212008

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penilaian produk yang akan digunakan untuk penelitian berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Scratch* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD"** yang dibuat oleh:

Nama : Rahmah Nafiisah

NIM : 2103253

Program Studi/Semester : S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar / 8

Konsentrasi : Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan instrumen dalam penelitian skripsi tersebut dengan diberi centang (✓) :

☒ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.

☐ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.

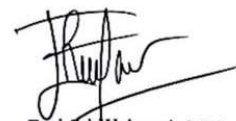
☐ Tidak layak.

Catatan (Bila Perlu):

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 17 Juni 2025

Validator



Erni Sri Wahyuni, S.Pd.

NIP. 199006082022212008

LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dani Ramdhani, S.Pd.SD.

NIP : 198606072014121002

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penilaian produk yang akan digunakan untuk penelitian berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Scratch* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD"** yang dibuat oleh:

Nama : Rahmah Nafiisah
 NIM : 2103253
 Program Studi/Semester : S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar / 8
 Konsentrasi : Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan instrumen dalam penelitian skripsi tersebut dengan diberikan centang (✓) :

- ☒ Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
☐ Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
☐ Tidak layak.

Catatan (Bila Perlu):

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 17 Juni 2025

Validator



Dani Ramdhani, S.Pd.SD.
 NIP. 198606072014121002

Lampiran B. 3 Naskah Soal pretest *posttest*

Pretest/Posttest

Name :

Class :

Time :

Choose the correct answer!

1. You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?
 - a) eyes and mouth
 - b) nose and tongue
 - c) ears and legs
 - d) ears and eyes

2. Ali is playing football. Which parts of his body work together?



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
 - b) eyes, legs, and feet
 - c) nose and hand
 - d) head and tongue
 3. You are drawing a house. Which two parts help you the most?
 - a) hands and eyes
 - b) feet and knees
 - c) mouth and ears
 - d) nose and stomach
 4. Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?
 - a) Mouth
 - b) Legs
 - c) Hands
 - d) Eyes
-

-
5. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?
 - a) Nose and eyes
 - b) Tongue and nose
 - c) Ears and tongue
 - d) Hands and legs
 6. Why do your muscles feel tired after running for a long time?
 - a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood
 - b) Because your eyes get tired
 - c) Because your skin is cold
 - d) Because your brain stops working
 7. If your legs are hurt, which activity becomes hard?
 - a) Listening to music
 - b) Drawing pictures
 - c) Running and jumping
 - d) Tasting food
 8. How do our muscles and bones help us move?
 - a) They produce sound
 - b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
 9. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
 - a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
 10. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
 - a) So the brain can sleep while muscles move
 - b) Because muscles do all the work without the brain
 - c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster
-

Lampiran B. 4 Sampel pretest eksperimen

Pretest/Posttest



Name : Aulia

Class : 5 B

Time :

Choose the correct answer!

✓ 1. You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?

- a) eyes and mouth
- b) nose and tongue
- ✗ c) ears and legs
- d) ears and eyes

✓ 2. Ali is playing football. Which parts of his body work together?



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
- ✗ b) eyes, legs, and feet
- c) nose and hand
- d) head and tongue

✗ 3. You are drawing a house. Which two parts help you the most?

- a) hands and eyes
- b) feet and knees
- c) mouth and ears
- ✗ d) nose and stomach

✗ 4. Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?

- ✗ a) Mouth
- b) Legs
- c) Hands
- d) Eyes

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

5. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?
- a) Nose and eyes
 - ☒ b) Tongue and nose
 - c) Ears and tongue
 - d) Hands and legs
6. Why do your muscles feel tired after running for a long time?
- a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood
 - b) Because your eyes get tired
 - ☒ c) Because your skin is cold
 - d) Because your brain stops working
7. If your legs are hurt, which activity becomes hard?
- a) Listening to music
 - b) Drawing pictures
 - c) Running and jumping
 - ☒ d) Tasting food
8. How do our muscles and bones help us move?
- a) They produce sound
 - ☒ b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
9. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
- ☒ a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
10. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
- a) So the brain can sleep while muscles move
 - ☒ b) Because muscles do all the work without the brain
 - c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

Lampiran B. 5 Sampel pretest kontrol

(30)

Pretest/Posttest

Name : Fitri

Class : 5A

Time :

Choose the correct answer!

✓ 1. You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?

- a) eyes and mouth
- b) nose and tongue
- ✓ c) ears and legs
- d) ears and eyes

✓ 2. Ali is playing football. Which parts of his body work together?



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
- ✓ b) eyes, legs, and feet
- c) nose and hand
- d) head and tongue

✓ 3. You are drawing a house. Which two parts help you the most?

- ✓ a) hands and eyes
- b) feet and knees
- c) mouth and ears
- d) nose and stomach

✓ 4. Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?

- ✓ a) Mouth
- b) Legs
- c) Hands
- d) Eyes

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

5. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?
 - a) Nose and eyes
 - b) Tongue and nose
 - c) Ears and tongue
 - d) Hands and legs
6. Why do your muscles feel tired after running for a long time?
 - a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood
 - b) Because your eyes get tired
 - c) Because your skin is cold
 - d) Because your brain stops working
7. If your legs are hurt, which activity becomes hard?
 - a) Listening to music
 - b) Drawing pictures
 - c) Running and jumping
 - d) Tasting food
8. How do our muscles and bones help us move?
 - a) They produce sound
 - b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
9. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
 - a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
10. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
 - a) So the brain can sleep while muscles move
 - b) Because muscles do all the work without the brain
 - c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

Lampiran B. 6 Sampel *posttest* eksperimen

~~Pretest~~ Posttest

Name : *Nofal*

Class : *5B*

Time :

go

Choose the correct answer!

1. ✓ You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?
- a) eyes and mouth
 - b) nose and tongue
 - c) ears and legs
 - d) ears and eyes

2. ✓ Ali is playing football. Which parts of his body work together?



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
 - b) ✓ eyes, legs, and feet
 - c) nose and hand
 - d) head and tongue
3. ✓ You are drawing a house. Which two parts help you the most?
- a) ✓ hands and eyes
 - b) feet and knees
 - c) mouth and ears
 - d) nose and stomach
4. ✓ Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?
- a) Mouth
 - b) ✓ Legs
 - c) ✓ Hands
 - d) Eyes

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

5. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?
 - a) Nose and eyes
 - b) Tongue and nose
 - c) Ears and tongue
 - d) Hands and legs
6. Why do your muscles feel tired after running for a long time?
 - a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood
 - b) Because your eyes get tired
 - c) Because your skin is cold
 - d) Because your brain stops working
7. If your legs are hurt, which activity becomes hard?
 - a) Listening to music
 - b) Drawing pictures
 - c) Running and jumping
 - d) Tasting food
8. How do our muscles and bones help us move?
 - a) They produce sound
 - b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
9. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
 - a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
10. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
 - a) So the brain can sleep while muscles move
 - b) Because muscles do all the work without the brain
 - c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

Lampiran B. 7 Sampel *posttest* kontrol

Pretest/Posttest

Name : Anggi

Class : 5 A

Time :

40

Choose the correct answer!

✓ You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?

- a) eyes and mouth
- b) nose and tongue
- ☒ c) ears and legs
- d) ears and eyes

✓ Ali is playing football. Which parts of his body work together?



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
- ☒ b) eyes, legs, and feet
- c) nose and hand
- d) head and tongue

✓ You are drawing a house. Which two parts help you the most?

- ☒ a) hands and eyes
- b) feet and knees
- c) mouth and ears
- d) nose and stomach

✓ Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?

- ☒ a) Mouth
- b) Legs
- c) Hands
- d) Eyes

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa

5. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?
- a) Nose and eyes
 - ☒ b) Tongue and nose
 - c) Ears and tongue
 - d) Hands and legs
6. Why do your muscles feel tired after running for a long time?
- ☒ a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood
 - b) Because your eyes get tired
 - c) Because your skin is cold
 - d) Because your brain stops working
7. If your legs are hurt, which activity becomes hard?
- a) Listening to music
 - b) Drawing pictures
 - ☒ c) Running and jumping
 - d) Tasting food
8. How do our muscles and bones help us move?
- a) They produce sound
 - ☒ b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
9. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
- a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - ☒ b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
10. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
- a) So the brain can sleep while muscles move
 - ☒ b) Because muscles do all the work without the brain
 - c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa

Lampiran B. 8 Sampel uji instrumen

Name : Nurul Azkia Ramadani

Class : 6B

Time :

95

✓ Which organ helps us breathe?

- a) Brain c) eye
b) Nose d) ears

✓ Why do our body parts need to work together?

- a) so we can sleep well
b) to help us function properly
c) to make us angry
d) so we can grow taller

✓ When we eat, which body parts of the body work together?

- a) eyes and ears
b) mouth and tongue
c) legs and hands
d) nose and eyes

✓ What will happen if our eyes are closed?

- a) we cannot see
b) we cannot hear better
c) we can run fast
d) we cannot smell



✓ You want to listen to music and dance. What parts of the body will work together?

- a) eyes and mouth
b) nose and tongue
c) ears and legs
d) ears and eyes

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa

✓ Ali is playing football.



Which parts of his body work together?

- a) ears and mouth
- ☒ b) eyes, legs, and feet
- c) nose and hand
- d) head and tongue

✓ You are drawing a house. Which two parts help you the most?

- ☒ a) hands and eyes
- b) feet and knees
- c) mouth and ears
- d) nose and stomach

8. ✓ Your friend is calling you. What do you use to hear him?

- a) eyes
- b) nose
- c) legs
- ☒ d) ears

9. ✓ How do your eyes and brain work together?

- ☒ a) your eyes see things, and your brain tells you what they are
- b) your brain tells your eyes what to see
- c) your brain makes you see things
- d) your eyes help your brain work

10. ✓ Your friend falls and hurts his knee. Which body part would you use to help him stand up?

- a) mouth
- b) legs
- ☒ c) hands
- d) eyes



Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa

11. You smell smoke in the kitchen. What should your brain do next?

- a) back to sleep
- b) tell you to run
- ☒ c) let your eyes see more clearly
- d) ignore it

12. If you want to taste a new food, which two body parts will work together?

- a) nose and eyes
- ☒ b) tongue and nose
- c) ears and tongue
- d) hands and legs

13. Why do your muscles feel tired after running for a long time?

- ☒ a) Because they don't get enough oxygen and energy from the blood.
- b) Because your eyes get tired
- c) Because your skin is cold
- d) Because your brain stops working

14. Why do our eyes and brain need to work together?

- a) To make the tongue taste better
- b) To help us hear music
- ☒ c) To understand what we see
- d) To smell better

15. If your legs are hurt, which activity becomes hard?

- a) Listening to music
- b) Drawing pictures
- ☒ c) Running and jumping
- d) Tasting food

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa

- ✓ 6. How do our muscles and bones help us move?
- a) They produce sound
 - ✓ b) They support and pull each other
 - c) They clean the body
 - d) They help us think
- ✓ 7. Which habit is best to keep your body parts working well together every day?
- a) Sleeping late and eating unhealthy food
 - ✓ b) Exercising regularly and eating nutritious meals
 - c) Watching TV all day and not moving
 - d) Only using hands and ignoring the rest of the body
- ✓ 8. Why is it important for the brain and muscles to work together when you want to catch a ball?
- a) So the brain can sleep while muscles move
 - b) Because muscles do all the work without the brain
 - ✓ c) So the brain tells the muscles when and how to move
 - d) To make the eyes see faster
- ✓ 9. Which is a better action to protect your eyes?
- a) Reading in a dark room
 - b) Looking directly at the sun
 - ✓ c) Wearing sunglasses outside
 - d) Sleeping less
- ✓ 10. Which choice shows good teamwork of body parts during sports?
- ✓ a) Eyes look, legs move, hands catch
 - b) Tongue tastes, ears hear, nose smells
 - c) Heart beats, lungs breathe, skin sweats
 - d) Hands touch, mouth speaks, eyes sleep

Contoh ini hanya sebagai ilustrasi data individu; analisis keseluruhan menggunakan data seluruh siswa.

Lampiran C. 1 Hasil Uji Validitas

Korelasi Skor Butir dg Skor Total			Kembali Ke Menu Utama	Cetak
Jml Subyek= 25			Butir Soal = 20	Info tentang batas signifikansi
No Butir	Korelasi	Signifikansi		
1	0,526	Signifikan		
2	0,170	-		
3	0,378	-		
4	0,315	-		
5	0,662	Sangat Signifikan		
6	0,586	Sangat Signifikan		
7	0,963	Sangat Signifikan		
8	0,101	-		
9	0,230	-		
10	0,589	Sangat Signifikan		
11	0,193	-		
12	0,559	Sangat Signifikan		
13	0,963	Sangat Signifikan		
14	0,376	-		
15	0,963	Sangat Signifikan		
16	0,706	Sangat Signifikan		
17	0,706	Sangat Signifikan		
18	0,963	Sangat Signifikan		
19	0,510	Signifikan		
20	0,277	-		

Lampiran C. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Tes Kembali Ke Menu Utama Cetak				
Rata2=15,96 Simpeng Baku= 4,34 KorelasiXY= 0,95 Reliabilitas Tes = 0,98				
No.Urut	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	dn	8	9	17
2	bn	8	9	17
3	fn	9	9	18
4	hy	5	5	10
5	gn	4	3	7
6	jnd	5	5	10
7	gg	8	9	17
8	frs	4	3	7
9	in	3	2	5
10	er	8	10	18
11	fd	5	4	9
12	kts	9	9	18
13	ans	8	10	18
14	fih	8	9	17
15	azz	9	9	18
16	pin	8	9	17
17	shls	8	10	18
18	bhs	8	9	17
19	mh	8	9	17
20	mk	7	9	16
21	lul	9	10	19
22	flh	9	9	18
23	hy	8	9	17
24	dk	8	9	17
25	rz	8	9	17

Lampiran C. 3 Hasil Uji daya Pembeda

Daya Pembeda Kembali Ke Menu Utama Cetak				
Jml Subyek= 25 Klp atas/bawah (n) = 7 Butir Soal = 20				
No Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	7	6	1	14,29
2	6	6	0	0,00
3	7	5	2	28,57
4	7	5	2	28,57
5	7	3	4	57,14
6	7	5	2	28,57
7	7	1	6	85,71
8	7	6	1	14,29
9	6	5	1	14,29
10	6	2	4	57,14
11	6	5	1	14,29
12	7	3	4	57,14
13	7	1	6	85,71
14	7	3	4	57,14
15	7	1	6	85,71
16	6	2	4	57,14
17	6	2	4	57,14
18	7	1	6	85,71
19	6	2	4	57,14
20	7	5	2	28,57

Lampiran C. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran Kembali Ke Menu Utama Cetak			
Jml Subyek= 25 Butir Soal = 20			
No Butir	Jml Betul	Tkt. Kesukaran[%]	Tafsiran
1	24	96,00	Sangat Mudah
2	23	92,00	Sangat Mudah
3	23	92,00	Sangat Mudah
4	22	88,00	Sangat Mudah
5	21	84,00	Mudah
6	23	92,00	Sangat Mudah
7	19	76,00	Mudah
8	23	92,00	Sangat Mudah
9	20	80,00	Mudah
10	19	76,00	Mudah
11	19	76,00	Mudah
12	20	80,00	Mudah
13	19	76,00	Mudah
14	15	60,00	Sedang
15	19	76,00	Mudah
16	18	72,00	Mudah
17	18	72,00	Mudah
18	19	76,00	Mudah
19	15	60,00	Sedang
20	20	80,00	Mudah

Lampiran D. 1 Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR BAHASA INGGRIS
KELAS V KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rahmah Nafiisah
Instansi	: SDN Mekarjaya
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: C/V
BAB III	: Parts of Our Body That Work Together
Tema	: My Body and How It Works
Alokasi Waktu	: 4JP (2 Pertemuan x 2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh luar manusia dalam Bahasa Inggris (head, hands, feet, eyes, nose, mouth). Peserta didik dapat memahami fungsi bagian tubuh tersebut. • Peserta didik mampu memahami fungsi dasar bagian tubuh tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Buku siswa Bahasa Inggris kelas 5 Kurikulum Merdeka • Gambar bagian tubuh manusia • LCD proyektor • LKPD • Laptop dan koneksi internet • Project Scratch	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. • 25 peserta didik
F. MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Game-Based Learning (berbasis permainan Scratch) Media : Scratch interactive project, gambar, LKPD Metode : Diskusi, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, simulasi game
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan menjelaskan bagian tubuh luar (hands, feet, head), menyebutkan fungsinya dalam Bahasa Inggris, serta mengaitkan peranannya dalam kegiatan sehari-hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menyebutkan minimal 5 bagian tubuh dengan pelafalan benar. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang fungsi bagian tubuh (misal: What do you use your hands for?). • Peserta didik mengenal media Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja bagian tubuh yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris? 2. Bagian tubuh mana yang sering kamu gunakan setiap hari? 3. Bagaimana cara kamu menggunakan tangan dan kaki dalam aktivitas sehari-hari?
D. PERSIAPAN BELAJAR
• Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk menampilkan proyek Scratch interaktif tentang body parts. • Memutar lagu anak "Head, Shoulders, Knees and Toes" sebagai pembuka suasana belajar. • Menyiapkan gambar besar tubuh manusia sebagai media visual pendukung. • Menyiapkan daftar kosa kata body parts dan fungsi sederhana yang akan diperkenalkan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 2. Doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Ice breaking: bermain “Simon Says” dengan perintah bagian tubuh (misalnya: “Simon says touch your nose!”). 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengenal dan menyebutkan bagian tubuh luar dalam Bahasa Inggris.	
Kegiatan Inti (45 Menit)	
1. Guru menampilkan project Scratch interaktif yang memperlihatkan gambar anatomi tubuh. 2. Setiap bagian tubuh bisa diklik → muncul teks nama + suara (e.g., “This is the nose.”). 3. Siswa mengikuti pelafalan bersama-sama. 4. Guru menyebutkan satu bagian → siswa mencari dan menunjuk di layar / tubuh sendiri. 5. Game “Guess the Part” (masih dalam Scratch) 6. Siswa menjawab secara lisan bersama. 7. Siswa mengerjakan mini kuis visual dalam Scratch (drag and drop nama ke gambar). 8. Guru memberi pujian dan motivasi dengan sistem poin atau stiker bintang digital.	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
1. Siswa diajak menyimpulkan materi: menyebutkan minimal 5 bagian tubuh yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan refleksi singkat: siswa menyebutkan bagian tubuh favoritnya. 3. Pemberian tugas: worksheet mencocokkan gambar dan nama anggota tubuh (opsional, bisa cetak/manual). 4. Penutup dengan lagu ringan “Head, Shoulders, Knees, and Toes” sebagai pengulangan menyenangkan.	
Pertemuan 2	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru menyapa dan mengulas sedikit materi sebelumnya. 2. Doa bersama dipimpin siswa. 3. Ice breaking: “What do you use to...?” – Guru bertanya, siswa menjawab sambil menunjuk bagian tubuh (e.g., “To see?” → “Eyes!”).	
Kegiatan Inti (50 Menit)	

1. Guru menampilkan project Scratch interaktif bagian tubuh + fungsinya. 2. Siswa menyimak dan menirukan kalimat fungsi satu per satu. 3. Guru memberikan contoh kalimat, siswa diminta membuat kalimat sendiri: "I use my ears to..." → siswa melanjutkan. 4. Siswa menuliskan 3 kalimat tentang fungsi bagian tubuh mereka sendiri di buku tulis atau lembar kerja digital.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Siswa menyebutkan salah satu fungsi tubuh secara lisan di depan kelas. 2. Guru memberi pujian dan dukungan atas keberanian dan kreativitas siswa. 3. Tugas rumah: menggambar satu bagian tubuh dan menuliskan fungsinya dalam Bahasa Inggris. 4. Penutup dengan permainan cepat: "Say the function!" – guru menyebut bagian tubuh, siswa menjawab fungsinya.
F. ASESMEN
Asesmen Formatif 1. Penilaian Sikap • Prosedur: Dilakukan selama dan di luar proses pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Observasi 2. Penilaian Pengetahuan • Prosedur: Dilakukan pada akhir pembelajaran. • Jenis: Tes tertulis atau lisan. • Bentuk: Isian pendek/lisan sederhana. 3. Penilaian Keterampilan • Prosedur: Selama kegiatan inti pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Praktik langsung dan produk tugas.
G. REFLEKSI

G. REFLEKSI
Untuk Peserta Didik: 1. Bagian tubuh mana yang paling mudah diingat? 2. Apakah senang belajar dengan lagu dan Scratch? Untuk Guru: 1. Apakah media efektif untuk memperkenalkan kosa kata? 2. Apakah siswa aktif dan memahami materi?
H. LAMPIRAN
1. LKPD 2. Media Pembelajaran 3. Rubrik Penilaian

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 2


Erni Sri wahyuni, S.Pd

NIP. 199006082022212008

Mahasiswa,


Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kepala SDN Mekarjaya 02



Al ROKAYAH, S.Pd.I
NIP. 197105122010012002

Rahmah Nafiisah, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name: _____ Date: _____

Label the body parts.



Jawablah pertanyaan berikut dengan memilih jawaban yang tepat atau mengisi bagian yang kosong!

Pilih jawaban yang benar!

1. What do you use your eyes for?
 - a. To walk
 - b. To see
 - c. To eat
 - d. To jump
2. What do you use your hands for?
 - a. To write
 - b. To sleep
 - c. To listen
 - d. To run
3. Which part of your body do you use to run?
 - a. Feet
 - b. Mouth
 - c. Hands
 - d. Head
4. The nose is for _____.
 - a. Smelling
 - b. Hearing
 - c. Walking
 - d. running
5. Where do you wear a hat?
 - a. Feet
 - b. Head
 - c. Hands
 - d. Legs

Jawablah pertanyaan berikut!

6. I use my _____ to hear.
7. Buatlah satu kalimat sederhana menggunakan kata "head"

Media Pembelajaran

Lagu Head, Shoulder, Knees, and Toes



Projek Scratch



Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indicator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator			Nilai Akhir
		Sikap Berdoa	Disiplin	Kerjasama	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					

X'Nilai Akhir = Setiap skor pada indicator di jumlahkan

Keterangan

Kriteria Predikat	Nilai Akhir
Baik Sekali	7-8
Baik	5-6
Cukup	3-4
Perlu Bimbingan	1-2

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 7

Skor Maksimal 10

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara: $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1–2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3–4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana.	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3-4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1-2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bermalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

MODUL AJAR BAHASA INGGRIS
KELAS V KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rahmah Nafiisah
Instansi	: SDN Mekarjaya
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: C/V
BAB III	: Parts of Our Body That Work Together
Tema	: My Body and How It Works
Alokasi Waktu	: 4JP (2 Pertemuan x 2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh luar manusia dalam Bahasa Inggris (head, hands, feet, eyes, nose, mouth). Peserta didik dapat memahami fungsi bagian tubuh tersebut. • Peserta didik mampu memahami fungsi dasar bagian tubuh tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Buku siswa Bahasa Inggris kelas 5 Kurikulum Merdeka • Gambar bagian tubuh manusia • LCD proyektor • LKPD • Laptop dan koneksi internet • Project Scratch	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. • 25 peserta didik
F. MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Game-Based Learning (berbasis permainan Scratch) Media : Scratch interactive project, gambar, LKPD Metode : Diskusi, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, simulasi game
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan menjelaskan bagian tubuh luar (hands, feet, head), menyebutkan fungsinya dalam Bahasa Inggris, serta mengaitkan peranannya dalam kegiatan sehari-hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menyebutkan minimal 5 bagian tubuh dengan pelafalan benar. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang fungsi bagian tubuh (misal: What do you use your hands for?). • Peserta didik mengenal media Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja bagian tubuh yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris? 2. Bagian tubuh mana yang sering kamu gunakan setiap hari? 3. Bagaimana cara kamu menggunakan tangan dan kaki dalam aktivitas sehari-hari?
D. PERSIAPAN BELAJAR
• Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk menampilkan proyek Scratch interaktif tentang body parts. • Memutar lagu anak "Head, Shoulders, Knees and Toes" sebagai pembuka suasana belajar. • Menyiapkan gambar besar tubuh manusia sebagai media visual pendukung. • Menyiapkan daftar kosa kata body parts dan fungsi sederhana yang akan diperkenalkan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan 3
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa dan mengulas pelajaran sebelumnya (eksternal body parts). 2. Doa bersama. 3. Ice breaking: Guru menyebut fungsi → siswa menebak organ. Contoh: "It pumps blood." → siswa menjawab "heart!"
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Guru membuka Scratch project yang berisi gambar tubuh transparan. 2. Klik organ → muncul nama + suara + fungsinya 3. Contoh: klik brain → suara: "<i>Brain helps you think.</i>" 4. Siswa menyimak dan menirukan kalimat secara berulang. 5. Guru menampilkan kuis singkat dari Scratch: "<i>Which organ helps you breathe?</i>" → pilihan: lungs, heart, stomach 6. Siswa menulis 3 kalimat fungsional: 7. "My brain helps me think." 8. "My stomach helps digest food." 9. Mini roleplay: siswa menyebut fungsi organ yang mereka pilih ke teman kelompok.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Guru memandu siswa menyimpulkan pelajaran hari ini. 2. Siswa menyebutkan 2 organ dan fungsinya secara lisan. 3. Pemberian tugas: menggambar satu organ tubuh dan menuliskan fungsinya dalam Bahasa Inggris.
Pertemuan 4
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa dan me-review organ dalam sebelumnya. 2. Doa bersama. 3. Ice breaking: Guru menyebut deskripsi → siswa menebak teman. Contoh: "he has short curly hair." → siswa menebak teman sekelas yang cocok.
Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru menampilkan Gambar berupa karakter dengan berbagai ciri fisik. 2. Klik karakter → muncul deskripsi suara 3. Contoh: klik gambar → suara: <i>"He has big eyes and short hair."</i> 4. Guru dan siswa melafalkan bersama-sama beberapa deskripsi karakter. 5. Scratch Game: <i>"Guess Who"</i> 6. Deskripsi suara/teks muncul → siswa pilih gambar karakter yang sesuai 7. Aktivitas kelompok: 8. Siswa berpasangan → mendeskripsikan temannya secara lisan 9. Teman menggambar sesuai deskripsi 10. Menulis: siswa membuat 2 kalimat deskriptif 11. Tentang dirinya atau temannya 12. Contoh: <i>"I have long black hair."</i>
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Siswa menyebutkan salah satu fungsi tubuh secara lisan di depan kelas. 2. Guru memberi pujian dan dukungan atas keberanian dan kreativitas siswa. 3. Tugas rumah: menggambar satu bagian tubuh dan menuliskan fungsinya dalam Bahasa Inggris. 4. Penutup dengan permainan cepat: <i>"Say the function!"</i> – guru menyebut bagian tubuh, siswa menjawab fungsinya.
F. ASESMEN
Asesmen Formatif 1. Penilaian Sikap • Prosedur: Dilakukan selama dan di luar proses pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Observasi 2. Penilaian Pengetahuan • Prosedur: Dilakukan pada akhir pembelajaran. • Jenis: Tes tertulis atau lisan. • Bentuk: Isian pendek/lisan sederhana. 3. Penilaian Keterampilan • Prosedur: Selama kegiatan inti pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Praktik langsung dan produk tugas.

G. REFLEKSI
Untuk Peserta Didik: 1. Bagian tubuh mana yang paling mudah diingat? 2. Apakah senang belajar dengan lagu dan Scratch? Untuk Guru: 1. Apakah media efektif untuk memperkenalkan kosa kata? 2. Apakah siswa aktif dan memahami materi?
H. LAMPIRAN
1. LKPD 2. Media Pembelajaran 3. Rubrik Penilaian

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 2


Erni Sri wahyuni, S.Pd

NIP. 199006082022212008

Mahasiswa,


Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kepala SDN Mekarjaya 02



Al ROKAYAH, S.Pd.I
NIP. 197105122010012002

Rahmah Nafiisah, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name : _____ Class : _____

Body Parts Name

Match the body parts to their function.



•

• Eat



•

• Smell



•

• Walk



•

• Hold



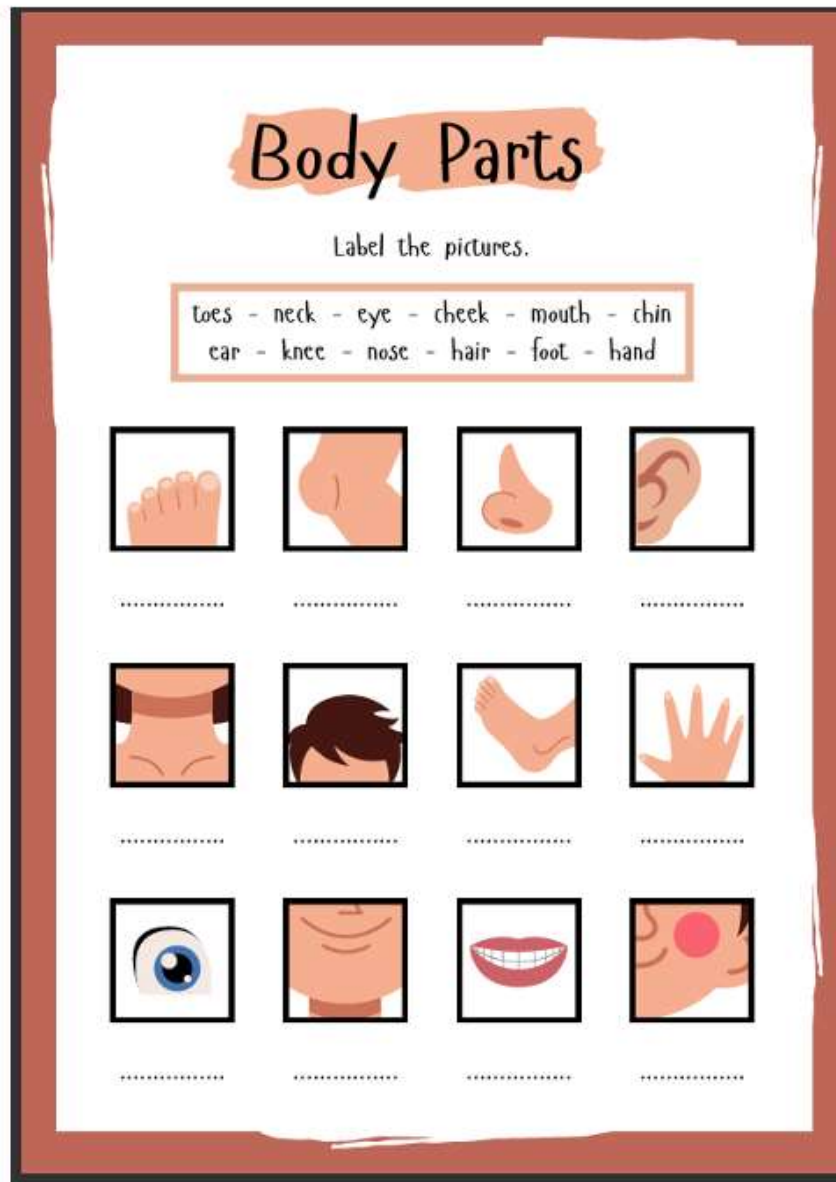
•

• Hear



•

• see



Media Pembelajaran

Projek Scratch



Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indicator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator			Nilai Akhir
		Sikap Berdoa	Disiplin	Kerjasama	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					

X'Nilai Akhir = Setiap skor pada indicator di jumlahkan

Keterangan

Kriteria Predikat	Nilai Akhir
Baik Sekali	7-8
Baik	5-6
Cukup	3-4
Perlu Bimbingan	1-2

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 7

Skor Maksimal 10

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1–2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3–4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana,	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3–4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1–2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bermalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

**MODUL AJAR BAHASA INGGRIS
KELAS V KURIKULUM MERDEKA**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rahmah Nafiisah
Instansi	: SDN Mekarjaya
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: C/V
BAB III	: Parts of Our Body That Work Together
Tema	: My Body and How It Works
Alokasi Waktu	: 4JP (2 Pertemuan x 2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh luar manusia dalam Bahasa Inggris (head, hands, feet, eyes, nose, mouth). Peserta didik dapat memahami fungsi bagian tubuh tersebut. • Peserta didik mampu memahami fungsi dasar bagian tubuh tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Buku siswa Bahasa Inggris kelas 5 Kurikulum Merdeka • Gambar bagian tubuh manusia • LCD proyektor • LKPD • Laptop dan koneksi internet • Project Scratch	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. • 25 peserta didik
F. MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Game-Based Learning (berbasis permainan Scratch) Media : Scratch interactive project, gambar, LKPD Metode : Diskusi, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, simulasi game
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan menjelaskan bagian tubuh luar (hands, feet, head), menyebutkan fungsinya dalam Bahasa Inggris, serta mengaitkan peranannya dalam kegiatan sehari-hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menyebutkan minimal 5 bagian tubuh dengan pelafalan benar. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang fungsi bagian tubuh (misal: What do you use your hands for?). • Peserta didik mengenal media Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja bagian tubuh yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris? 2. Bagian tubuh mana yang sering kamu gunakan setiap hari? 3. Bagaimana cara kamu menggunakan tangan dan kaki dalam aktivitas sehari-hari?
D. PERSIAPAN BELAJAR
• Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk menampilkan proyek Scratch interaktif tentang body parts. • Memutar lagu anak "Head, Shoulders, Knees and Toes" sebagai pembuka suasana belajar. • Menyiapkan gambar besar tubuh manusia sebagai media visual pendukung. • Menyiapkan daftar kosa kata body parts dan fungsi sederhana yang akan diperkenalkan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan 5
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa siswa dan membuka dengan pertanyaan: "Apa kegiatan yang kamu suka lakukan?" 2. Doa bersama. 3. Ice breaking: "Fast Function!" – Guru menyebut aktivitas, siswa cepat-cepat menyebut bagian tubuh dan fungsinya (misalnya: "Drawing!" → "Hand – to draw!"). 4. Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan membuat proyek kecil tentang bakat/kegiatan favorit dan bagian tubuh yang mendukungnya.
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Guru menampilkan project Scratch tambahan yang menampilkan berbagai talenta anak-anak (menari, bermain musik, olahraga). 2. Siswa diajak berdiskusi: bagian tubuh apa yang digunakan dalam kegiatan favorit mereka. 3. Siswa mengisi bagian proyek kreatif pada LKPD: menggambar aktivitas favorit dan menuliskan 1–2 kalimat deskriptif. 4. Guru memberi bimbingan dan contoh jika diperlukan. 5. Siswa menulis 5 kalimat tentang kegiatan yang mereka kuasai atau sukai dan bagian tubuh yang digunakan. 6. Latihan berbicara: siswa secara bergiliran membaca salah satu kalimat mereka di depan kelas.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Siswa menyampaikan hasil refleksi: "Apa yang kamu pelajari tentang tubuh dan kemampuanmu hari ini?" 2. Guru memberikan umpan balik umum dan apresiasi atas keberanian dan usaha siswa. 3. Guru membagikan stiker atau bintang digital sebagai penghargaan. 4. Tugas rumah: mengamati anggota keluarga di rumah dan menuliskan 1 kalimat Bahasa Inggris tentang apa yang mereka lakukan dan bagian tubuh yang digunakan. 5. Penutup dengan permainan singkat: "Find the Body Part!" – guru menyebut fungsi, siswa menunjuk bagian tubuh.
Pertemuan 6
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 2. Doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Ice breaking: "Body Part Charades" – Guru memperagakan suatu aktivitas (misalnya, makan, menulis, berlari) dan siswa menebak bagian tubuh yang digunakan. 4. Guru mengulas sedikit materi pertemuan sebelumnya (fungsi anggota tubuh). 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini: siswa dapat mengaitkan bagian tubuh dengan aktivitas sehari-hari dan membuat kalimat Bahasa Inggris.
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Guru memutar ulang sebagian project Scratch dan menambahkan ilustrasi aktivitas harian (misalnya: bermain bola, membaca, menyanyi). 2. Diskusi bersama: siswa menyebutkan bagian tubuh apa yang digunakan dalam setiap

aktivitas (misalnya: "I use my eyes to read."). - Siswa mengisi LKPD bagian observasi: mencocokkan aktivitas dengan bagian tubuh dan fungsinya. - Guru memberikan contoh kalimat (modeling), lalu siswa diminta menyusun dan menulis 3 kalimat sendiri tentang aktivitas mereka sehari-hari. - Permainan "Guess the Activity" – siswa secara bergiliran memperagakan aktivitas dan siswa lain menebak dan menyebutkan kalimat Bahasa Inggris yang sesuai.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
- Siswa diminta membacakan salah satu kalimatnya di depan kelas. - Guru memberikan pujian dan motivasi atas kreativitas dan keberanian siswa. - Refleksi singkat: siswa menjawab pertanyaan "Bagian tubuh mana yang paling sering kamu gunakan dalam sehari?" - Guru menyampaikan tugas rumah: siswa membuat daftar 5 aktivitas dan bagian tubuh yang digunakan dalam buku tulis. - Lagu penutup: menyanyikan ulang lagu "Head, Shoulders, Knees, and Toes" sebagai pengulangan kosakata.
F. ASESMEN
Asesmen Formatif - Penilaian Sikap - Prosedur: Dilakukan selama dan di luar proses pembelajaran. - Jenis: Non-tes. - Bentuk: Observasi - Penilaian Pengetahuan - Prosedur: Dilakukan pada akhir pembelajaran. - Jenis: Tes tertulis atau lisan. - Bentuk: Isian pendek/lisan sederhana. - Penilaian Keterampilan - Prosedur: Selama kegiatan inti pembelajaran. - Jenis: Non-tes. - Bentuk: Praktik langsung dan produk tugas.
G. REFLEKSI
Untuk Peserta Didik: - Bagian tubuh mana yang paling mudah diingat? - Apakah senang belajar dengan lagu dan Scratch? Untuk Guru: - Apakah media efektif untuk memperkenalkan kosa kata? - Apakah siswa aktif dan memahami materi?

H. LAMPIRAN

1. LKPD
2. Media Pembelajaran
3. Rubrik Penilaian

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 2


Emi Sri wahyuni, S.Pd

NIP. 199006082022212008

Mahasiswa,


Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kepala SDN Mekarjaya 02



A. ROKAYAH, S.Pd.I
NIP. 197105122010012002

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name : _____		Class : _____	
BODY PARTS			
Identify the body parts, and write down their functions			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

WORD SEARCH BODY PARTS

FIND THE FOLLOWING WORDS IN THE PUZZLE. WORDS ARE
HIDDEN HORIZONTALLY ➡ AND VERTICALLY. ⬇

ARM, CHIN, FINGER, FOOT, FOREHEAD, HAND, KNEE,
LEG, NOSE, SHOULDER, TEETH, TOE, TONGUE



K	U	A	F	F	A	R	M	S	F	B	Z
C	L	P	O	I	E	L	T	H	C	T	V
H	J	N	R	N	H	Q	E	O	F	O	I
I	Z	O	E	G	A	A	E	U	O	N	T
N	L	S	H	E	N	C	T	L	O	G	O
Q	E	E	E	R	D	I	H	D	T	U	E
N	G	Q	A	R	H	K	N	E	E	E	S
M	X	V	D	V	C	R	Z	R	S	D	M



Media Pembelajaran

Projek Scratch



Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indikator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator			Nilai Akhir
		Sikap Berdoa	Disiplin	Kerjasama	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					

X'Nilai Akhir = Setiap skor pada indicator di jumlahkan

Keterangan

Kriteria Predikat	Nilai Akhir
Baik Sekali	7-8
Baik	5-6
Cukup	3-4
Perlu Bimbingan	1-2

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 18

Skor Maksimal 30

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1–2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3–4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana.	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3–4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1–2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bernalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP*			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

Lampiran D. 2 Modul Kelas Kontrol

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru menyapa siswa dan membuka dengan pertanyaan: "Apa kegiatan yang kamu suka lakukan?" 2. Doa bersama. 3. Ice breaking "Simon Says". 4. Pemantik: "Apa bagian tubuh yang kamu tahu?"	
Kegiatan Inti (45 Menit)	
1. Guru menayangkan video animasi edukatif tentang anggota tubuh dalam Bahasa Inggris. 2. Siswa menyimak dengan lembar observasi sederhana (nama anggota tubuh dan fungsinya). 3. Diskusi bersama: guru menanyakan bagian tubuh apa saja yang muncul dalam video dan apa fungsinya. 4. Siswa menirukan pelafalan kosakata yang muncul dari video. 5. Menulis 3 kata baru yang dipelajari ke buku tulis.	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
1. Guru meminta beberapa siswa menyebutkan 2 bagian tubuh beserta fungsinya. 2. Refleksi: bagian tubuh mana yang paling menarik? Mengapa? 3. Tugas rumah: cari gambar dari majalah atau koran yang menunjukkan aktivitas tubuh.	
Pertemuan 2	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 2. Doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Ice breaking: "Body Part Charades" – Guru memperagakan suatu aktivitas (misalnya, makan, menulis, berlari) dan siswa menebak bagian tubuh yang digunakan. 4. Guru mengulas sedikit materi pertemuan sebelumnya (fungsi anggota tubuh). 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini: siswa dapat mengaitkan bagian tubuh dengan aktivitas sehari-hari dan membuat kalimat Bahasa Inggris.	
Kegiatan Inti (45 Menit)	
1. Guru memutar ulang sebagian project Scratch dan menambahkan ilustrasi aktivitas harian (misalnya: bermain bola, membaca, menyanyi). 2. Diskusi bersama: siswa menyebutkan bagian tubuh apa yang digunakan dalam setiap aktivitas (misalnya: "I use my eyes to read."). 3. Siswa mengisi LKPD bagian observasi: mencocokkan aktivitas dengan bagian tubuh dan fungsinya. 4. Guru memberikan contoh kalimat (modeling), lalu siswa diminta menyusun dan menulis 3 kalimat sendiri tentang aktivitas mereka sehari-hari. 5. Permainan "Guess the Activity" – siswa secara bergiliran memperagakan aktivitas dan siswa lain menebak dan menyebutkan kalimat Bahasa Inggris yang sesuai.	

Kegiatan Penutup (15 Menit)	
1. Siswa diminta membacakan salah satu kalimatnya di depan kelas. 2. Guru memberikan pujian dan motivasi atas kreativitas dan keberanian siswa. 3. Refleksi singkat: siswa menjawab pertanyaan "Bagian tubuh mana yang paling sering kamu gunakan dalam sehari?". 4. Guru menyampaikan tugas rumah: siswa membuat daftar 5 aktivitas dan bagian tubuh yang digunakan dalam buku tulis. 5. Lagu penutup: menyanyikan ulang lagu "Head, Shoulders, Knees, and Toes" sebagai pengulangan kosakata.	
F. ASESMEN	
Asesmen Formatif	
1. Penilaian Sikap • Prosedur: Dilakukan selama dan di luar proses pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Observasi	
2. Penilaian Pengetahuan • Prosedur: Dilakukan pada akhir pembelajaran. • Jenis: Tes tertulis atau lisan. • Bentuk: Isian pendek/lisan sederhana.	
3. Penilaian Keterampilan • Prosedur: Selama kegiatan inti pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Praktik langsung dan produk tugas.	
G. REFLEKSI	
Untuk Peserta Didik: 1. Bagian tubuh mana yang paling mudah diingat? 2. Apakah senang belajar dengan lagu dan Scratch? Untuk Guru: 1. Apakah media efektif untuk memperkenalkan kosa kata? 2. Apakah siswa aktif dan memahami materi?	
H. LAMPIRAN	
1. LKPD 2. Media Pembelajaran 3. Rubrik Penilaian	

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 1


Dani Ramdhani, S.Pd.SD

NIP. 198606072014121002

Mahasiswa,


Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kepala SDN Mekarjaya 01



AGUS RIZA, S.Pd.
NIP. 1967082019861002

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name: _____ Date: _____

Label the body parts.



Jawablah pertanyaan berikut dengan memilih jawaban yang tepat atau mengisi bagian yang kosong!

Pilih jawaban yang benar!

1. What do you use your eyes for?
 - a. To walk
 - b. To see
 - c. To eat
 - d. To jump
2. What do you use your hands for?
 - a. To write
 - b. To sleep
 - c. To listen
 - d. To run
3. Which part of your body do you use to run?
 - a. Feet
 - b. Mouth
 - c. Hands
 - d. Head
4. The nose is for ____.
 - a. Smelling
 - b. Hearing
 - c. Walking
 - d. running
5. Where do you wear a hat?
 - a. Feet
 - b. Head
 - c. Hands
 - d. Legs

Jawablah pertanyaan berikut!

6. I use my _____ to hear.
7. Buatlah satu kalimat sederhana menggunakan kata "head"

Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indicator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 7

Skor Maksimal 10

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1-2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3-4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana.	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3–4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1–2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bermalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

MODUL AJAR BAHASA INGGRIS
KELAS V KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rahmah Nafiisah
Instansi	: SDN Mekarjaya
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: C/V
BAB III	: Parts of Our Body That Work Together
Tema	: My Body and How It Works
Alokasi Waktu	: 4JP (2 Pertemuan x 2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh luar manusia dalam Bahasa Inggris (head, hands, feet, eyes, nose, mouth). Peserta didik dapat memahami fungsi bagian tubuh tersebut. • Peserta didik mampu memahami fungsi dasar bagian tubuh tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Buku siswa Bahasa Inggris kelas 5 Kurikulum Merdeka • Gambar bagian tubuh manusia • LCD proyektor • LKPD • Laptop dan koneksi internet	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. • 25 peserta didik
F. MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Contextual Learning Media : Video, gambar, LKPD Metode : Diskusi, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, simulasi
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan menjelaskan bagian tubuh luar (hands, feet, head), menyebutkan fungsinya dalam Bahasa Inggris, serta mengaitkan peranannya dalam kegiatan sehari-hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menyebutkan minimal 5 bagian tubuh dengan pelafalan benar. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang fungsi bagian tubuh (misal: What do you use your hands for?). • Peserta didik mengenal media Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja bagian tubuh yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris? 2. Bagian tubuh mana yang sering kamu gunakan setiap hari? 3. Bagaimana cara kamu menggunakan tangan dan kaki dalam aktivitas sehari-hari?
D. PERSIAPAN BELAJAR
• Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk menampilkan video tentang anggota tubuh. • Memutar lagu anak "Head, Shoulders, Knees and Toes" sebagai pembuka suasana belajar. • Menyiapkan kertas untuk ditempel pada tubuh manusia sebagai media visual pendukung. • Menyiapkan daftar kosa kata body parts dan fungsi sederhana yang akan diperkenalkan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan 3
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Review fungsi anggota tubuh dari tugas sebelumnya. 2. Ice breaking: "Act It Out" – siswa memperagakan gerakan, teman menebak anggota tubuh yang digunakan.
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Satu siswa diminta maju sebagai "model tubuh". 2. Siswa lainnya menempelkan label bagian tubuh ke tempat yang tepat (e.g., "eyes", "feet"). 3. Guru menanyakan fungsi setiap bagian tubuh yang sudah ditempel: "What do you use your ears for?" 4. Siswa menulis 3 kalimat sederhana seperti: "I use my mouth to eat." 5. Aktivitas kelompok: setiap kelompok membuat mini-poster tubuh manusia dan menuliskan nama anggota tubuhnya.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Presentasi masing-masing kelompok. 2. Apresiasi dari guru. 3. Tugas rumah: gambar satu anggota tubuh + fungsi dalam Bahasa Inggris.
Pertemuan 4
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 2. Doa bersama dan review poster/kalimat sebelumnya. 3. Ice breaking: "Quick Sentence" → Guru menyebut "eyes", siswa cepat-cepat berkata "I use my eyes to see".
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Guru memberikan contoh kalimat fungsi bagian tubuh (e.g., "I use my hands to write.") 2. Siswa menyusun kalimat mereka sendiri (minimal 3) tentang fungsi anggota tubuh. 3. Diskusi kelompok kecil: setiap anggota membaca salah satu kalimatnya ke teman. 4. Guru memberi umpan balik pelafalan.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Siswa menulis satu kalimat terbaiknya di papan tulis. 2. Guru memberi penghargaan (bintang atau pujian). 3. Tugas rumah: minta orang tua bantu menilai 1 kalimat anak tentang tubuh.
F. ASESMEN

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 1



Dani Ramdhani, S.Pd.SD

NIP. 198606072014121002

Mahasiswa,



Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kecamatan SDN Mekarjaya 01



AGUS RIIZA, S.Pd.
NIP. 1987082019861002

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name : _____ Class : _____

Body Parts Name

Match the body parts to their function.



•

• Eat



•

• Smell



•

• Walk



•

• Hold



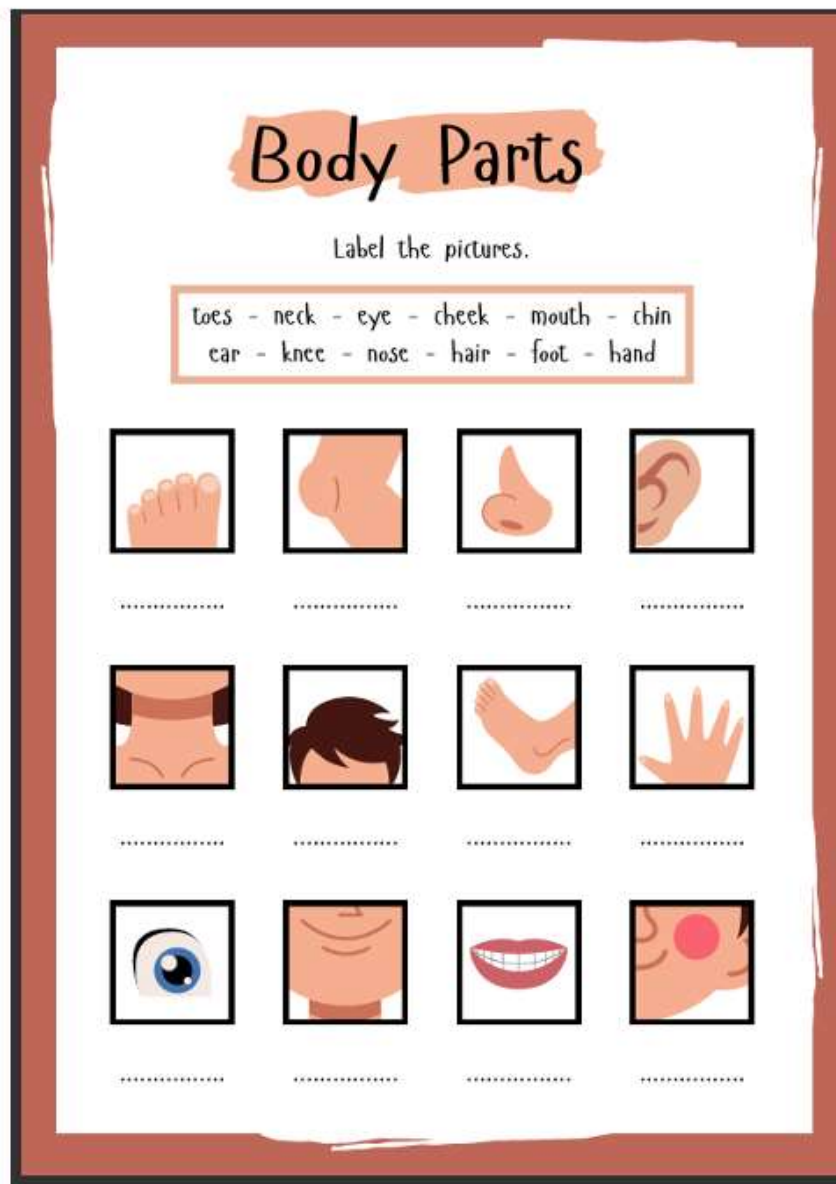
•

• Hear



•

• see



Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indicator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 7

Skor Maksimal 10

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1-2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3-4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana.	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3–4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1–2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bermalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

MODUL AJAR BAHASA INGGRIS
KELAS V KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rahmah Nafiisah
Instansi	: SDN Mekarjaya
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Fase/Kelas	: C/V
BAB III	: Parts of Our Body That Work Together
Tema	: My Body and How It Works
Alokasi Waktu	: 4JP (2 Pertemuan x 2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh luar manusia dalam Bahasa Inggris (head, hands, feet, eyes, nose, mouth). Peserta didik dapat memahami fungsi bagian tubuh tersebut. • Peserta didik mampu memahami fungsi dasar bagian tubuh tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Buku siswa Bahasa Inggris kelas 5 Kurikulum Merdeka • Gambar bagian tubuh manusia • LCD proyektor • LKPD • Laptop dan koneksi internet	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. • 25 peserta didik
F. MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Contextual Learning Media : Video, gambar, LKPD Metode : Diskusi, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung, simulasi
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan menjelaskan bagian tubuh luar (hands, feet, head), menyebutkan fungsinya dalam Bahasa Inggris, serta mengaitkan peranannya dalam kegiatan sehari-hari melalui pendekatan bermain sambil belajar.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
• Peserta didik dapat menyebutkan minimal 5 bagian tubuh dengan pelafalan benar. • Peserta didik dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang fungsi bagian tubuh (misal: What do you use your hands for?). • Peserta didik mengenal media Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja bagian tubuh yang kamu tahu dalam Bahasa Inggris? 2. Bagian tubuh mana yang sering kamu gunakan setiap hari? 3. Bagaimana cara kamu menggunakan tangan dan kaki dalam aktivitas sehari-hari?
D. PERSIAPAN BELAJAR
• Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk menampilkan video tentang anggota tubuh. • Memutar lagu anak "Head, Shoulders, Knees and Toes" sebagai pembuka suasana belajar. • Menyiapkan kertas untuk ditempel pada tubuh manusia sebagai media visual pendukung. • Menyiapkan daftar kosa kata body parts dan fungsi sederhana yang akan diperkenalkan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan 5
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Review fungsi anggota tubuh dari tugas sebelumnya. 2. Ice breaking: "Who Am I?" – Guru mendeskripsikan ciri salah satu siswa, teman lain menebak.
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Siswa dibagi berpasangan. 2. Masing-masing mendeskripsikan temannya: rambut, mata, tinggi, warna kulit (e.g., "He has short hair.") 3. Pasangan menggambar temannya berdasarkan deskripsi. 4. Siswa menulis 2 kalimat tentang dirinya dan 2 kalimat tentang temannya.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Siswa mempresentasikan gambar dan deskripsi singkatnya. 2. Guru memberi apresiasi dan perbaikan jika diperlukan. 3. Tugas rumah: deskripsikan anggota keluarga di rumah (1 orang).
Pertemuan 6
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 2. Doa bersama dan review poster/kalimat sebelumnya. 3. Guru membuka dengan kilas balik kegiatan selama 5 pertemuan. 4. Ice breaking ringan: "Name 3!" – Guru menyebut fungsi, siswa menyebut 3 bagian tubuh.
Kegiatan Inti (45 Menit)
1. Proyek mini: membuat poster "My Body and Me" → gambar tubuh sendiri + menulis 3–5 kalimat deskripsi/fungsi. 2. Siswa menghias dan mempresentasikan posternya. 3. Guru melakukan asesmen keterampilan berbicara dan penulisan.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
1. Refleksi bersama: "Apa yang paling kamu sukai dari pelajaran ini?" 2. Siswa menuliskan kalimat: "I learn that my body helps me to..." 3. Guru memberi motivasi dan pesan penutup.
F. ASESMEN
Asesmen Formatif 1. Penilaian Sikap • Prosedur: Dilakukan selama dan di luar proses pembelajaran. • Jenis: Non-tes. • Bentuk: Observasi

Cimahi, 17 Juni 2025

Guru Kelas V

SDN Mekarjaya 1



Dani Ramdhani, S.Pd.SD

NIP. 198606072014121002

Mahasiswa,



Rahmah Nafiisah

NIM. 2103253

Mengetahui,

Margaasih,
Kepala SDN Mekarjaya 01



AGUS RIZA, S.Pd.
NIP. 1967082019861002

LAMPIRAN
Lembar Kerja Peserta Didik

Name : _____

Class : _____

BODY PARTS

Identify the body parts, and write down their functions

1.



2.



3.



4.



5.



WORD SEARCH BODY PARTS

FIND THE FOLLOWING WORDS IN THE PUZZLE. WORDS ARE
HIDDEN HORIZONTALLY ➡ AND VERTICALLY. ⬇

ARM, CHIN, FINGER, FOOT, FOREHEAD, HAND, KNEE,
LEG, NOSE, SHOULDER, TEETH, TOE, TONGUE



K	U	A	F	F	A	R	M	S	F	B	Z
C	L	P	O	I	E	L	T	H	C	T	V
H	J	N	R	N	H	Q	E	O	F	O	I
I	Z	O	E	G	A	A	E	U	O	N	T
N	L	S	H	E	N	C	T	L	O	G	O
Q	E	E	E	R	D	I	H	D	T	U	E
N	G	Q	A	R	H	K	N	E	E	E	S
M	X	V	D	V	C	R	Z	R	S	D	M



Rubrik Penilaian• **Penilaian Sikap**

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Sikap Berdoa Indikator: 1. Duduk rapih dan tenang 2. Tidak bercanda 3. Melantunkan doa dengan benar 4. Khusyuk saat berdoa	Mampu memenuhi 4 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan	Mampu memenuhi 1-2 indikator yang ditentukan	Belum mampu Memenuhi indicator yang ditentukan
2.	Keaktifan dan Kerjasama. Indikator: 1. Aktif saat diskusi kelompok 2. Aktif dalam bertanya jawab 3. Mampu bekerja sama dengan kelompok	Mampu memenuhi 3 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 2 indikator yang ditentukan.	Mampu memenuhi 1 indikator yang ditentukan.	Belum mampu memenuhi indikator yang ditentukan.

• **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis : skor (menjawab pertanyaan pada lembar LKPD)

Banyak soal 7

Skor Maksimal 10

Pedoman Penskoran

No Soal	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
2	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
3	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
4	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
5	Peserta didik menjawab benar dan tepat	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
6	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0
7	Peserta didik menjawab benar dan tepat	2
	Peserta didik menjawab benar	1
	Peserta didik menjawab salah atau tidak menjawab	0

Nilai asesmen tertulis dapat dihitung dengan cara:
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

Kriteria Predikat	Nilai
A (Sangat Baik)	81-100
B (Baik)	71-80
C (Cukup)	61-70
D (Perlu Bimbingan)	<60

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (< 60)	Cukup (61 – 70)	Baik (71 – 80)	Sangat Baik (81 – 100)
Menyebutkan bagian tubuh dalam Bahasa Inggris	Belum mampu menyebutkan bagian tubuh.	Menyebutkan 1-2 bagian tubuh.	Menyebutkan 3-4 bagian tubuh.	Menyebutkan ≥5 bagian tubuh dengan benar.
Menjelaskan fungsi bagian tubuh	Tidak dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 1 bagian tubuh.	Menjelaskan fungsi 2 bagian tubuh.	Menjelaskan ≥3 fungsi bagian tubuh dengan kalimat utuh.
Menjawab	Tidak mampu	Menjawab	Menjawab	Menjawab

pertanyaan dalam Bahasa Inggris	menjawab pertanyaan sederhana.	dengan bantuan guru.	dengan struktur sederhana.	dengan percaya diri dan pelafalan baik.
---------------------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	---

Aspek	Skor 1 (Belum Tercapai)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)
Sikap: Mandiri & Gotong Royong	Tidak aktif atau membantu	Kadang membantu dan mandiri	Aktif, mandiri, dan membantu
Sikap: Kreatif & Bernalar Kritis	Tidak mencoba menjawab	Coba menjawab meski belum tepat	Menjawab kritis dan kreatif
Pengetahuan: Vocabulary	<3 bagian tubuh	3–4 bagian tubuh	≥5 bagian tubuh
Pengetahuan: Fungsi Tubuh	Tidak bisa menyebut fungsi	1–2 fungsi	≥3 fungsi dengan kalimat utuh
Keterampilan: Pelafalan & Jawaban	Pelafalan salah	Pelafalan cukup jelas	Pelafalan tepat & percaya diri
Keterampilan: Tempel Bagian Tubuh	Tidak ikut atau salah semua	Sebagian tepat	Semua tepat dan rapi

• **LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Indikator Penilaian : Isi dengan angka 1,2,3, dan 4 sesuai yang tertera pada rubrik.

No	Nama	Indikator		Nilai Akhir
		Terampil menjelaskan bagian-bagian tubuh dan fungsinya	Terampil menggambar tubuh dan menuliskan fungsinya (LKPD)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

Indikator Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang dipenuhi}}{8} \times 100$

8	
Kriteria	Nilai Akhir
Baik Sekali	91-100
Baik	81-90
Cukup	61-80
Kurang	0-60

• **Rubrik Penilaian Profil Pelajar Pancasila**

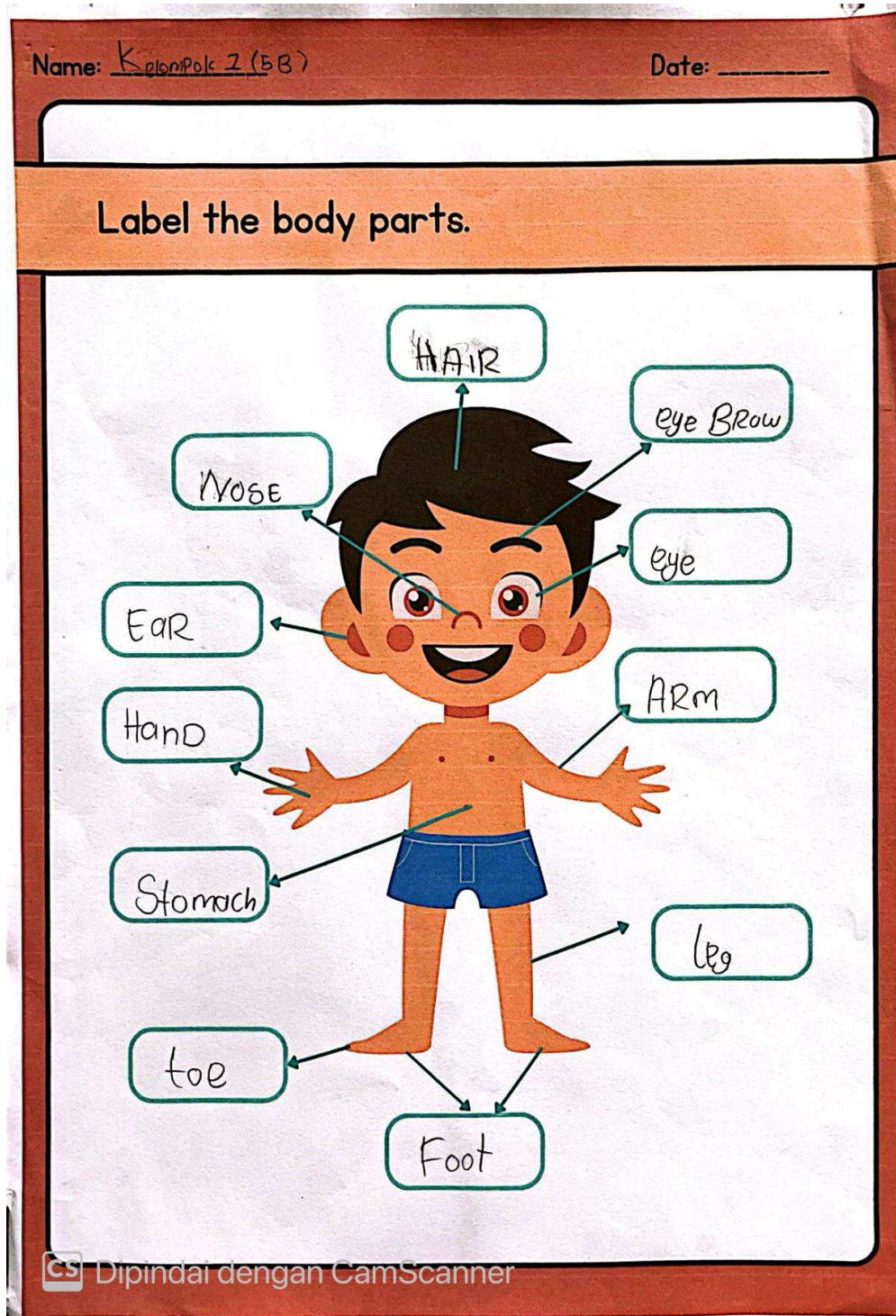
No.	DIMENSI	Sudah/Sangat berkembang (4)	Berkembang sesuai harapan (4)	Berkembang (4)	Belum berkembang (1)
1.	Beriman Dan Bertakwa kepada Tuhan YME	Sudah mahir dan tertib melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian besar melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	Sebagian kecil melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.	Belum melakukan pembiasaan keagamaan dengan mengucapkan salam, menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar.
2.	Gotong Royong	Sudah sadar dengan saling membantu teman sekelompoknya dan teman lain kelompoknya.	Sebagian besar sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Sebagian kecil sadar untuk saling membantu teman sekelompoknya.	Belum saling membantu teman sekelompoknya
3.	Mandiri	Sudah mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian besar mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru dan teman.	Sebagian kecil baru mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan guru.	Baru mulai mandiri dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantu guru.
4.	Bermalar Kritis	Sudah mahir mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian besar mengambil keputusan, kemudian melakukan tindakan dari hasil analisis dan evaluasi pada informasi yang telah didapatkan.	Sebagian kecil Sudah mahir mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.	Baru berkembang untuk mengambil keputusan, pada informasi yang telah didapatkan.
5.	Berpikir Kreatif	Sangat Mahir Dalam Membandingkan	Sebagian Besar Membandingkan Gagasan- Gagasan	Baru Sebagian Membandingkan Gagasan- Gagasan Kreatif	Baru Berkembang Membandingkan

		Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.	Gagasan- Gagasan Kreatif Untuk Menghadapi Situasi Dan Permasalahan.
--	--	--	--	---	---

1) Lembar Penilaian Profil Pelajar Pancasila

No.	Nama Siswa	Sikap		Dimensi PPP			
		Skor	Predikat	1	2	4	5
1.							
2.							
3.							

Lampiran D. 3 Sampel Pengisian LKPD Kelas Eksperimen



kelompok 1 58

Jawablah pertanyaan berikut dengan memilih jawaban yang tepat atau mengisi bagian yang kosong!

Pilih jawaban yang benar!

1. What do you use your eyes for?
 - a. To walk
 - ☒ b. To see
 - c. To eat
 - d. To jump
2. What do you use your hands for?
 - ☒ a. To write
 - b. To sleep
 - c. To listen
 - d. To run
3. Which part of your body do you use for running?
 - ☒ a. Feet
 - b. Mouth
 - c. Hands
 - d. Head
4. The nose is for _____.
 - ☒ a. Smelling
 - b. Hearing
 - c. Walking
 - d. running
5. Where do you wear a hat?
 - a. Feet
 - ☒ b. Head
 - c. Hands
 - d. Legs

Jawablah pertanyaan berikut!

6. I use my Ear to hear.
7. Buatlah satu kalimat sederhana menggunakan kata "head".
I wear a hat in my head

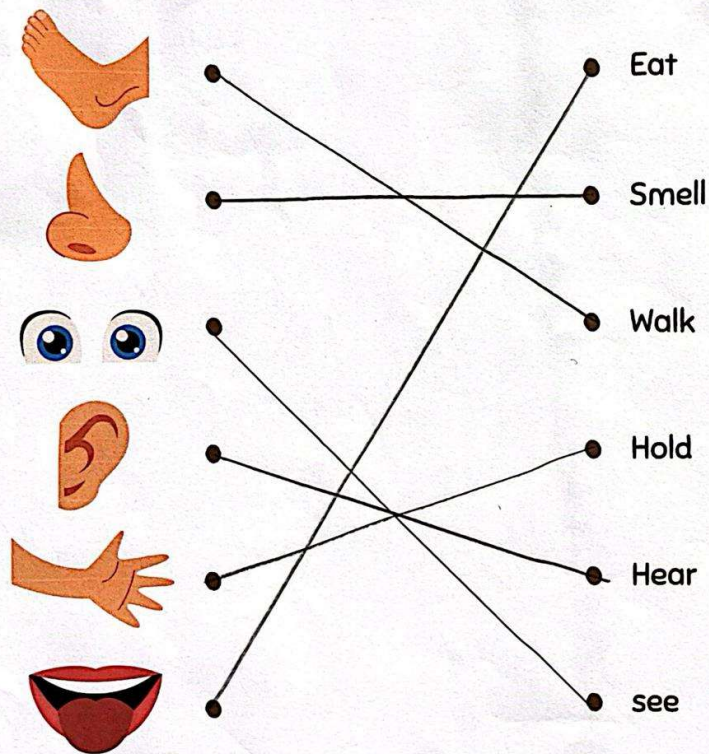
Dipindai dengan CamScanner

Name: HelomPor 03

Class: 5B

Body Parts Name

Match the body parts to their function.



CS Dipindai dengan CamScanner

kelompok 3

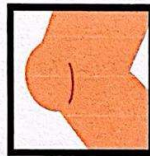
Body Parts

Label the pictures.

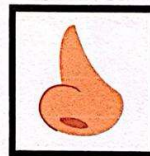
toes - neck - eye - cheek - mouth - chin
ear - knee - nose - hair - foot - hand



toes



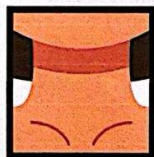
knee



nose



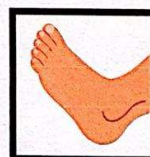
ear



neck



hair



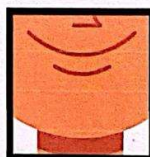
foot



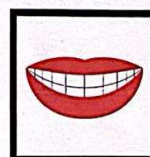
hand



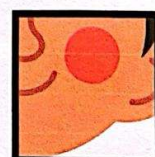
eye



cheek



mouth



chin

CS Dipindai dengan CamScanner

Name : Anggi, Alvin, Axel,
Kelompok 3 Tania

Class : 5B

BODY PARTS

Identify the body parts, and write down their functions

1.



mouth

To eat, drink, and speak

2.



hand

To grasp, hold, and manipulate objects

3.



nose

To smelling

4.



ear

To listen to music

5.



leg

the legs are used for walking, running and moving around

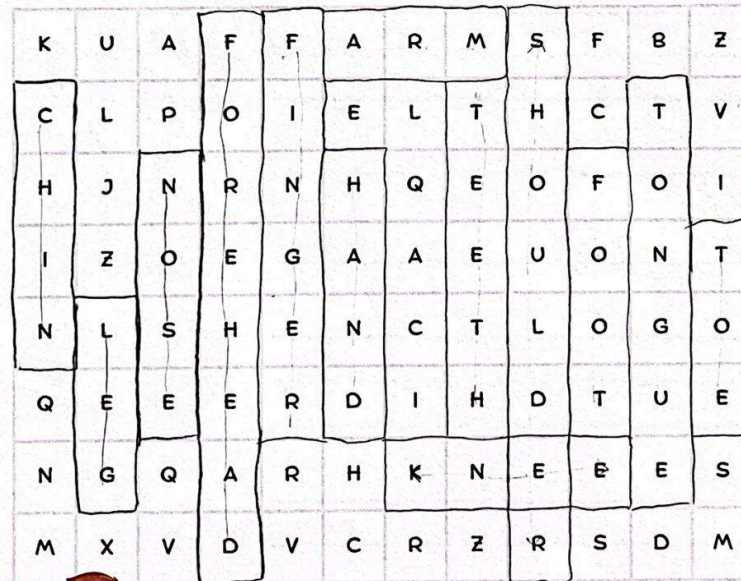


Dipindai dengan CamScanner

WORD SEARCH BODY PARTS

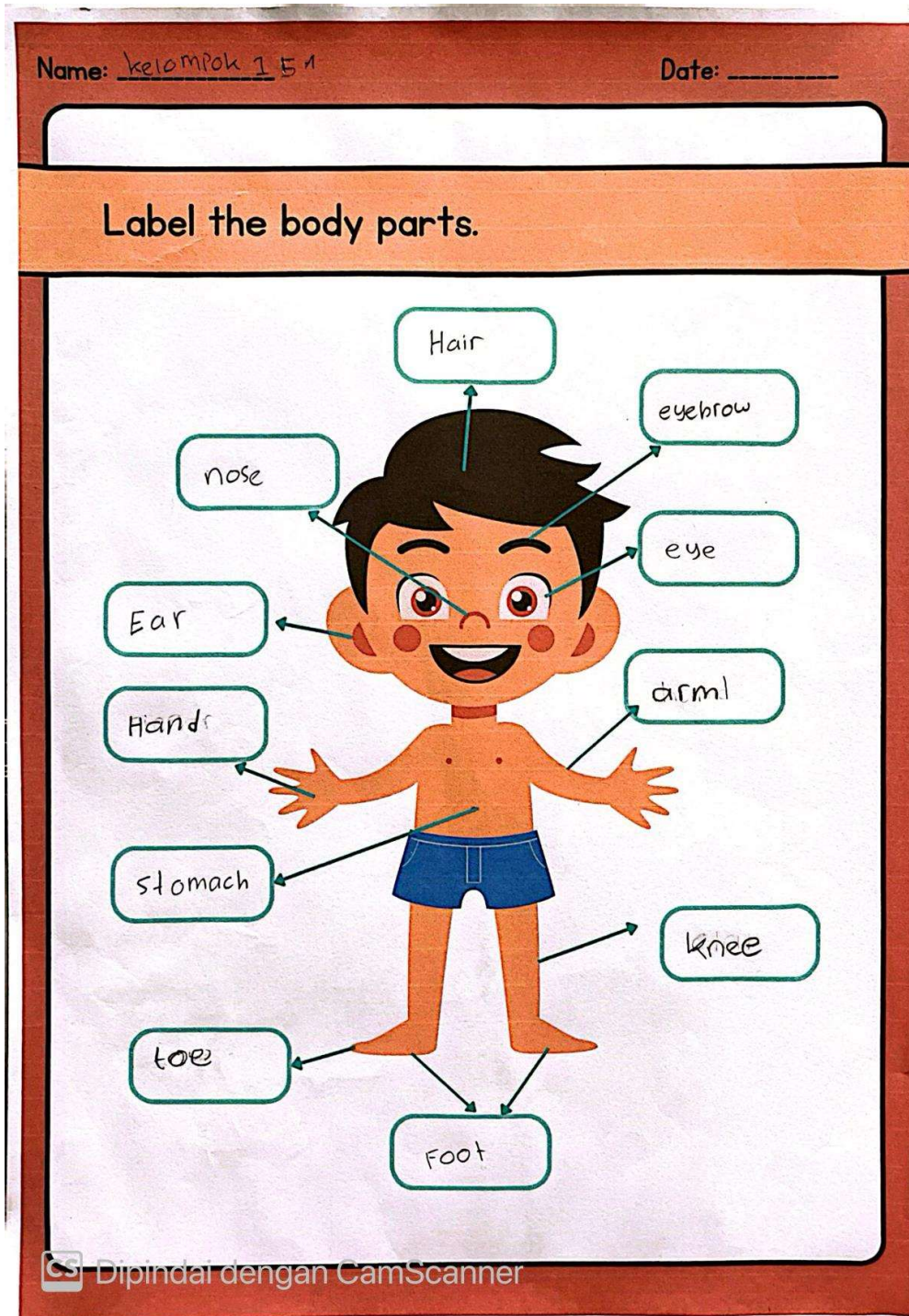
FIND THE FOLLOWING WORDS IN THE PUZZLE. WORDS ARE HIDDEN HORIZONTALLY ➡ AND VERTICALLY. ⬇

ARM, CHIN, FINGER, FOOT, FOREHEAD, HAND, KNEE,
LEG, NOSE, SHOULDER, TEETH, TOE, TONGUE



CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran D. 4 Sampel Pengisian LKPD Kelas Kontrol



Kelompok 1 BA

Jawablah pertanyaan berikut dengan memilih jawaban yang tepat atau mengisi bagian yang kosong!

Pilih jawaban yang benar!

1. What do you use your eyes for?
 - a. To walk
 - ☒ b. To see
 - c. To eat
 - d. To jump
2. What do you use your hands for?
 - ☒ a. To write
 - b. To sleep
 - c. To listen
 - d. To run
3. Which part of your body do you use for running?
 - ☒ a. Feet
 - b. Mouth
 - c. Hands
 - d. Head
4. The nose is for _____.
 - ☒ a. Smelling
 - b. Hearing
 - c. Walking
 - d. running
5. Where do you wear a hat?
 - a. Feet
 - b. Head
 - ☒ c. Hands
 - d. Legs

Jawablah pertanyaan berikut!

6. I use my head to hear.
7. Buatlah satu kalimat sederhana menggunakan kata "head".
my is headce

Dipindai dengan CamScanner

Name : Kelompok 3 Class : 5A

Body Parts Name

Match the body parts to their function.

CS Dipindai dengan CamScanner

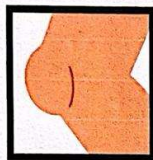
Body Parts

Label the pictures.

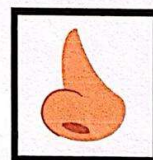
toes - neck - eye - cheek - mouth - chin
ear - knee - nose - hair - foot - hand



..Finger



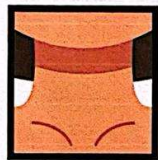
..knee



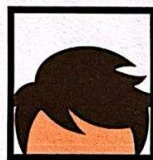
..Nose



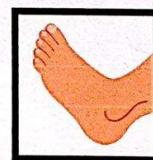
..ear



..neck



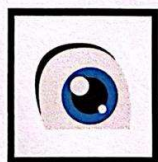
..hair



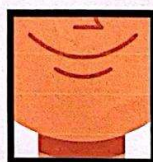
..Foot



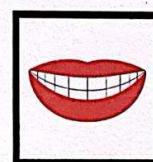
..hand



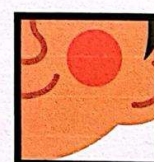
..eye



..chin



..Mouth



..cheek

CS Dipindai dengan CamScanner

Name : kelompok 8<5A>

Class :

BODY PARTS

Identify the body parts, and write down their functions

1.



eat food

2.



write book

3.



smell forpume

4.



listen musik

5.



sun

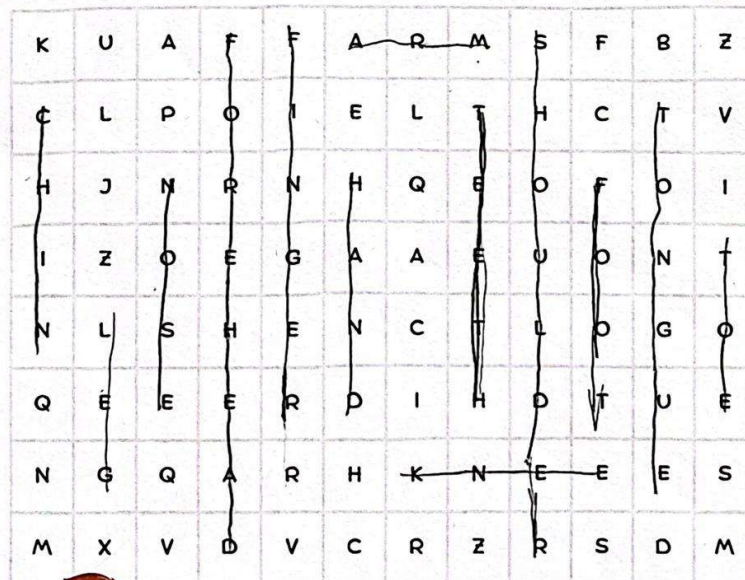


Dipindai dengan CamScanner

WORD SEARCH BODY PARTS

FIND THE FOLLOWING WORDS IN THE PUZZLE. WORDS ARE
HIDDEN HORIZONTALLY ➡ AND VERTICALLY. ↓

ARM, CHIN, FINGER, FOOT, FOREHEAD, HAND, KNEE,
LEG, NOSE, SHOULDER, TEETH, TOE, TONGUE



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran E. 1 Data Deskriptif Penguasaan Kosakata

Descriptives								
Hasil								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pretest Eksperimen	25	45,60	15,832	3,166	39,06	52,14	20	70
Posttest Eksperimen	25	74,80	14,468	2,894	68,83	80,77	50	100
Pretest Kontrol	25	43,60	13,503	2,701	38,03	49,17	20	70
Posttest Kontrol	25	58,80	15,895	3,179	52,24	65,36	30	90
Total	100	55,70	19,346	1,935	51,86	59,54	20	100

Lampiran E. 2 Data Deskriptif *N-Gain*

Data Kelas Eksperimen						
Inisial Nama Siswa	Nilai		Skor Maksimal	N-Gain	Interpretasi Tingkat N-	Interpretasi Efektivitas N-Gain
	Pretest	Posttest				
ADT	20	50	100	0,38	Sedang	Tidak Efektif
AJP	20	50	100	0,38	Sedang	Tidak Efektif
ALE	30	70	100	0,57	Sedang	Cukup Efektif
ALI	70	100	100	1	Tinggi	Efektif
ALF	30	50	100	0,29	Rendah	Tidak Efektif
ALK	30	60	100	0,43	Sedang	Kurang Efektif
ALY	30	60	100	0,43	Sedang	Kurang Efektif
ARK	40	60	100	0,33	Sedang	Tidak Efektif
ARS	20	70	100	0,63	Sedang	Cukup Efektif
AZK	40	70	100	0,5	Sedang	Kurang Efektif
BMA	40	80	100	0,67	Sedang	Cukup Efektif
FJR	40	80	100	0,67	Sedang	Cukup Efektif
FKR	50	70	100	0,4	Sedang	Kurang Efektif
GHS	50	70	100	0,4	Sedang	Kurang Efektif
IRS	50	70	100	0,4	Sedang	Kurang Efektif
SLA	40	80	100	0,67	Sedang	Cukup Efektif
KHN	50	80	100	0,6	Sedang	Cukup Efektif
NBL	60	80	100	0,5	Sedang	Kurang Efektif
NZL	60	80	100	0,5	Sedang	Kurang Efektif
NSY	50	90	100	0,8	Tinggi	Efektif
QNS	60	90	100	0,75	Tinggi	Cukup Efektif
RFL	60	90	100	0,75	Tinggi	Cukup Efektif
RST	70	90	100	0,67	Sedang	Cukup Efektif
RHS	60	80	100	0,5	Sedang	Kurang Efektif
SKT	70	100	100	1	Tinggi	Efektif
Rata-Rata	45,6	74,8	-	0,57	Sedang	Cukup Efektif

Data Kelas Kontrol						
Inisial Nama Siswa	Nilai		Skor Maksimal	N-Gain	Interpretasi N-Gain	Interpretasi Efektivitas N-Gain
	Pretest	Posttest				
ADS	20	30	100	0,13	Rendah	Tidak Efektif
ALL	20	40	100	0,25	Rendah	Tidak Efektif
ALY	30	40	100	0,14	Rendah	Tidak Efektif
ALZ	20	40	100	0,25	Rendah	Tidak Efektif
ARD	30	50	100	0,29	Rendah	Tidak Efektif
ARS	40	60	100	0,33	Sedang	Tidak Efektif
AFA	30	50	100	0,29	Rendah	Tidak Efektif
ANL	40	50	100	0,17	Rendah	Tidak Efektif
DEW	40	50	100	0,17	Rendah	Tidak Efektif
FDL	40	40	100	0	Rendah	Tidak Efektif
FEZ	40	50	100	0,17	Rendah	Tidak Efektif
FTH	40	50	100	0,17	Rendah	Tidak Efektif
FTY	50	60	100	0,2	Rendah	Tidak Efektif
GHD	50	70	100	0,4	Sedang	Kurang Efektif
HBB	50	60	100	0,2	Rendah	Tidak Efektif
HSN	40	60	100	0,33	Sedang	Tidak Efektif
JHN	50	60	100	0,2	Rendah	Tidak Efektif
KSY	50	60	100	0,2	Rendah	Tidak Efektif
MRM	60	70	100	0,25	Rendah	Tidak Efektif
MCH	50	70	100	0,4	Sedang	Kurang Efektif
NDF	60	80	100	0,5	Sedang	Kurang Efektif
NSV	60	70	100	0,25	Rendah	Tidak Efektif
NRC	50	80	100	0,6	Sedang	Cukup Efektif
RDW	60	90	100	0,75	Tinggi	Cukup Efektif
RSK	70	90	100	0,67	Sedang	Cukup Efektif
Rata-Rata	43,6	58,8	-	0,29	Rendah	Tidak Efektif

Lampiran E. 3 N-Gain Per Indikator

Data Kelas Eksperimen									
Inisial Nama Siswa	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Nilai		N-Gain
	Pretest 1	Posttest 1	Pretest 2	Posttest 2	Pretest 3	Posttest 3	Pretest	Posttest	
ADT	0	0	1	2	1	3	20	50	0,38
AJP	0	2	0	0	2	3	20	50	0,38
ALE	0	2	0	3	3	2	30	70	0,57
ALI	1	2	3	3	3	5	70	100	1
ALF	1	2	1	2	1	1	30	50	0,29
ALK	0	2	2	1	1	3	30	60	0,43
ALY	0	0	2	2	1	4	30	60	0,43
ARK	0	1	1	3	3	2	40	60	0,33
ARS	0	2	1	2	1	3	20	70	0,63
AZK	2	2	0	2	2	3	40	70	0,5
BMA	0	2	2	2	2	4	40	80	0,67
FJR	0	1	1	3	3	4	40	80	0,67
BL	1	2	2	2	2	3	50	70	0,4
GHS	1	1	1	2	3	4	50	70	0,4
IRS	0	1	2	1	3	5	50	70	0,4
SLA	0	2	2	3	2	3	40	80	0,67
KHN	1	2	3	2	1	4	50	80	0,6
NBL	0	2	3	3	3	3	60	80	0,5
NZL	1	1	1	3	4	4	60	80	0,5
NSY	1	2	1	3	3	4	50	90	0,8
QNS	1	2	2	3	3	4	60	90	0,75
RFL	1	1	1	3	4	5	60	90	0,75
RST	2	1	2	3	3	5	70	90	0,67
RHS	1	2	2	2	3	4	60	80	0,5
SKT	1	2	3	3	3	5	70	100	1
Rata-Rata	0,6	1,56	1,56	2,32	2,4	3,6	45,6	74,8	0,57
N-Gain Indikator	0,4		0,53		2		0,98		

Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data Kelas Kontrol									
Inisial Nama Siswa	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Nilai		N-Gain
	Pretest 1	Posttest 2	Pretest 2	Posttest 2	Pretest 3	Posttest 3	Pretest	Posttest	
HF	0	0	1	1	1	2	20	30	0,13
SJ	1	1	0	1	1	2	20	40	0,25
RS	0	1	1	2	2	1	30	40	0,14
FA	1	1	1	0	0	3	20	40	0,25
AP	0	1	0	0	3	4	30	50	0,29
RP	1	0	2	2	1	4	40	60	0,33
MR	1	1	1	2	1	2	30	50	0,29
FH	1	1	2	2	1	2	40	50	0,17
SSA	1	1	2	1	1	3	40	50	0,17
NP	0	0	1	1	3	3	40	40	0
RHG	0	1	1	1	3	3	40	50	0,17
HH	2	2	1	2	1	1	40	50	0,17
KG	1	2	1	0	3	4	50	60	0,2
NGK	2	1	1	2	2	4	50	70	0,4
NR	2	2	1	2	2	2	50	60	0,2
SA	0	2	1	2	3	2	40	60	0,33
FR	1	1	2	2	2	3	50	60	0,2
MR	2	1	1	1	2	4	50	60	0,2
RAP	1	1	1	3	4	3	60	70	0,25
MR	1	1	1	2	3	4	50	70	0,4
TR	0	0	3	3	3	5	60	80	0,5
RD	1	2	2	1	3	4	60	70	0,25
RR	0	2	3	1	2	5	50	80	0,6
MK	1	2	2	2	3	5	60	90	0,75
NK	0	2	2	3	5	4	70	90	0,67
Rata-Rata	0,8	1,16	1,36	1,56	2,2	3,16	43,6	58,8	0,29
N-Gain Indikator	0,16		0,12		1,2		0,33		

Lampiran E. 4 Analisis Inferensial Penguasaan Kosakata

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	,138	25	,200 [*]	,933	25	,100
	Posttest Eksperimen	,160	25	,097	,941	25	,152
	Pretest Kontrol	,162	25	,088	,939	25	,138
	Posttest Kontrol	,150	25	,150	,950	25	,250

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,213	1	48	,276
	Based on Median	,880	1	48	,353
	Based on Median and with adjusted df	,880	1	47,600	,353
	Based on trimmed mean	1,211	1	48	,277

Rahmah Nafiisah, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	,089	1	48	,767
Based on Median	,084	1	48	,774
Based on Median and with adjusted df	,084	1	47,985	,774
Based on trimmed mean	,096	1	48	,758

Uji T Pretest

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,089	,767	3,722	48	,001	16,000	4,299	7,357	24,643
	Equal variances not assumed			3,722	47,581	,001	16,000	4,299	7,355	24,645

Uji T Posttest

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1,213	,276	,481	48	,633	2,000	4,162	-6,368	10,368
	Equal variances not assumed			,481	46,834	,633	2,000	4,162	-6,373	10,373

Uji Konstanta Regresi Linear

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,842 ^a	,709	,696	7,978

a. Predictors: (Constant), pretest

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3560,237	1	3560,237	55,942	,000 ^b
	Residual	1463,763	23	63,642		
	Total	5024,000	24			

a. Dependent Variable: posttest

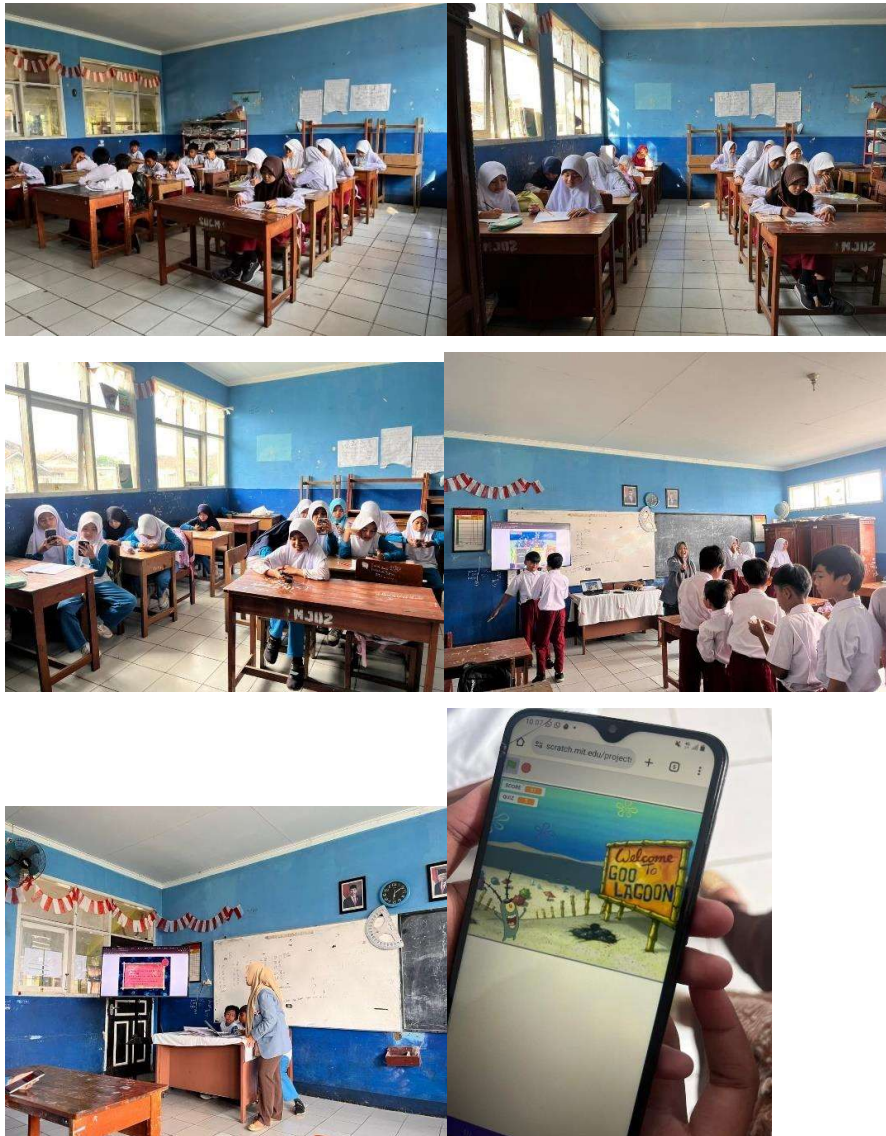
b. Predictors: (Constant), pretest

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,721	4,954		8,018	,000
	pretest	,769	,103	,842	7,479	,000

a. Dependent Variable: posttest

Lampiran E. 5 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen



Lampiran E. 6 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol



Rahmah Nafiisah, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN SCRATCH TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran E. 7 Riwayat Hidup



Penulis, Rahmah Nafiisah, lahir di Cimahi pada 4 Oktober 2003 dan merupakan putri tunggal dari Bapak Mashur dan Ibu Sri Maryani. Ia menempuh pendidikan di SDN 6 Bogar, SMPN 7 Makassar, dan SMAN 1 Batujajar sebelum melanjutkan studi di Program Studi PGSD UPI Kampus Purwakarta.

Selama kuliah, ia aktif sebagai staf di Kabinet Rantai Aksi Bem UPI Purwakarta pada tahun 2023, dan mengikuti Program Kampus Mengajar serta Magang Bersertifikat dari Kampus Merdeka. Keterlibatan dalam kedua program tersebut telah memberikan pengalaman yang sangat berharga dan memperkaya proses pembelajaran penulis, baik secara akademik maupun non-akademik. Seluruh rangkaian pengalaman ini turut membentuk karakter, memperluas wawasan, dan menumbuhkan semangat pengabdian penulis dalam dunia pendidikan serta meneguhkan komitmen untuk terus berkontribusi secara nyata bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya.