

APPENDICES

Appendix 1. Letter of Permission

Surat Ijin Melakukan Penelitian di SD N 5 Kampung Baru



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 3790/UN48.7.1/DT/2019

28 Oktober 2019

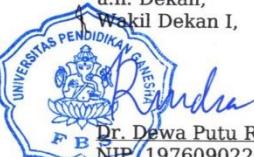
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD N 5 Kampung Baru
di Singaraja

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	Kadek Eva Yanti Kusuma Dewi
NIM	:	1612021040
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	:	S1
Tahun Akademik	:	2019/2020
Judul	:	The Effect of Gamification Based on Balinese Local Story towards The Fifth Grade Students' Reading Comprehension

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP/ 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Appendix 2. Letter of Accomplishment

Keterangan Sudah Melakukan Penelitian di SD N 5 Kampung Baru



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 KAMPUNG BARU



Alamat : Jalan Surapati No. 112 Singaraja, Telp. (0362) 23543, Kode Pos : 81114
Email. Sdn5kampungbaru@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7/078/Pendas/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 5 Kampung Baru, Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Provinsi Bali, dengan ini menerangkan :

1. Nama : KADEX EVA YANTHI KUSUMA DEWI
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. NIM : 1612021040
4. Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris
5. Fakultas : Bahasa dan Seni

Memang benar mahasiswa tersebut di atas melakukan penelitian di SDN 5 Kampung Baru.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Appendix 3. Blueprint for Pretest and Posttest Instrument

Blueprint 1, I Cupak and I Gerantang (Before Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.3 Membandingkan kata-kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan.	Degree of Comparison	3.3.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.	6,7,8,9,10 ,16,17	1,2,3,4,18, 19	13
		3.3.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.		5,11,12,13 ,14,15,20	
Number of Items					20

Blueprint 1, I Cupak and I Gerantang (After Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.3 Membandingkan kata-kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan.	Degree of Comparison	3.3.3 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.	6,7,8,9,10	1,2,3,4,5	10
		3.3.4 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.		11,12,13,14,15	5
Number of Items					15

Blueprint 2, I Ketimun Emas (Before Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.3 Membandingkan kata-kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan.	Degree of Comparison	3.3.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4 ,5	11,12,13,14,15	10
		3.3.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.	16,17, 18, 20	6,7,8,9, 10, 19	10
Total Items					20

Blueprint 2, I Ketimun Emas (After Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.3 Membandingkan kata-kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan.	Degree of Comparison	3.3.5 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4,5	11,12,13, 14,15	10
		3.3.6 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.		6,7,8,9, 10	5
Total Items					15

Blueprint 3, Manik Angkeran (Before Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	Daily Activities	3.4.1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	1,2,3,4 ,5,6,7	16,17,18	10
		3.4.2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game.	19, 20	8,9,10,11 ,12,13,14 ,15	10
Total					20

Blueprint 3, Manik Angkeran (After Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	Daily Activities	6.4.1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	1,2,3,4,5 ,6,7		7
		6.4.2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game.		8,9,10,11 ,12,13,14 ,15	8
Total					15

Blueprint 4, I Sugih and I Tiwas (Before Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	Daily Activities	3.4.1 Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	1,2,3, 4,5,6, 7,8	16,17 ,18	11
		3.4.2 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar berdasarkan gambar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game.	19,20	9,10, 11,12 ,13,1 4,15	9
Total					20

Blueprint 4, I Sugih and I Tiwas (After Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	Daily Activities	12.4.1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	1,2,3,4,5 ,6,7,8		8
		12.4.2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar berdasarkan gambar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game.		9,10,11,12 ,13,14,15	7
Total					15

Blueprint 5, I Siap Selem (Before Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang dijumpai di lingkungan sekitar	Things in the places	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4 ,5,6,7, 8,9,10	17,18	12
		3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game.		11,12,1 3,14,15 ,16,19, 20	8
Total					20



Blueprint 5, I Siap Selem (After Revision)

Kompetensi Dasar	Material	Indikator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang dijumpai di lingkungan sekitar	Things in the places	18.7.1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10		10
		3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game.		11,12,13 ,14,15	5
Total					15

Blueprint 6, I Ketimun Emas (Before Revision)

Basic Competency	Materia 1	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang dijumpai di lingkungan sekitar	Things in the places	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10, 16, 17		12
		3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar berdasarkan clue yang diberikan yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game.	18,19,20	11,12, 13,14, 15	8
Total					20

Blueprint 6, I Ketimun Emas (After Revision)

Basic Competency	Material	Indicator	Level of Cognition Domain		Number of Item
			C1	C2	
3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang dijumpai di rumah, tempat bermain, dan sekolah	Things in the places	24.7.1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game.	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10		10
		3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar berdasarkan clue yang diberikan yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game.		11,12,13 ,14,15	5
Total					15

Appendix 4. Instrument Pretest-Posttest

Instrument 1

I Cupak and I Gerantang

In a peaceful village, there lived two brothers. The older brother is Cupak. He is a lazy and greedy person, had an ugly face with mustache and beard

. Meanwhile, the younger brother is I Gerantang. He is diligent, handsome, tall, and had good behavior. One day, I Cupak and I Gerantang would like to go to the rice field to herd cow and planted rice. Then, I Cupak and I Gerantang arrived at the rice field. I Gerantang started to do his job to herd cow and planted rice. However, I Cupak ignored the job and he only played mud.

Then, they continued their journey. I Cupak and I Gerantang arrived at a village near the Kediri Kingdom. The villager explained to I Cupak and I Gerantang that the village is deserted because of the terror of a giant called I Benaru. The giant is big and greedy. The giant also had kidnapped the princess of Kediri Kingdom. Then, the king of Kediri made a competition for whoever could save the princess would be given prizes, married with the princess, and crowned as King.

I Cupak and I Gerantang arrived at the cave where I Benaru or the giant stayed. However, I Cupak is afraid to enter the cave. So, he instructed I Gerantang to enter the cave lonely and saved the princess. Then, I Benaru fought with I Gerantang. I Gerantang could kill I Benaru by stabbing I Benaru's stomach using keris. Then, I Gerantang could save the princess and would like to pull out from the cave.

After that, I Gerantang asked for help to I Cupak to get them out from the cave. First, I Cupak helped the princess to get out. However, I Cupak did not want to help I Gerantang. On the other side, I Gerantang who is still trapped inside the cave tried to find a way to get out. With his patience and hard work, he managed to get out of the cave. Then, he hurriedly returned to the kingdom. When he arrived there, I Cupak looked angry seeing I Gerantang still alive. Then, I Cupak challenged him to a duel. Finally, I Gerantang won the duel. I Cupak is sent away from the kingdom. Meanwhile, I Gerantang is married to the princess and became the sole heir of the kingdom. They lived happily ever after.

Part I

Please answer the question based on the pictures

1. How was the appearance of I Cupak based on the picture?
 - a. Slim
 - b. Fat
 - c. Small
 - d. Beautiful



2. I Gerantang was...
 - a. Ugly
 - b. Handsome
 - c. Beautiful
 - d. Sad



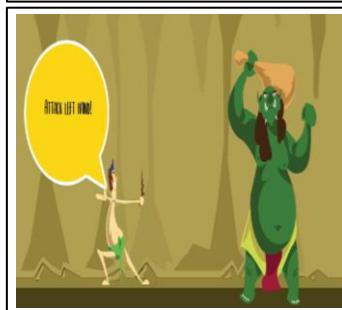
3. From the picture, we can see that I Benaru was...
 - a. Handsome
 - b. Small
 - c. Weak
 - d. Big



4. How was the expression of I Cupak when he saw I Benaru's cave?
 - a. Happy
 - b. Scared
 - c. Angry
 - d. Brave



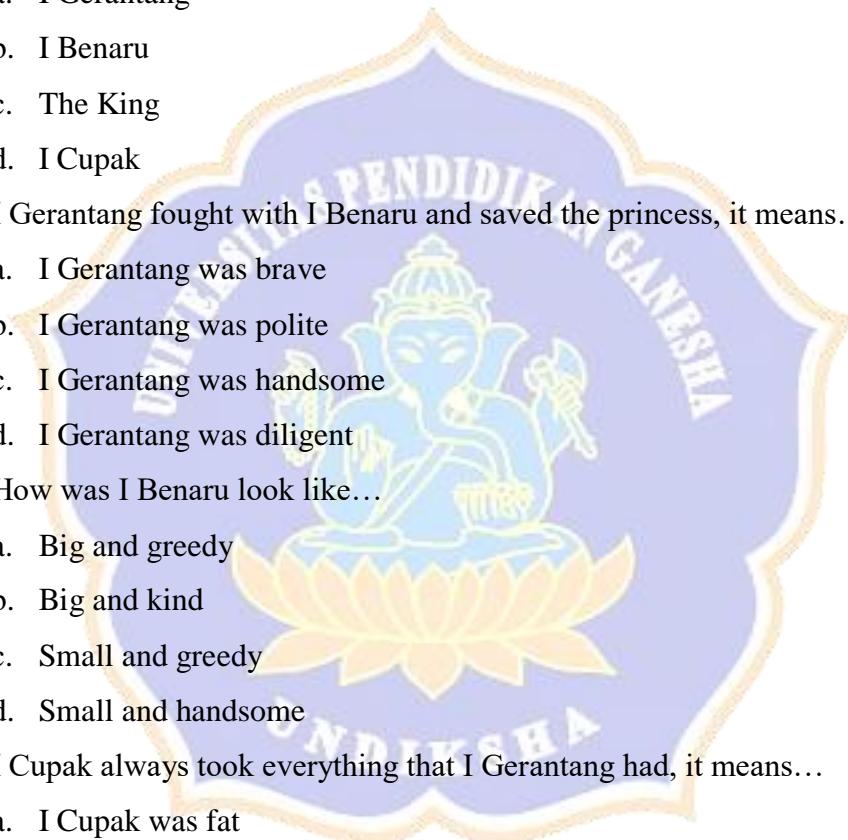
5. From the picture, we can see that...
 - a. I Benaru is smaller than I Gerantang
 - b. I Gerantang is bigger than I Benaru
 - c. I Benaru is bigger than I Gerantang
 - d. I Gerantang is fatter than I Gerantang



Part II

Please choose the best answer based on the story

6. Who was diligent and handsome in the story?
 - a. I Cupak
 - b. I Gerantang
 - c. I Benaru
 - d. The Princess
7. Who was lazy and ugly in the story?
 - a. I Gerantang
 - b. I Benaru
 - c. The King
 - d. I Cupak
8. I Gerantang fought with I Benaru and saved the princess, it means...
 - a. I Gerantang was brave
 - b. I Gerantang was polite
 - c. I Gerantang was handsome
 - d. I Gerantang was diligent
9. How was I Benaru look like...
 - a. Big and greedy
 - b. Big and kind
 - c. Small and greedy
 - d. Small and handsome
10. I Cupak always took everything that I Gerantang had, it means...
 - a. I Cupak was fat
 - b. I Cupak was greedy
 - c. I Cupak was lazy
 - d. I Cupak was ugly



11. Who was the older brother in the story?

- a. The King
- b. I Cupak
- c. I Gerantang
- d. I Benaru

12. I Gerantang was more ... than I Cupak

- a. Fat
- b. Ugly
- c. Handsome
- d. Lazy

13. was more handsome than I Cupak

- a. I Benaru
- b. I Gerantang
- c. The Princess
- d. The Villager

14. I Cupak didn't want to fight with I Benaru because he was...

- a. Happy
- b. Sad
- c. Scared
- d. Brave

15. How was Gerantang feeling when he married with the princess?

- a. Sad
- b. Unhappy
- c. Happy
- d. Tired



Rubrik Penilaian

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban:

1. B
2. B
3. D
4. B
5. C
6. B
7. D
8. A
9. A
10. B
11. B
12. C
13. B
14. C
15. C



I Ketimun Emas

Once upon a time, Mbok Sirni was an old woman. Mbok Sirni lived alone and she wanted to have a child. A green giant named Buto Ijo appeared in front of Mbok Sirni. Buto Ijo was ugly giant and he gave Mbok Sirni golden cucumber seeds. Mbok Sirni was happy to receive it, but she should give back it to Buto Ijo. Mbok Sirni planted the seeds and it grew to be a big golden cucumber. From the cucumber appeared a beautiful baby. Mbok Sirni gave the child name I Ketimun Emas. Ketimun Emas grew to be beautiful, kind, and smart girl. She was more beautiful and smarter than other girls in her village.

Mbok Sirni afraid if Buto Ijo came to take I Ketimun Emas. Mbok Sirni and I Ketimun Emas went to Mount Gundul to see a holy man. “Come in. Your mother has certainly told you of her dream. So, please receive my gift. There are four little bags, each of them containing cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. You can use these to protect yourself,” said the holy man.

One day, Buto Ijo came to Mbok Sirni’ house. I Ketimun Emas ran to the forest. Buto Ijo was getting closer and closer, so I Ketimun Emas opened the first bag. Inside the bag there were cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all, giving him more strength.

Then, I Ketimun Emas took the second bag with needles inside and spilled the content behind her. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo’s body was scratched and bled. Timun Emas then reached the third bag and spilled the salt inside. The ground which the salt touched turned into a deep sea. Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea.

After some time, he managed to get out from the water. Timun Emas saw the giant coming, so she reached for the last bag. She took the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped and died. Finally, Mbok Sirni and I Ketimun Emas lived happily ever after.

Part I

Please choose the suitable adjective based on picture!



- 1.** How did Ketimun Mas look like?
 - a. Beautiful
 - b. Handsome
 - c. Ugly
 - d. Bad



- 2.** How did Mbok Sirni look like?
 - a. Young
 - b. Teen
 - c. Old
 - d. Child



- 3.** What was the color of Buto Ijo?
 - a. Red
 - b. Green
 - c. Black
 - d. Blue



- 4.** How did Buto Ijo look like?
 - a. Handsome
 - b. Beautiful
 - c. Cute
 - d. Ugly



- 5.** How was the expression of I Ketimun Emas?
 - a. Happy
 - b. Scary
 - c. Sad
 - d. Angry

Part II

Please choose the best answer based on the story!

6. What was the color of Buto Ijo?
 - a. Red
 - b. Green
 - c. Yellow
 - d. Blue
7. What was the color of cucumber that was given by Buto Ijo?
 - a. Golden
 - b. Red
 - c. Green
 - d. Black
8. How did Buto Ijo look like?
 - a. Handsome
 - b. Beautiful
 - c. Ugly
 - d. Cute
9. How did I Ketimun Emas look like?
 - a. Handsome
 - b. Beautiful
 - c. Ugly
 - d. Cute
10. How were Mbok Sirni and I Ketimun Emas'life?
 - a. Unhappy
 - b. Misery
 - c. Regretful
 - d. Happy
11. Mbok Sirni was....than I Ketimun Emas



- a. Younger
- b. Older
- c. Taller
- d. Shorter

12. I Ketimun Emas was....than Buto Ijo

- a. Smaller
- b. Bigger
- c. Taller
- d. Fatter

13. Buto Ijo was....than I Ketimun Emas

- a. Smaller
- b. Bigger
- c. Smarter
- d. Shorter

14. Buto Ijo was.....than I Ketimun Emas

- a. Brighter
- b. Wiser
- c. Worse
- d. Better

15. I Ketimun Emas was.....than other girls

- a. More beautiful
- b. More ignorant
- c. More careful
- d. More careless

Rubrik Penilaian

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban

1. A
2. C
3. B
4. D
5. B
6. B
7. A
8. C
9. B
10. D
11. B
12. A
13. B
14. C
15. A



Instrument 3

Manik Angkeran

Once upon a time in Daha Kingdom, there lived a priest named Mpu Sidhi Mantra. He had a boy named Manik Angkeran. He liked gambling. Manik Angkeran always gambling every day. He usually asked money to Mpu Sidhi Mantra for gambling. Mpu Sidhi Mantra always paid Manik Angkeran's debt. He always prayed to the God if Manik Angkeran did bad behavior. Mpu Sidhi Mantra usually went to Mount Agung if he lost his wealth because of Manik Angkeran. He always brought bell to mount Agung. Mpu Sidhi Mantra used his bell to call Naga Besukih. Naga Besukih restored his wealth with diamond. One day, Manik Angkeran lost the gambling. He never stopped to do gambling. He already knew how his father got the money. Manik Angkeran stole his father's bell, and then he went to mount Agung. He met with Naga Besukih and he saw and cut Naga Besukih's tail to get the diamond. Naga Besukih was angry and it burned Manik Angkeran until he was dead. Mpu Sidhi Mantra asked Naga Besukih to make Manik Angkeran alive again. After that, Manik Angkeran alive and Naga Besukih's tail returned. Mpu Sidhi Mantra made a line that separated him and his son. The line made the strait that separated Java Island and Bali Island and Manik Angkeran started a new life.

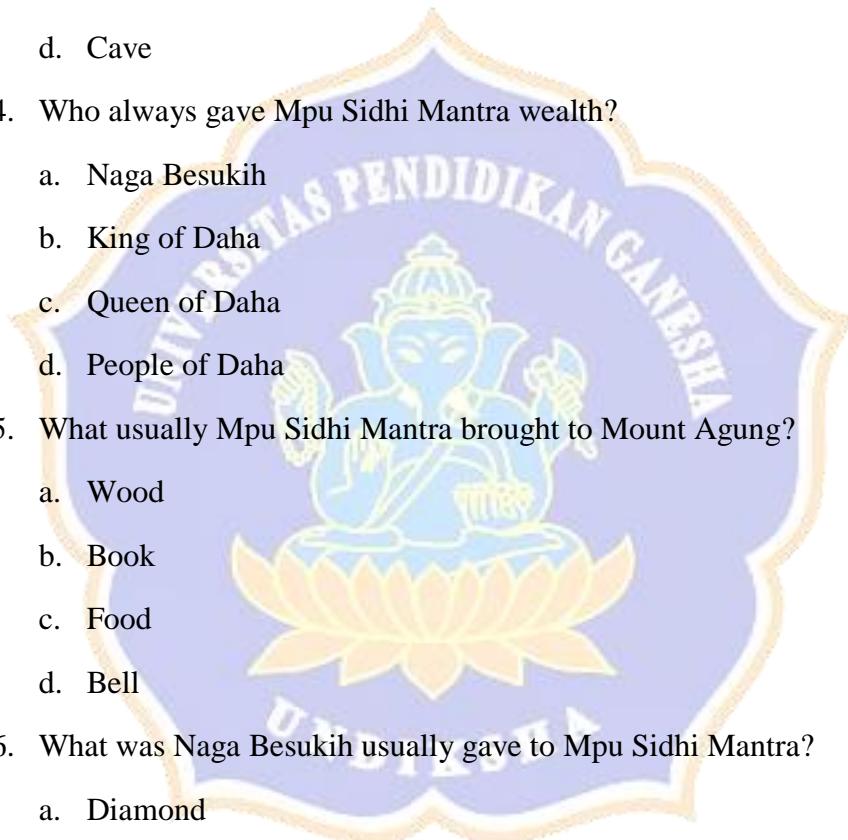
Part I

Please answer the questions provided by choosing the best answer!

1. What did Manik Angkeran always do?
 - a. Sleeping
 - b. Eating
 - c. Gambling
 - d. Cleaning

2. Who was the person who always paid Manik Angkeran's debt?

- a. Mpu Sidhi Mantra
 - b. Manik Angkeran's mother
 - c. Pedestrian
 - d. King
3. Where did Mpu Sidhi Mantra usually go if he lost his wealth?
- a. Forest
 - b. Mount Agung
 - c. River
 - d. Cave
4. Who always gave Mpu Sidhi Mantra wealth?
- a. Naga Besukih
 - b. King of Daha
 - c. Queen of Daha
 - d. People of Daha
5. What usually Mpu Sidhi Mantra brought to Mount Agung?
- a. Wood
 - b. Book
 - c. Food
 - d. Bell
6. What was Naga Besukih usually gave to Mpu Sidhi Mantra?
- a. Diamond
 - b. Rice
 - c. Wood
 - d. Money
7. How did Manik Angkeran get the diamond from Naga Besukih?
- a. Bring the tail
 - b. Burn the tail
 - c. Clean the tail



- d. Cut the tail
8. Manik Angkeran ... his father's bell.
- Put
 - Stole
 - Borrowed
 - Lost
9. Mpu Sidhi Mantra ... Naga Besukih to make Manik Angkeran alive again.
- Helped
 - Asked
 - Told
 - Gave

Part II

10. What did Manik Angkeran do when he lost in gambling?

- He helped his parents
- Asked his parents' help
- Stop gambling
- He did nothing



11. What did Mpu Sidhi do when Manik Angkeran did bad behavior?

- He prayed to God
- He cried
- He slept



d. He smiled

12. What did Mbu Sidhi do when he arrived at mount Agung crater?

- a. He rang the bell
- b. He climbed the mountain
- c. He attacked Naga Basuki
- d. He killed Naga Basuki



13. What did Manik Angkeran do to Naga Basuki?

- a. He cut Naga Basuki's tail
- b. He helped Naga Basuki
- c. He played with Naga Basuki
- d. He prayed to Naga Basuki



14. Mpu Sidhi Mantra... his stick on the ground.

- a. Crossed
- b. Put
- c. Took
- d. Hold



15. Naga Basuki gave and to help Mpu Sidhi Mantra

- a. Money and stone
- b. Money and gold
- c. Diamond and gold
- d. Diamond and money



Rubrik Penilaian

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban

1. C
2. B
3. B
4. A
5. D
6. A
7. D
8. B
9. B
10. B
11. A
12. A
13. A
14. A
15. C



I Sugih and I Tiwas

Once upon a time, there are two women named I Sugih and I Tiwas. I Sugih was very rich, jealousy, and she always misbehaved to poor people. She showed off her wealth to poor people every day. Many people dislike I Sugih. Meanwhile, I Tiwas was very poor, kind, and she always well behaved to other people. I Tiwas went to forest to search out firewood every day. She always sold the firewood to get the money for eating. Every day, she assisted I Sugih for getting rice. I Tiwas usually caught louse and pound the rice. But, if Tiwas did a bad job, she should return the rice to I Sugih. One day, I Tiwas met with deer in the forest. The deer gave I Tiwas gold. She wore the bracelet, necklace, and ring from the gold every day. I Tiwas always felt happy meanwhile I Sugih was jealousy to I Tiwas. Then, I Sugih met with the deer at the forest. I Sugih was dragged to thorns by the deer. I Sugih apologized to the deer. After that, she was sick at home. That is the result of people who are greedy and jealous.

Please answer the questions provided by choosing the best answer!

1. Who did always misbehave to poor people?

- a. I Tiwas
- b. I Sugih
- c. People
- d. Deer

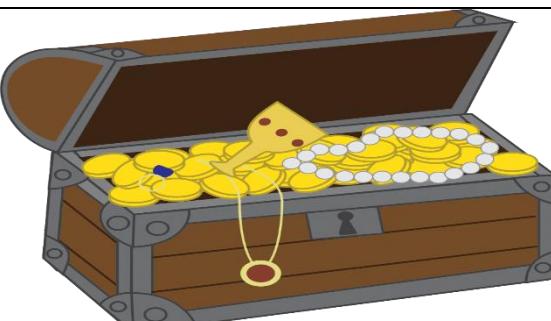
2. Who did always well behave to other people?

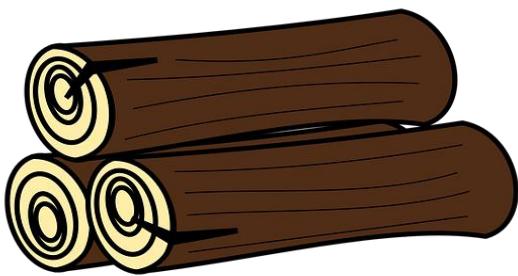
- a. I Tiwas
- b. I Sugih
- c. People
- d. Deer

3. Why did many people dislike I Sugih?
- Because she always kind to other people
 - Because she always helped other people
 - Because she always assisted other people
 - Because she always showed off her wealth to other people
4. What did I Tiwas do at the forest every day?
- She searched animal every day
 - She searched vegetable every day
 - She searched firewood every day
 - She searched water every day
5. What did always I Tiwas do after getting firewood?
- She always sold the firewood
 - She always threw the firewood
 - She always ate the firewood
 - She always cooked the firewood
6. What did I Tiwas do to get rice every day?
- She asked to I Sugih every day
 - She assisted I Sugih every day
 - She punched I Sugih every day
 - She stole from I Sugih every day
7. What job did I Tiwas do for I Sugih?
- She usually cleaned the house



- b. She usually searched money
 - c. She usually kept the house
 - d. She usually caught louse
8. Why did I Tiwas feel happy every day?
- a. Because she wore shirt everyday
 - b. Because she wore diamond everyday
 - c. Because she wore gold everyday
 - d. Because she wore crown everyday

No 9		I Sugih always to poor people <ul style="list-style-type: none"> a. Misbehaved b. Well behaved c. Kind d. Nice
10		I Tiwas always to other people. <ul style="list-style-type: none"> a. Misbehave b. Cruel c. Bad d. Well behaved
11		I Sugih always showed off her to other people. <ul style="list-style-type: none"> a. Food b. Flower c. Wealth d. House

12		<p>I Tiwas went to the forest to collect...</p>
13		<p>I Tiwas always do for getting rice.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pounding rice b. Punching rice c. Eating Rice d. Throwing rice
14		<p>I Tiwas helped I Sugih to catch...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cat b. Louse c. Mouse d. Dog
15		<p>I Tiwas always happy every day because...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. she wore silver b. she wore bronze c. she wore gold d. she wore crown

Rubrik Penilaian

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban

1. C
2. B
3. B
4. A
5. D
6. A
7. D
8. B
9. B
10. B
11. A
12. A
13. A
14. A
15. C



Instrument 5

Siap Selem

Once upon a time, there was black hen named Siap Selem. Siap Selem had 7 chicks the last chick named Doglagan. Doglagan did not have fur so he did not fly away. One day, Siap Selem and her chicks went to forest. They wanted to search food at forest. They ate corns, seeds, and nuts in forest. They also needed water, so they went to the river near the forest and drank the water. In the forest, Siap Selem and her chick saw many things such as wood, stone, tree, and flowers. In the evening, they wanted to go back to their house but it was rain at forest. They found a small house in the forest. They saw that Men Kuuk, it was a cat who had the house. Men Kuuk allowed Siap Selem and her chicks visited the house. In the house, Men Kuuk lived with her kittens. In Men Kuuk' house there are a lot of bone and meat. Then, Siap Selem heard that Men Kuuk and her kittens wanted to eat them. Siap selem asked her chick flied away but Doglagan did not fly because he did not have fur. Siap Selem asked Doglagan to say that his meat was bitter for fool Men Kuuk. The plan was successful, Doglagan flied to his house.

Part I

Answer the questions provided by choosing the best answer!

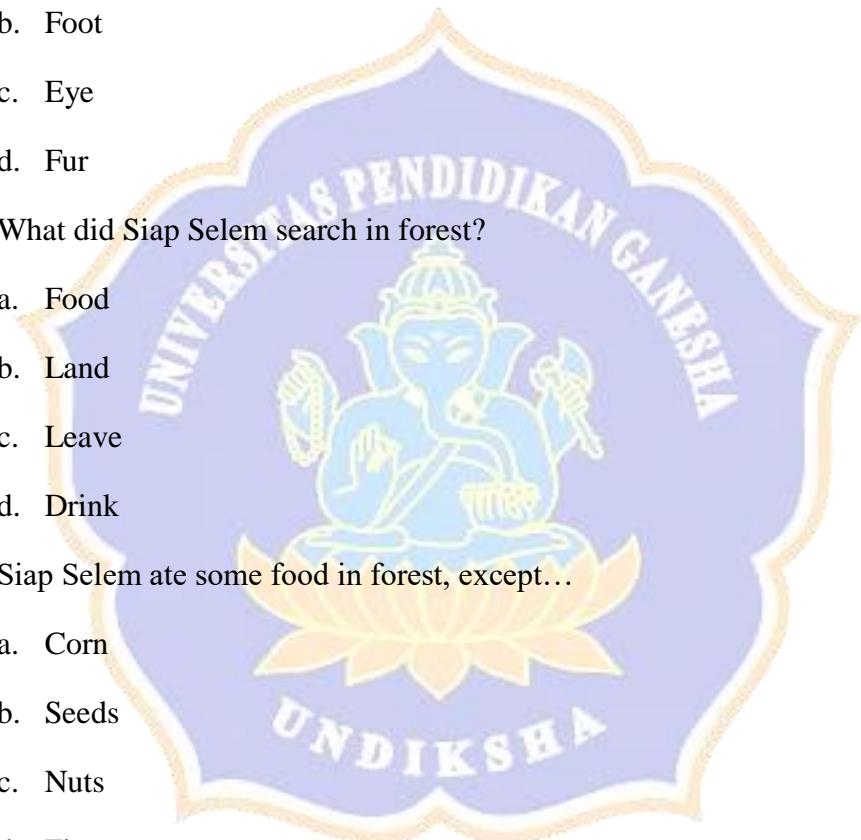
1. What was Siap Selem?

- a. Buffalo
- b. Cat
- c. Hen
- d. Cock

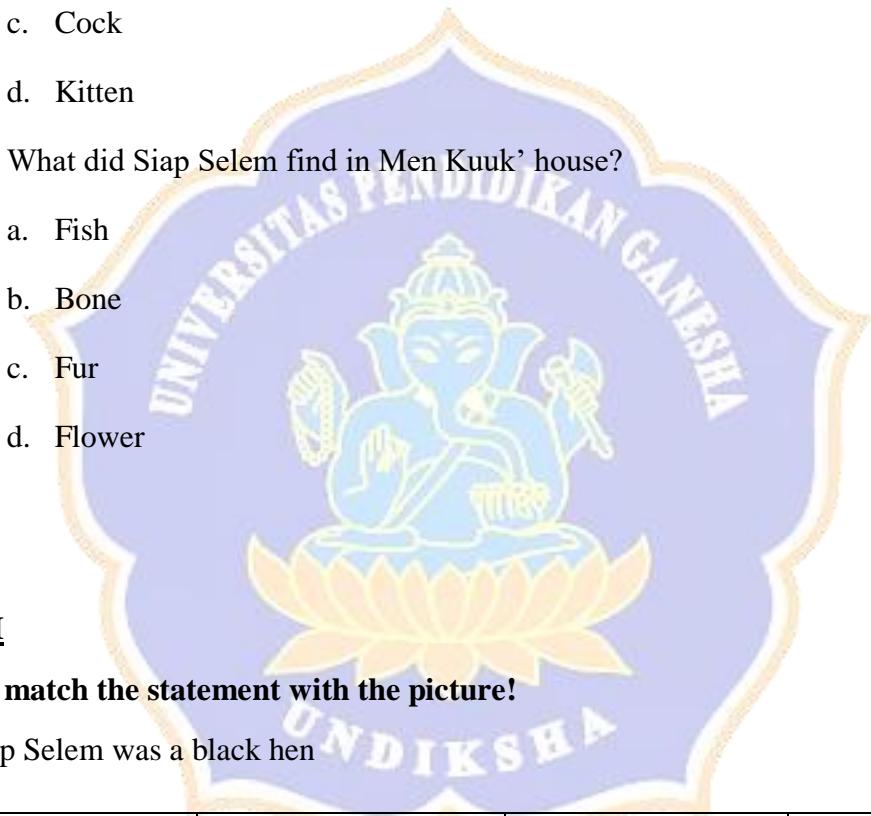
2. What was Men Kuuk?

- a. Buffalo
- b. Cat
- c. Hen
- d. Cock

3. What was Doglagan?
- Chick
 - Hen
 - Cock
 - Cat
4. What did not have by Doglagan?
- Tail
 - Foot
 - Eye
 - Fur
5. What did Siap Selem search in forest?
- Food
 - Land
 - Leave
 - Drink
6. Siap Selem ate some food in forest, except...
- Corn
 - Seeds
 - Nuts
 - Flower
7. What did Siap Selem find at the river?
- Fish
 - Water
 - Vegetable
 - Grass
8. When there was a rain, what did Siap Selem and her chicks find in the forest?



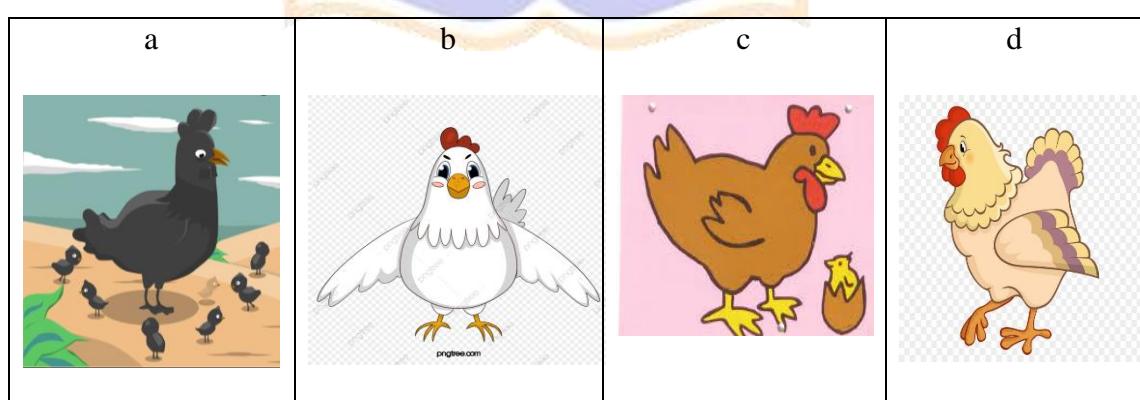
- a. House
 - b. Apartment
 - c. Building
 - d. Forest
9. Who lived with Men Kuuk?
- a. Chick
 - b. Hen
 - c. Cock
 - d. Kitten
10. What did Siap Selem find in Men Kuuk' house?
- a. Fish
 - b. Bone
 - c. Fur
 - d. Flower



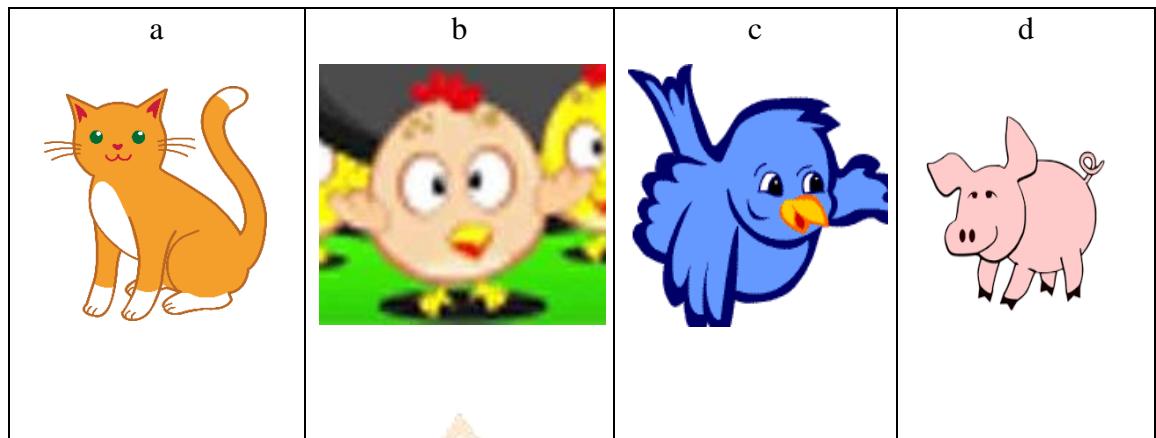
Part II

Please match the statement with the picture!

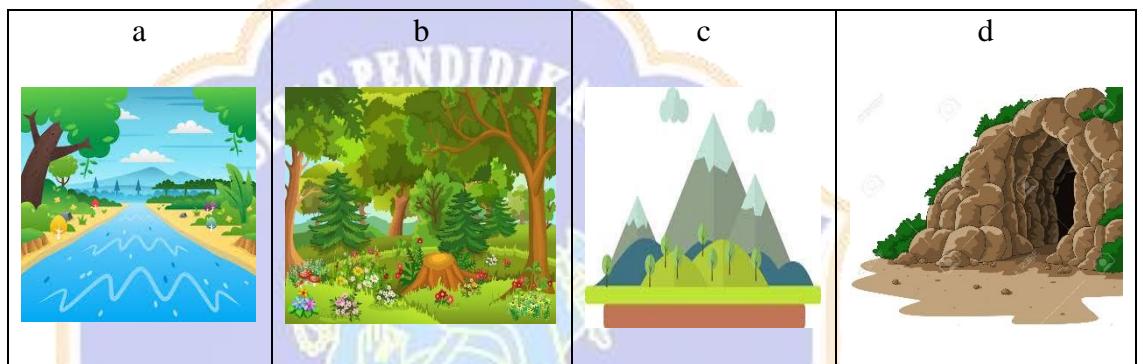
1. Siap Selem was a black hen



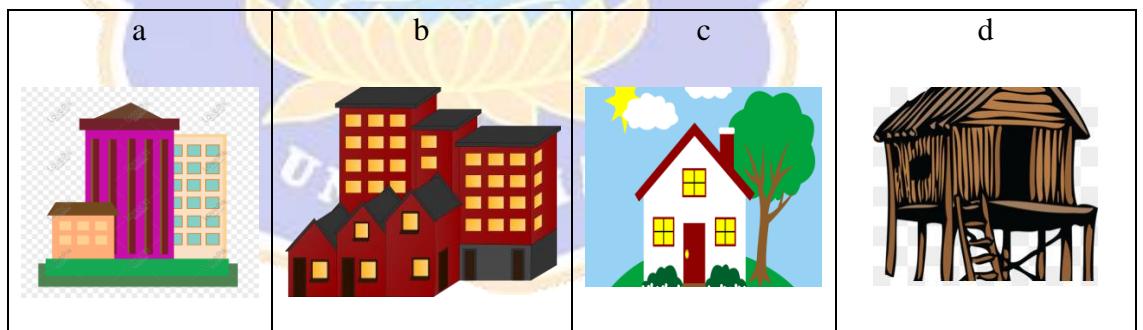
2. Doglagan did not have fur and could not fly.



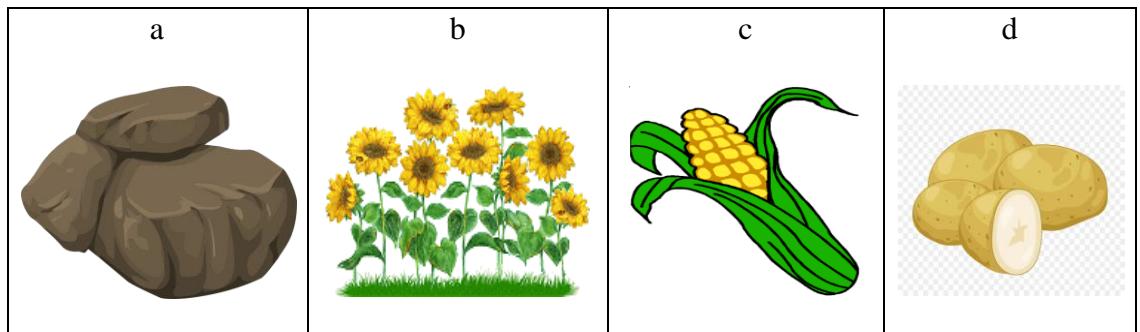
3. Siap Selen went to the river to find water



4. It is Men Kuuk's house in the forest



5. Siap Selem and her chicks liked to eat this. The taste is sweet 1



Rubrik Penilaian Pre-Test and Post-Test

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kunci Jawaban :

1. C
2. B
3. A
4. D
5. A
6. D
7. B
8. A
9. D
10. B
11. A
12. B
13. A
14. C
15. C

¹ Distracter D is confusing for the students, since it also has sweet taste

I Ketimun Mas

Once upon a time, an old woman named Mbok Sirni wanted to have a child. A green giant name Buto Ijo gave Mbok Sirni cucumber seeds. Buto Ijo said that Mbok Sirni should return the cucumber seeds if the cucumber seed had grown. The seeds grew to be a golden cucumber. The golden cucumber appeared a beautiful baby named I Ketimun Mas. I Ketimun Mas grew to be a beautiful and smart woman. She liked to help Mbok Sirni. I Ketimun Mas cleaned her house used broom. She searched firewood at forest and she used jug to bring water from river. One day, Buto Ijo visited Mbok Sirni's house to find out I Ketimun Mas. Mbok Sirni asked I Ketimun Mas ran to the forest and gave her several things. I Ketimun Mas used cucumber seeds to prevent Buto Ijo. Then, she used needle. The needle became sharp and bamboo to hurt Buto Ijo. I Ketimun Mas used salt. It became to be deep sea to sink Buto Ijo. Finally, I Ketimun Mas used shrimp paste and it became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was killed by shrimp paste. Mbok Sirni and I Ketimun Mas lived happily ever after.

Part 1

Answer the questions provided by choosing the best answer!

1. What did Buto Ijo give to Mbok Sirni?

- a. Tomato seeds
- b. Potato seeds
- c. Flower seeds
- d. Cucumber seeds

2. Buto Ijo was a...

- a. Giant
- b. Angel

- c. Human
 - d. Animal
3. What was inside golden cucumber?
- a. Fruit
 - b. Baby
 - c. Money
 - d. Diamond
4. What did I Ketimun Mas use to clean her house?
- a. Scissors
 - b. Hammer
 - c. Broom
 - d. Knife
5. What did I Ketimun Mas search in forest?
- a. Flower
 - b. Food
 - c. Fruit
 - d. Firewood
6. What did I Ketimun Mas use to bring water?
- a. Jug
 - b. Bucket
 - c. Glass
 - d. Bin



7. What was the thing that was used to prevent Buto Ijo?

- a. Strawberry seed
- b. Potato seed
- c. Cucumber seed
- d. Tomato seed

8. What was the thing that was used to hurt Buto Ijo?

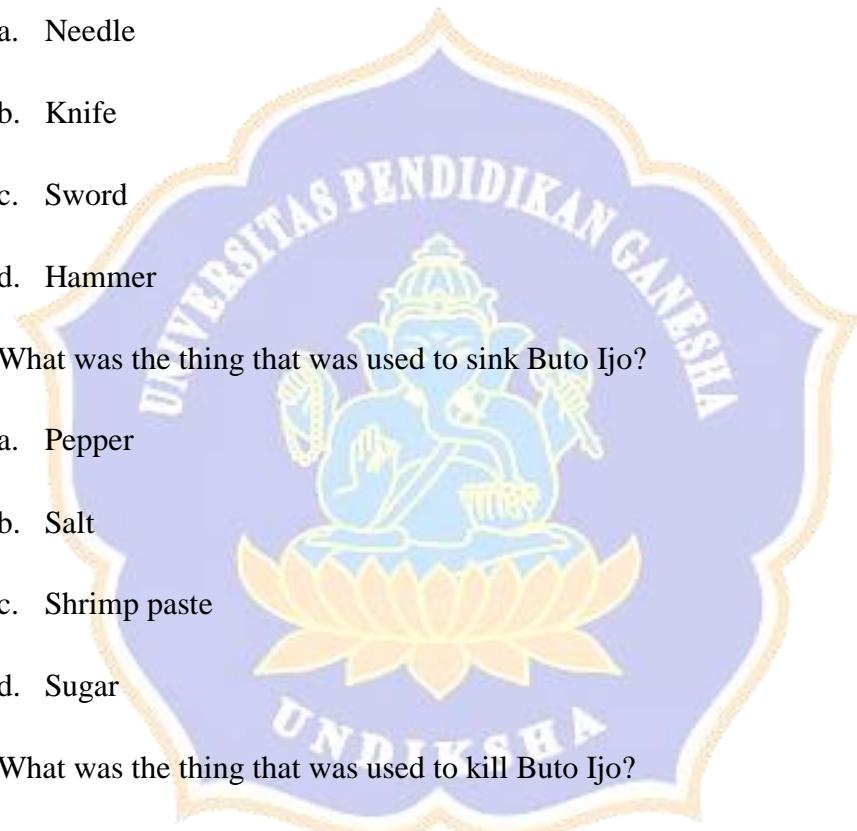
- a. Needle
- b. Knife
- c. Sword
- d. Hammer

9. What was the thing that was used to sink Buto Ijo?

- a. Pepper
- b. Salt
- c. Shrimp paste
- d. Sugar

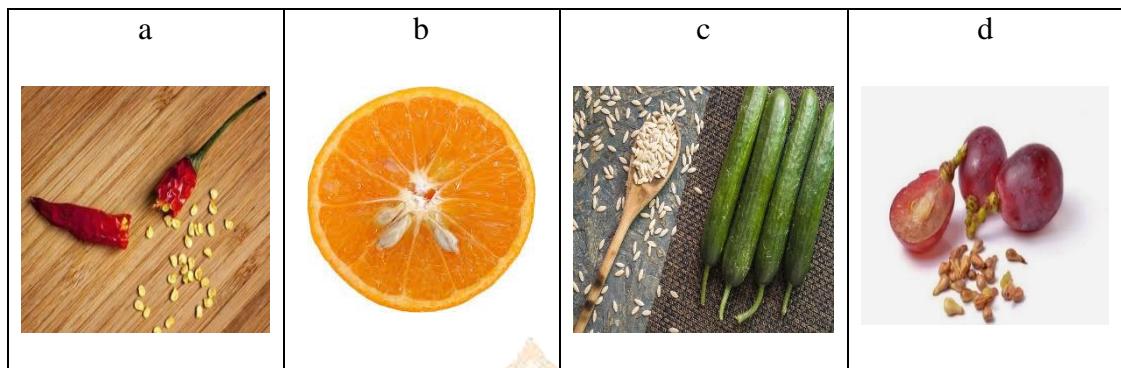
10. What was the thing that was used to kill Buto Ijo?

- a. Pepper
- b. Salt
- c. Shrimp paste
- d. Sugar

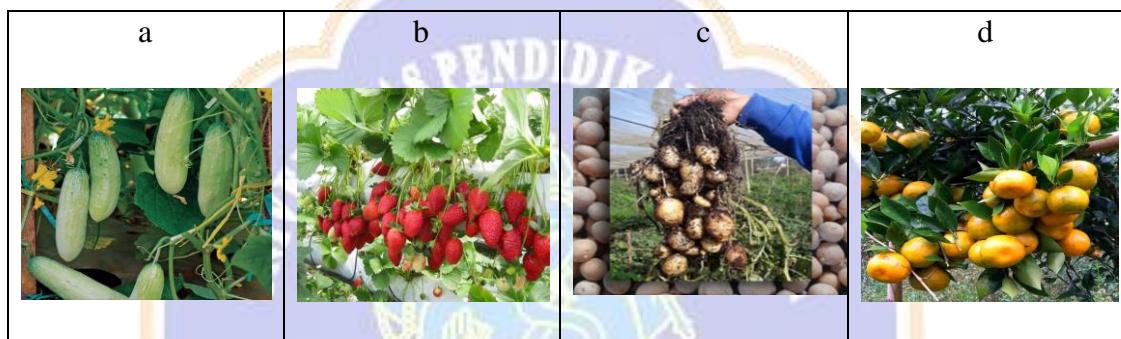


Part 2

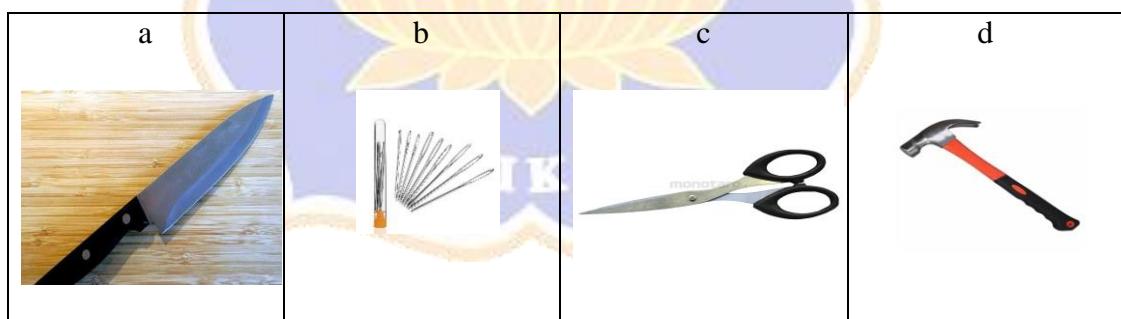
11. It was seeds given by Buto Ijo to Mbok Sirni



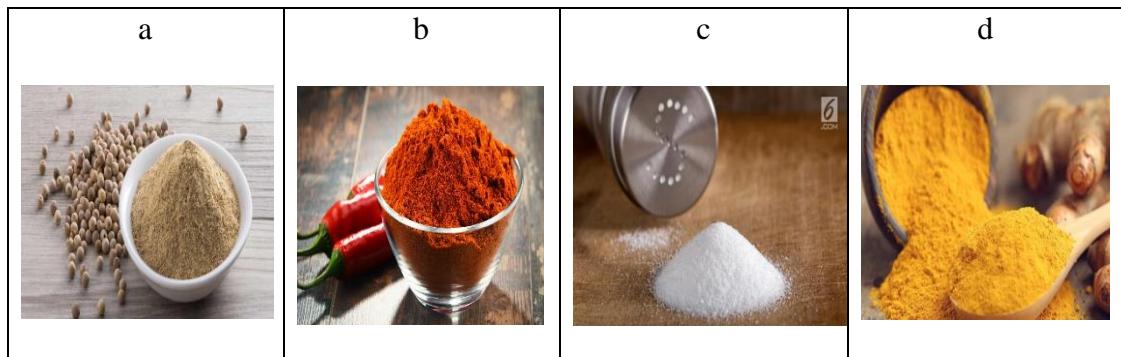
12. I Ketimun Emas used this to prevent Buto Ijo



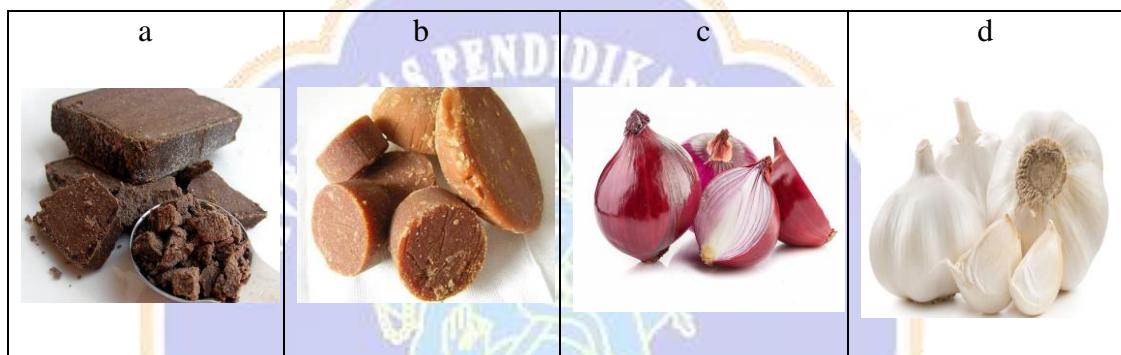
13. I Ketimun Emas used this thing to hurt Buto Ijo. It has hoes. It was sharp and small.



14. I Ketumun Emas used this to sink Buto Ijo. It was salty.



15. A paste that has strong unpleasant smell. I Ketumun Emas used this to kill Buto Ijo ²



Rubrik Penilaian Pre-Test and Post-Test

Jumlah Soal	Bobot Soal
15	1
Skor Maksimal	15

Benar = 1

Salah = 0

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

² Distracter C and D are confusing since they also has strong scent

Kunci Jawaban :

1. C
2. B
3. A
4. D
5. A
6. D
7. B
8. A
9. D
10. B
11. A
12. B
13. A
14. C
15. C



Appendix 5. Content Validity

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 1st Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

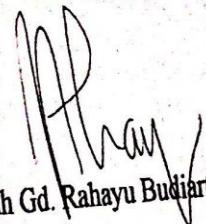
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd.

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 2nd Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

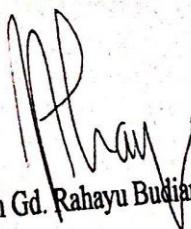
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 3rd Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

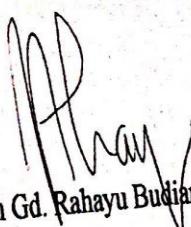
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 4th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

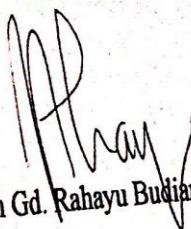
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 5th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	2		
11	1		
12	1		
13	1		
14	2		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

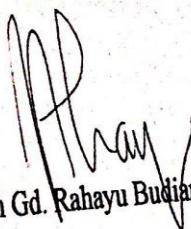
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 1

Pre-Test & Post-Test 6th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

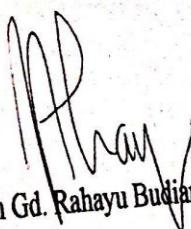
Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 1



Luh Gd. Rahayu Budiarta S.Pd., M.Pd

NIP199309192018032001

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 1st Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	(

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 2nd Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1		
2	1		
3	1		
4	1		
5	1		
6	1		
7	1		
8	1		
9	1		
10	1		
11	1		
12	1		
13	1		
14	1		

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 3rd Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1	0	
2	1	0	
3	1	0	
4	1	0	
5	1	0	
6	1	0	
7	1	0	
8	1	0	
9	1	0	
10	1	0	
11	1	0	
12	1	0	
13	1	0	
14	1	0	

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 4th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1	0	
2	1	0	
3	1	0	
4	1	0	
5	1	0	
6	1	0	
7	1	0	
8	1	0	
9	1	0	
10	1	0	
11	1	0	
12	1	0	
13	1	0	
14	1	0	

15	/		
16	/		
17	/		
18	\		
19	/		
20	/		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 5th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1	0	
2	1	0	
3	1	0	
4	1	0	
5	1	0	
6	1	0	
7	1	0	
8	1	0	
9	1	0	
10	1	0	
11	1	0	
12	1	0	
13	1	0	
14	1	0	

15	\		
16	\		
17	\		
18	\		
19	\		
20	\		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

EXPERT JUDGEMENT 2

Pre-Test & Post-Test 6th Meeting

Please give 1 (relevant items) and 0 (irrelevant items) in the table provided to determine whether the items are relevant or irrelevant based on the appropriateness of the items and the objective of course.

EXPERT JUDGEMENT

Number of Items	Responses		Suggestions
	Relevant	Irrelevant	
1	1	0	
2	1	0	
3	1	0	
4	1	0	
5	1	0	
6	1	0	
7	1	0	
8	1	0	
9	1	0	
10	1	0	
11	1	0	
12	1	0	
13	1	0	
14	1	0	

15	1		
16	1		
17	1		
18	1		
19	1		
20	1		

Note :

Relevant : 1

Irrelevant : 0

Approved by,

Examiner 2



Nyoman Hari Berartiartha, S.Pd.

NIP. 198309182010034101

Appendix 6. Lesson Plan

Meeting 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 2 Anturan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	<p>3.3.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.</p> <p>3.3.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.</p>
4.	4.3 Menyusun kalimat menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	<p>4.3.1 Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan melalui <i>audio listening</i>.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Timun Mas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Menulis kata sifat berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam *audio listening*.

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

ADJECTIVES

An **adjective** is a word that describes a noun or pronoun such as person, place, thing, or idea.

An adjective can tell...

Color	Size	Shape	Taste
black blue coral green pink	big huge large little short	boxy oval round square triangular	bitter sour sweet tangy tart
Odor	Texture	Sound	Number
flower fresh musty salty stinky	bumpy furry slimy smooth squishy	faint harmonious loud pleasant quite	few fifty many sparse two
Weather			
			clear dry foggy rain windy

ESL.COM

E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran

- 1. Gamification based on Balinese local story I Ketimun Mas
- 2. Laptop
- 3. LCD
- 4. Video
- 5. Audio & Speaker
- 6. Papan Tulis
- 7. Spidol
- 8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

- 1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
- 2. Video <https://www.youtube.com/watch?v=rrSY1dSvdi0>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		

1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>Do you know the meaning of beautiful?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi adjective (kata sifat).	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait	5 menit	Exploring

dengan materi adjective (kata sifat)	dengan materi adjective (kata sifat)		
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	
5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story I <i>Ketimun Mas</i> untuk mengajar adjective (kata sifat). Dalam hal ini, guru menayangkan game pada slide dan kemudian bersama siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat dalam game.	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I <i>Ketimun Mas</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.		Associating
6. Guru menginstruksi siswa untuk menemukan adjective (kata sifat) pada cerita terdapat di game pada	6. Siswa menemukan adjective (kata sifat) pada cerita yang terdapat di dalam game dan menulis pada list of adjective.		

lembar kerja list of adjective.			
7. Guru menginstruksikan siswa untuk membandingkan kata sifat yang telah ditemukan dengan memberi tanda (✓) pada karakter yang sesuai dengan sifatnya	7. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan membandingkan kata sifat yang telah ditemukan dan memberi tanda (✓) pada karakter yang sesuai dengan sifatnya		Communication
8. Guru menginstruksikan siswa untuk mendengarkan <i>audio listening</i> yang diberikan	8. Siswa mendengarkan soal yang terdapat pada <i>audio listening</i> .		
9. Guru menginstruksi siswa untuk menjawab soal yang terdapat pada <i>audio listening</i> yaitu menjawab kata sifat yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.	9. Siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui <i>audio listening</i> .		
10. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru	10. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi		

memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		
--	---	--	--

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita I Ketimun Mas

The Story of I Ketimun Mas

Long time ago, there is a woman named Mbok Sirni. Mbok Sirni prayed to God to give her a child. One night when she was praying, a green big giant named Buto Ijo passed her house and heard her pray. Buto Ijo wanted to give her a child but she should return back the children to Buto Ijo. Mbok Sirni was very happy to hear that and Buto Ijo gave a small cucumber seeds to Mbok Sirni. In the morning, Mbok Sirni planted the seeds. Several days the cucumber grew to be a golden cucumber and Mbok Sirni took the golden cucumber. Mbok Sirni cleaved the golden cucumber and it appeared a beautiful baby. She gave name to baby I Ketimun Mas.

Timun Mas grew being a beautiful, smart, and kind girl. Mbok Sirni remembered about the promise to Buto Ijo. He will be angry if she didn't keep her promise. Last night, Mbok Sirni got dream, she was scary and she should meet with holy man at Mount Gundul. Mbok Sirni and I Ketimun Mas went to Mount Gundul. They met with a holy man, he gave Timun Mas gifts. The gifts are cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. They were calm. Then, Mbok Sirni and Timun Mas said thank you to holy man. They came back to their house.

The ugly giant Buto Ijo came to Ketimun Mas' house. He wanted to take Timun Mas. He wanted to eat Ketimun Mas. Buto Ijo was so cruel. Mbok Sirni ordered Ketimun Mas to take the gifts and run away from the house. Buto Ijo saw Ketimun Mas ran and he followed Ketimun Mas to the wood. Timun Mas opened the first bag it was a cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all then he was strong. After that Ketimun Mas took the second bag was needles. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo's body was scratched, ill, and bled. Ketimun Mas took the third bag, it was a salt. The salt threw into ground. The ground which the salt touched turned into a deep sea Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea. She took the fourth bag; it was the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped in the middle of the swamp. The mud slowly but surely drowned him. Then, Buto Ijo drown and died. Since then, Timun Emas and Mbok Sirni live happily ever after.

Instrumen 2. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa digunakan pada kegiatan menentukan kata sifat pada cerita yang terdapat di dalam game.

Petunjuk:

1. Dengar dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (✓) pada kolom Ketimun Mas jika sifat sesuai dengan Ketimun Mas
4. Berikan tanda (✓) pada kolom Buto Ijo jika sifat sesuai dengan Buto Ijo
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	List of Adjectives	Ketimun Mas	Buto Ijo

Instrumen 3

1. What does Ketimun Mas look like?
2. What does Mbok Sirni feel after remembering the dream?
3. What does Buto Ijo look like?
4. What does Buto Ijo feel after attack by bamboo?
5. What does Mbok Sirni and Ketimun Mas feel after Buto Ijo dead?

J. Rubrik Penilaian

Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game 	<p>Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter</p> 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor $= \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Penilaian: Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	Jawablah soal sesuai dengan audio yang diberikan	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor $= \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Appendix

Bahan Ajar



Beberapa Kata Sifat yang digunakan dalam video:

Big

Small

Tall

Short

Fat

Thin

Hard

Soft

Ugly

Cute

Beautiful



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kampung Baru
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.3.1 Menemukan kata sifat yang ada pada cerita 3.3.2 Membandingkan seseorang berdasarkan sifat
4.	4.3 Menyusun kalimat perbandingan menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.3.1 Membuat kalimat sederhana dengan menggunakan kata-kata sifat

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Emas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Membuat kalimat sederhana dengan menggunakan kata sifat

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

COMPARATIVE ADJECTIVES



E. Metode Pembelajaran

- d. Approach : Scientific Approach
- e. Metode : Cooperative Learning
- f. Strategi : individual and teamwork

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story I Ketimun Emas
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic <http://havefunwithyourenglish.blogspot.com/2019/06/comparative-adjectives-infographic.html>
3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=sEDy0wGaXJY&t=40s>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>can you mention the kinds of adjective that we discussed in previous meeting?</i>	3. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		

1. Guru menayangkan video terkait dengan materi adjective (kata sifat).	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat) serta perbandingan kata sifat yang tersedia pada infographic.	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi adjective (kata sifat) dan perbandingan dari kata-kata sifat yang tersedia pada infographic.	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	

terdiri dari 1 kelompok 4 orang.		
5 Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Emas untuk memberikan informasi tentang cerita I Ketimun Emas	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Mas di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.	Associating
6. Guru mengkombinasikan <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>spider concept map activity</i>	6. Siswa menerapkan kombinasi dari <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>Spider Concept Map Activity</i>	
7. Guru menginstruksikan siswa untuk menemukan kata sifat yang berkaitan dengan I Ketimun Emas, Mbok Sarni, and Buto Ijo kemudian menuliskan kata sifat	7. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan menuliskan kata sifat yang berkaitan dengan I Ketimun Emas, Mbok Sarni, and Buto Ijo pada <i>spider concept map activity</i> .	

pada <i>spider concept map</i> activity.			
8. Guru menginstruksikan siswa untuk mendiskusikan <i>spider concept map</i> dan membandingkan kata sifat yang ada.	8. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan mendiskusikan dan membandingkan kata sifat yang ada pada <i>spider concept map</i> .		
9. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	9. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		Communication

Kegiatan Penutup

Guru	Kegiatan Belajar	Waktu	Komponen
	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan	2. Siswa menyimak		Menyimak

rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	informasi yang diberikan oleh guru		
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius



I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita I Ketimun Emas

I Ketimun Emas

Once upon a time, Mbok Sirni was an old woman. Mbok Sirni lived alone and she wanted to have a child. A green giant named Buto Ijo appeared in front of Mbok Sirni. Buto Ijo was ugly giant and he gave Mbok Sirni golden cucumber seeds. Mbok Sirni was happy to receive it, but she should give back it to Buto Ijo. Mbok Sirni planted the seeds and it grew to be a big golden cucumber. From the cucumber appeared a beautiful baby. Mbok Sirni gave the child name I Ketimun Emas. Ketimun Emas grew to be beautiful, kind, and smart girl. She was more beautiful and smarter than other girls in her village.

Mbok Sirni afraid if Buto Ijo came to take I Ketimun Emas. Mbok Sirni and I Ketimun Emas went to Mount Gundul to see a holy man. "Come in. Your mother has certainly told you of her dream. So, please receive my gift. There are four little bags, each of them containing cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. You can use these to protect yourself," said the holy man.

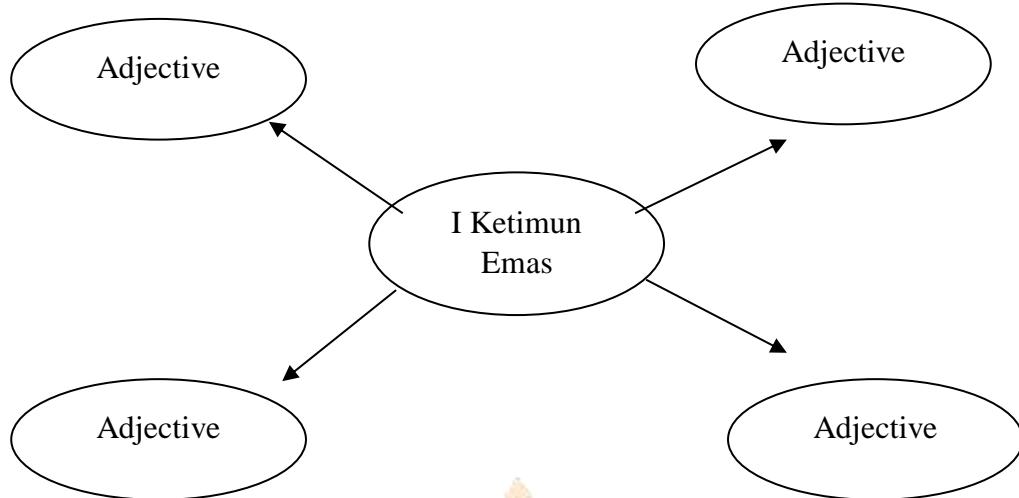
One day, Buto Ijo came to Mbok Sirni' house. I Ketimun Emas ran to the forest. Buto Ijo was getting closer and closer, so I Ketimun Emas opened the first bag. Inside the bag there were cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all, giving him more strength.

Then, I Ketimun Emas took the second bag with needles inside and spilled the content behind her. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo's body was scratched and bled. Timun Emas then reached the third bag and spilled the salt inside. The ground which the salt touched turned into a deep sea. Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea.

After some time, he managed to get out from the water. Timun Emas saw the giant coming, so she reached for the last bag. She took the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped and died.

Finally, Mbok Sirni and I Ketimun Emas lived happily ever after.

Instrumen 2 Spider Concept Map



J. Rubrik Penilaian

Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	3. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 4. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th><th>Skor</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td><td>10</td></tr> <tr> <td>Jawaban salah</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> <p>Total Skor $= \text{skor yang didapat} \times \text{skor maksimal}$</p> <p style="text-align: right;">100</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Appendix

Bahan Ajar



Informasi yang terdapat dalam video

Penggunaan beberapa kata sifat:

Thin	Fat
Tall	Short
Strong	Weak
Pretty	Handsome
Old	Young
Hairy	Bald



Meeting 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kampung Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/ Semester : V/ I

Materi Pokok : Daily Activity

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	3.4.1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 3.4.2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
4.	4.4 Menganalisis kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekitar.	4.4.1. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan gambar yang diberikan.

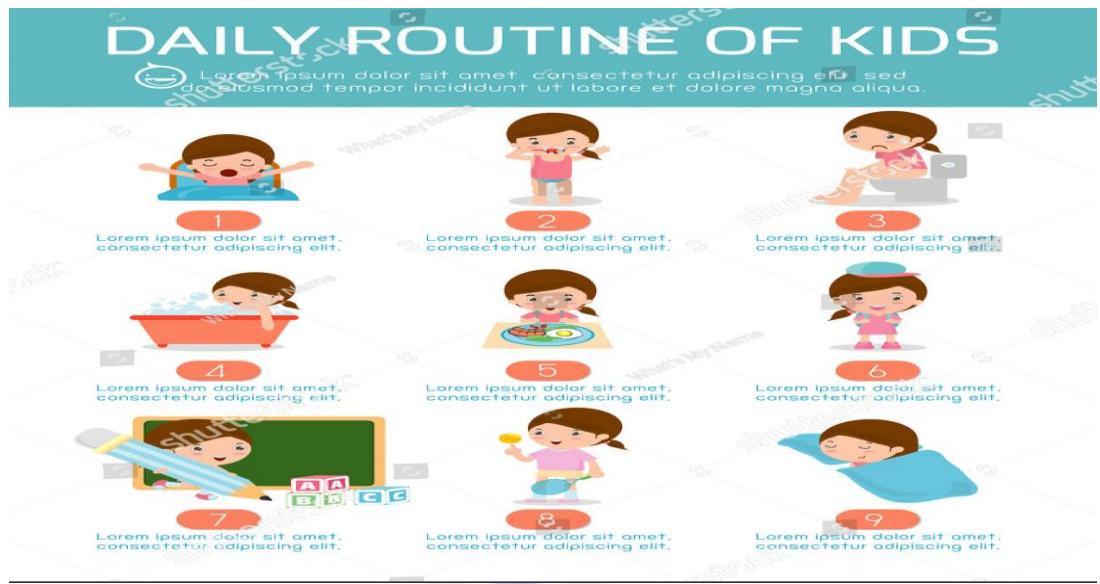
C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
3. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan gambar yang diberikan

D. Materi Pembelajaran

The definition of Daily Activity is the things we normally do in daily living including any daily activity we perform for self-care such as eating, bathing, dressing, grooming, work, homemaking, and leisure.



E. Metode Pembelajaran

- g. Approach : Scientific Approach
- h. Metode : Cooperative Learning
- i. Strategi : Tanya Jawab

F. Media & Alat Pembelajaran

- 9. Gamification based on Balinese local story Manik Angkeran
- 10. Laptop
- 11. LCD
- 12. Video
- 13. Audio & Speaker
- 14. Papan Tulis
- 15. Spidol
- 16. Lembar Kerja



G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar

2. Infographic

<https://avopix.com/premium-photo/381031906-shutterstock-daily-routine-daily-routine-of-happy>

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=k0FHGnc6iHg>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>what do you do after waking up in the morning?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>daily activity</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi daily activity berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi daily activity berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	

5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story Manik Angkeran untuk memberikan informasi tentang <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>daily activity</i> yang terdapat di dalam game.	Associating
6. Guru memberikan <i>worksheet</i> kepada siswa terkait dengan <i>daily activity</i> berdasarkan cerita yang terdapat di dalam game. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membahas <i>worksheet</i> tersebut.	6. Siswa mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menulis <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game dan memberikan tanda (✓) yang manakah <i>daily activity</i> yang positif dan negatif. Kemudian siswa dan guru membahas <i>worksheet</i> tersebut.	Communication
7. Guru menginstruksikan siswa untuk	7. Siswa melakukan instruksi guru dengan menganalisis gambar	

membaca <i>clue</i> yang diberikan untuk kegiatan mengurutkan gambar	serta membaca clue untuk kegiatan mengurutkan gambar		
8. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	8. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Manik Angkeran

Once upon the time in the kingdom of Daha there lived a Brahmana who was named Sidi Mantra. He was very famous for his magic. Sang hyang Widya or Batara Guru gave him possessions and a beautiful wife. After years of his marriage, they got a child they named Manik Angkeran. Although Manik Angkeran is a man who is manly and clever, he has a bad character, which is gambling. He often loses, and he had many debts. Because he cannot repay debts, Manik Angkeran asked Sidi Mantra to help him.

Sidi Mantra went to Mount Agung to meet Naga Besukih and then the Naga Besukih came out. After hearing the intention of Sidi Mantra's, Naga Besukih stretched and from its scales came gold and diamonds. After that Sidi Mantra back to home. Sidi Mantra gave the treasure to Manik Angkeran. Manik Angkeran spent the treasure to gamble. After the treasure was finished Manik Angkeran went to Mount Agung to look for treasure as well. He wanted to get more wealth, Manik Angkeran cut the tail of the Naga Besukih when the Naga Besukih spun back to its nest. Manik Angkeran immediately escaped and was not overtaken by Naga Besukih. But because of it, Manik Angkeran burns when his footsteps are licked by the Naga Besukih.

Hearing the death of his son, Sidi Mantra was sad. He visited Naga Besukih and begged his son to be revived. Naga Besukih agreed to it, as long as its tail can return to normal. With his magic, Sidi Mantra can restore the Naga Besukih's tail. After Manik Angkeran was turned on, he apologized and promised to be a good person. Sidi Mantra doesn't want to live with Manik Angkeran. So, Sidi Mantra draws a line for separating him to his child. Now the place is a Bali strait that separates Java and Bali.

Instrumen 2 Worksheet (Lembar Kerja)

Lembar Kerja siswa digunakan untuk menentukan dan mengidentifikasi jenis-jenis *daily activity* berdasarkan pada cerita Manik Angkeran.

Petunjuk:

1. Baca dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan *daily activity* yang terdapat di dalam cerita pada game

3. Berikan tanda (✓) pada kolom positif jika *daily activity* termasuk positif
4. Berikan tanda (✗) pada kolom negatif jika *daily activity* termasuk negatif
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	Daily Activities	Positif	Negatif

Instrumen 3 Kegiatan Mengurutkan gambar

The Clues:

1. Once upon a time, there was Manik Angkeran, Mpu Sidhi Mantra, and his wife
2. Manik Angkeran gambling every day and he always lost
3. Mpu Sidhi Mantra prayed to Naga Besukih every day
4. Naga Besukih usually gave diamond to pay the debt
5. Manik Angkeran cut Naga Besukih tail and Naga Besukih killed Manik Angkeran
6. Naga Besukih revived Manik Angkeran for Mpu Sidhi Mantra



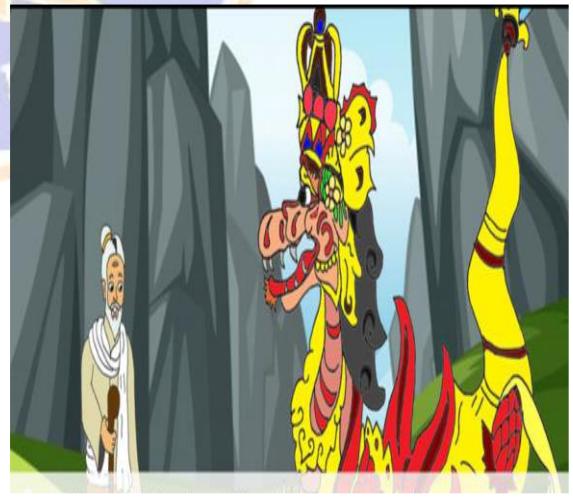
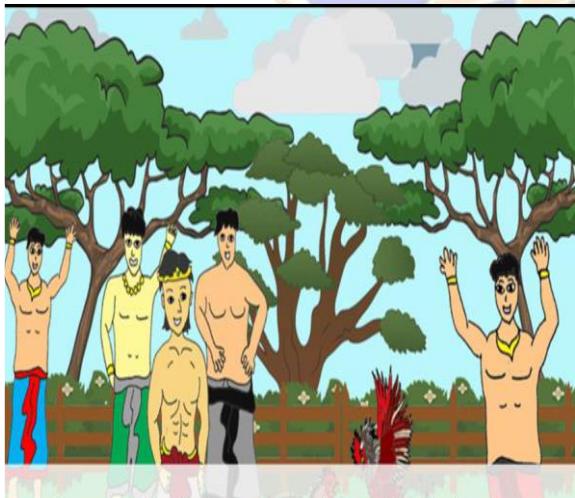
(1)

(2)



(3)

(4)



(5)

(6)

Jawaban: 3-5-2-6-4-1

J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 	<p>Menentukan dan Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan berdasarkan cerita pada game</p> 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor $= \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 10$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	1	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	1								
Jawaban salah	0								

Rubrik Penilaian : Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.	Mengurutkan gambar berdasarkan clue yang diberikan	<p>Jawaban benar x 10</p> <hr/> <p style="text-align: right;">6</p>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kampung Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/ Semester : V/ I

Materi Pokok : Daily Activity

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	3.4.1 Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 3.4.2 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
4.	4.4 Menganalisis kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekitar.	4.4.1 Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Sugih and I Tiwas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
3. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan

D. Materi Pembelajaran

The definition of Daily Activity is the things we normally do in daily living including any daily activity we perform for self-care such as eathing, bathing, dressing, grooming, work, homemaking, and leisure.

E. Metode Pembelajaran

- A. Approach : Scientific Approach
- B. Metode : Cooperative Learning
- C. Strategi : Tanya jawab

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on
Balinese local story I Sugih
and I Tiwas
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic

https://www.123rf.com/photo_116271683_stock-vector-daily-routine-daily-routine-of-happy-kids-infographic-element-health-and-hygiene-daily-routines-for-.html

Video <https://www.youtube.com/watch?v=eUXkj6j6Ezw>

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the daily activity that you do?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>daily activity</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi daily activity berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi daily activity berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	

<p>5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story I Sugih and I Tiwas untuk memberikan informasi tentang <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p>5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Sugih and I Tiwas di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>daily activity</i> yang terdapat di dalam game.</p>		
<p>6. Guru memberikan <i>worksheet</i> kepada siswa terkait dengan <i>daily activity</i> berdasarkan cerita yang terdapat di dalam game. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>	<p>6. Siswa mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menulis <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game dan memberikan tanda (✓) yang manakah <i>daily activity</i> yang positif dan negatif. Kemudian siswa dan guru membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>		Communication
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk membaca clue yang diberikan untuk</p>	<p>7. Siswa melakukan instruksi guru dengan menganalisis gambar serta membaca clue</p>		

kegiatan mengurutkan gambar	untuk kegiatan mengurutkan gambar		
8. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.	8. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

H. Instrumen

Instrumen I Cerita I Sugih and I Tiwas

There was a story "I Sugih and I Tiwas". I Sugih was very rich, but stingy, jealous, and nosy with the poor. Many people dislike like I Sugih. I Tiwas was very poor, well behaved, and never nosy with others. Every day I Tiwas went to the forest looking for firewood for sale to the market. One day I Sugih asked I Tiwas caught the louse. I Sugih gave I Tiwas a funnel of rice after catching the louse. Then, I Tiwas cooked the rice at her house but I Sugih came and wanted I Tiwas returned back the rice because I Sugih found louse above her head. In the next day, I Sugih gave I Tiwas rice after helping I Sugih to pound rice. But, I Sugih wanted I Tiwas to return back the rice because she did not pound 2 grains of rice.

One day, I Tiwas always went to forest every day. She searched firewood every day. In the forest, she met with the deer. The deer gave her a lot of gold. She was very happy. I Tiwas made bracelet, necklace, and ring from the gold. I Tiwas wore the bracelet, necklace, and ring. I Sugih was angry and jealous to know about I Tiwas condition. I Sugih wanted to know where I Tiwas got the gold. I Tiwas gave the information that the deer in the forest gave her a lot of gold.

In the next day, I Sugih went to forest. She met with the deer. I Sugih wanted a lot of gold for her. Then the deer ran and I Sugih was dragged away. I Sugih was dragged to thorns and she shouted "help, help, please forgive me. I Sugih was released in a chasm. She was weak and ruined. I Sugih went home by crawling. When she got home, she was sick. That's the result of people who are greedy and jealous.

Instrumen 2 Worksheet (Lembar Kerja)

Petunjuk:

1. Baca dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan *daily activity* yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (✓) pada kolom positif jika *daily activity* termasuk positif
4. Berikan tanda (✗) pada kolom negative jika *daily activity* termasuk negative
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	Daily Activities	Positif	Negatif

Instrumen 3 Kegiatan Mengurutkan gambar

The Clues:

1. Once upon a time there was I Sugih and I Tiwas
2. I Sugih always misbehave every day
3. I Tiwas always well behave every day
4. I Tiwas caught louse every day
5. I Tiwas pounded rice every day
6. I Tiwas met with deer
7. I Tiwas was very happy every day because she got a lot of gold from the deer.



(1)



(2)



(3)



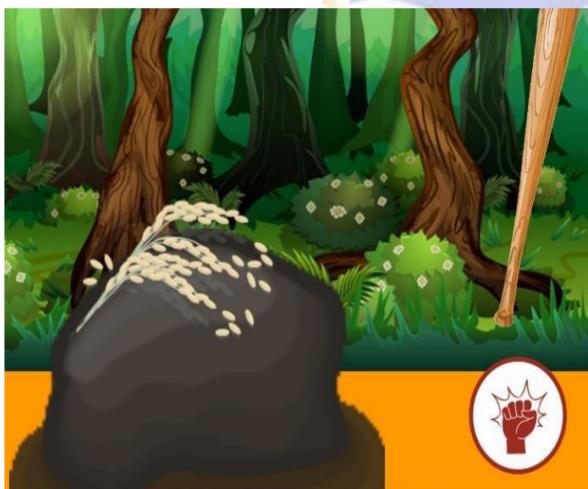
(4)



(5)



(6)



(7)

Jawaban : 3-2-4-1-6-5-7

I. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 	Menentukan dan Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan berdasarkan cerita pada game	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th><th>Skor</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td><td>1</td></tr> <tr> <td>Jawaban salah</td><td>0</td></tr> </tbody> </table> <p>Total Skor $= \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 10$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	1	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	1								
Jawaban salah	0								

Rubrik Penilaian : Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.	Mengurutkan gambar berdasarkan clue yang diberikan	Jawaban benar x 10 <hr/> _____ 6

Meeting 5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kampung Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/ Semester : V/ I

Materi Pokok : Things in the place

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	<p>3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game.</p> <p>3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game</p>
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	<p>4.7.1 Membuat kalimat sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem*) siswa mampu untuk:

4. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
5. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
6. Membuat kalimat sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

D. Materi Pembelajaran



E. Metode Pembelajaran

- Approach : Scientific Approach
- Metode : Cooperative Learning
- Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran

- Gamification based on Balinese local story Siap Selem
- Laptop
- LCD
- Video
- Audio & Speaker
- Papan Tulis
- Spidol
- Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

- Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
- Infographic

https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=654&tbs=isch&sxsrf=ACYBGNS02rAR85VWt7T1afObD2ixNxCQmQ%3A1574720348460&sa=1&ei=XFPcXafbG9GvyAObgLToBA&q=things+in+the+classroom&oq=things+in+the+clas&gs_l=img.1.0.35j39j0l9.204415.209869..212603..0.0..1.283.2636.21j4j1.....0....1..gws-wiz-img.....0i30j0i5j30j0i8j30j0i24.r3Vd1BIQ57o#imgrc=KyRpNss7seE5yM:

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=BpZPV7z9Yq8>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things around you?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>things in the place</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing

2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	
5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem dalam kelas. Siswa	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem di dalam kelas. Siswa		

Selem untuk memberikan informasi tentang <i>things in the place</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things in the place</i> yang terdapat di dalam game.		Associating Communication
6. Guru memberikan sebuah audio kepada siswa yang berkaitan dengan <i>things in the place</i> . Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda dengan menjawab True or False	6. Siswa melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Dengan menjawab True or False pada soal tersebut.		
7. Guru menginstruksikan siswa untuk membuat dialog sederhana secara berpasangan berdasarkan gambar yang diberikan	7. Siswa secara berpasangan melakukan instruksi guru dengan membuat dialog sederhana berdasarkan gambar yang diberikan.		
8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan dialog	8. Siswa melakukan instruksi dengan menampilkan performance di depan kelas		

sederhana yang telah dibuat.			
9. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa	9. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru		

Kegiatan Penutup



Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Siap Selem

Once upon a time, there was a black hen named Siap Selem. She had 7 chicks. The youngest chick was Doglagan. Doglagan did not have fur so he could not fly away. One day Siap Selem and her chicks went to forest. They searched food like corn, seeds, grass and they wanted to find out water for their beverage. Suddenly, there was rain in the forest. Siap Selem and her chick wanted to find out house around forest. Siap Selem and her chicks found small house in the forest. The small house was had by Men Kuuk. Men Kuuk lived with her kittens in the house.

Men Kuuk asked Siap Selem and her chicks came into her house. In the small house, Siap Selem found out a lot of meat and bone. There were meat and bone that had eaten by Men Kuuk and her kittens. Then, Siap Selem heard that Men Kuuk and her kittens wanted to eat them. After heard that, Siap Selem asked the chicks to fly away and left Men Kuuk house. Doglagan could not fly because he did not have fur to fly. Siap Selem asked to Doglagan to stay in the small. Doglagan understood and he wanted to deceive Men Kuuk. Doglagan succeed to deceive Men Kuuk and he could fly away to leave the small house.

Instrumen 2 True/False Question

1. Doglagan did not have fur (T/F)
2. Siap Selem liked potato (T/F)
3. Men Kuuk had big house (T/F)
4. Men Kuuk liked meat (T/F)
5. Siap Selem had black color (T/F)

Jawaban :

1. T
2. F
3. F
4. T
5. T

Instrumen 3 Membuat Kalimat Sederhana

1. Buatlah kalimat sederhana bersama teman secara berpasangan dengan gambar-gambar dibawah ini.
2. Bacakan hasil kalimat yang dibuat di depan kelas



J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game	True/False	<p>Jawaban benar x 10</p> <hr/> <p style="text-align: right;">5</p>

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspects	Weight	Score				
		1	2	3	4	5
Vocabulary	20%					
Fluency	30%					
Pronunciation	10%					
Grammar	10%					
Content	30%					

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Kampung Baru

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/ Semester : V/ I

Materi Pokok : Things in the place

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game. 3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	4.7.1 Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Mas*) siswa mampu untuk:

- 7. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
- 8. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
- 9. Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

D. Materi Pembelajaran



E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran

- 1. Gamification based on Balinese local story I Ketimun Mas
- 2. Laptop
- 3. LCD
- 4. Video
- 5. Audio & Speaker
- 6. Papan Tulis
- 7. Spidol
- 8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

- 1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar

2. Infographic <https://7esl.com/kitchen-vocabulary/>

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=ALYXqLlpIYE>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things in the kitchen?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing

materi <i>things in the kitchen</i>			
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	
5. Guru menggunakan media Gamification	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local		

<p>based on Balinese local story I</p> <p>Ketimun Mas untuk memberikan informasi tentang <i>things in the place</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p>Story I Ketimun Mas di dalam kelas.</p> <p>Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things in the place</i> yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating Communication</p>
<p>6. Guru memberikan soal. Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda dengan menjawab True or False</p>	<p>6. Siswa melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Dengan menjawab True or False pada soal tersebut.</p>		
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk membuat dialog sederhana secara berpasangan berdasarkan gambar yang diberikan</p>	<p>7. Siswa secara berpasangan melakukan instruksi guru dengan membuat dialog sederhana berdasarkan gambar yang diberikan.</p>		
<p>8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan dialog</p>	<p>8. Siswa melakukan instruksi dengan menampilkan performance di depan kelas</p>		

sederhana yang telah dibuat.			
9. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa	9. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

H. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Timun Mas

Long time ago, there is a woman named Mbok Sirni. Mbok Sirni prayed to God to give her a child. One night when she was praying, a green big giant named Buto Ijo passed her house and heard her pray. Buto Ijo wanted to give her a child but she should return back the children to Buto Ijo. Mbok Sirni was very happy to hear that and Buto Ijo gave a small cucumber seeds to Mbok Sirni. In the morning, Mbok Sirni planted the seeds. Several days the cucumber grew to be a golden cucumber and Mbok Sirni took the golden cucumber. Mbok Sirni cleaved the golden cucumber and it appeared a beautiful baby. She gave name to baby I Ketimun Mas.

Timun Mas grew being a beautiful, smart, and kind girl. Mbok Sirni remembered about the promise to Buto Ijo. He will be angry if she didn't keep her promise. Last night, Mbok Sirni got dream, she was scary and she should meet with holy man at Mount Gundul. Mbok Sirni and I Ketimun Mas went to Mount Gundul. They met with a holy man, he gave Timun Mas gifts. The gifts are cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. They were calm. Then, Mbok Sirni and Timun Mas said thank you to holy man. They came back to their house.

The ugly giant Buto Ijo came to Ketimun Mas' house. He wanted to take Timun Mas. He wanted to eat Ketimun Mas. Buto Ijo was so cruel. Mbok Sirni ordered Ketimun Mas to take the gifts and run away from the house. Buto Ijo saw Ketimun Mas ran and he followed Ketimun Mas to the wood. Timun Mas opened the first bag it was a cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all then he was strong. After that Ketimun Mas took the second bag was needles. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo's body was scratched, ill, and bled. Ketimun Mas took the third bag, it was a salt. The salt threw into ground. The ground which the salt touched turned into a deep sea Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea. She took the fourth bag; it was the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped in the middle of the swamp. The mud slowly but surely drowned him. Then, Buto Ijo drown and died. Since then, Timun Emas and Mbok Sirni live happily ever after.

Instrumen 2 True/False Question

1. Buto Ijo gave cucumber seeds (T/F)
2. The cucumber become red cucumber (T/F)
3. Needle made Buto Ijo was happy (T/F)
4. Salt made Buto Ijo fly away (T/F)
5. Shrimp Paste killed Buto Ijo (T/F)

Jawaban :

1. T
2. F
3. F
4. F
5. T



Instrumen 3 Conversation

1. Pilihlah salah satu gambar yang disukai
2. Gunakan benda yang disukai sebagai topic dalam dialog sederhana
3. Buatlah dialog sederhana bersama teman secara berpasangan



J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game	True/False	Jawaban benar x 10 5

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspects	Weight	Score				
		1	2	3	4	5
Vocabulary	20%					
Fluency	30%					
Pronunciation	10%					
Grammar	10%					
Content	30%					

Appendix 7. Recapitulation of Students' Pretest Score

Students' Pretest Score

Student 1	20	60	33	46	46	70
Student 2	53	93	60	66	53	73
Student 3	26	53	46	46	33	66
Student 4	40	53	20	33	33	63
Student 5	33	80	46	60	73	66
Student 6	66	73	33	60	63	66
Student 7	73	53	20	66	53	66
Student 8	33	46	33	53	73	56
Student 9	73	73	60	73	80	76
Student 10	26	73	26	46	56	66
Student 11	66	73	46	33	66	70
Student 12	73	73	66	53	76	66
Student 13	13	60	20	33	40	56
Student 14	40	33	20	46	53	66
Student 15	20	46	13	33	53	73
Student 16	80	66	80	73	76	76
Student 17	66	73	33	66	53	60
Student 18	93	93	60	73	80	76
Student 19	13	26	33	33	53	66
Student 20	26	80	60	60	73	66
Student 21	26	13	33	43	53	63
Student 22	53	83	60	60	73	70
Student 23	26	73	33	73	66	66
Student 24	26	66	13	26	66	63
Student 25	26	73	26	53	66	73
Student 26	60	86	80	73	80	76
Student 27	73	73	33	53	66	53
Student 28	20	66	53	66	76	56
Student 28	33	73	66	53	60	66
Student 30	73	80	53	73	60	70
Student 31	63	66	53	63	73	70

Appendix 8. Recapitulation of Students' Posttest Score

Students' Posttest Score

Student 1	76	83	93	86	93	90
Student 2	83	86	96	96	90	80
Student 3	90	86	76	93	93	93
Student 4	80	83	96	86	93	83
Student 5	86	83	80	90	86	83
Student 6	80	86	83	90	86	90
Student 7	76	86	83	86	93	90
Student 8	83	80	90	83	83	80
Student 9	76	90	96	86	90	90
Student 10	80	93	90	93	93	86
Student 11	80	83	83	83	90	93
Student 12	73	93	100	86	86	93
Student 13	60	76	86	83	86	90
Student 14	86	86	93	90	76	96
Student 15	80	83	100	90	86	90
Student 16	90	83	86	86	76	83
Student 17	83	100	90	93	93	96
Student 18	86	90	93	86	90	90
Student 19	80	86	90	86	90	90
Student 20	76	93	90	90	96	90
Student 21	73	86	80	90	90	93
Student 22	86	86	86	90	83	86
Student 23	80	93	93	96	86	90
Student 24	60	86	86	86	90	86
Student 25	80	83	86	100	86	96
Student 26	76	80	80	86	96	93
Student 27	100	86	86	90	80	93
Student 28	86	100	93	93	86	93
Student 29	90	86	93	90	80	86
Student 30	80	100	96	80	86	80
Student 31	83	93	100	90	86	86

Appendix 9. Students' Pretest Score

1st meeting																																																																																																																																																																			
<p>Nama: Komang mahardika arcta wibawa No absen: 30</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part I</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>5</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> <p>Part II</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part I</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>A/B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>D</td></tr> </tbody> </table>	Part I		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	B	<input type="checkbox"/>	2	C	<input type="checkbox"/>	3	D	<input type="checkbox"/>	4	B	<input checked="" type="checkbox"/>	5	B	<input type="checkbox"/>	6	-	<input type="checkbox"/>	7	-	<input type="checkbox"/>	8	-	<input type="checkbox"/>	9	-	<input type="checkbox"/>	10	-	Part I		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	A	<input type="checkbox"/>	2	C	<input type="checkbox"/>	3	C	<input type="checkbox"/>	4	B	<input type="checkbox"/>	5	D	<input type="checkbox"/>	6	A/B	<input type="checkbox"/>	7	C	<input type="checkbox"/>	8	B	<input type="checkbox"/>	9	B	<input type="checkbox"/>	10	D	<p>Nama: Muhammad Razi aditya no absen: 22</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part I</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>C</td></tr> </tbody> </table> <p>Part II</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part II</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>C</td></tr> </tbody> </table>	Part I		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	C	<input type="checkbox"/>	2	B	<input type="checkbox"/>	3	B	<input type="checkbox"/>	4	D	<input type="checkbox"/>	5	A	<input type="checkbox"/>	6	-	<input type="checkbox"/>	7	-	<input type="checkbox"/>	8	-	<input type="checkbox"/>	9	-	<input type="checkbox"/>	10	C	Part II		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	A	<input type="checkbox"/>	2	D	<input type="checkbox"/>	3	A	<input type="checkbox"/>	4	B	<input type="checkbox"/>	5	C	<input type="checkbox"/>	6	D	<input type="checkbox"/>	7	D	<input type="checkbox"/>	8	B	<input type="checkbox"/>	9	A	<input type="checkbox"/>	10	C																														
Part I		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	B																																																																																																																																																																	
<input checked="" type="checkbox"/>	5	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	-																																																																																																																																																																	
Part I		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	A/B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	D																																																																																																																																																																	
Part I		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	C																																																																																																																																																																	
Part II		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	C																																																																																																																																																																	
2nd meeting																																																																																																																																																																			
<p>Nama: Komang mahardika arcta wibawa no absen: 30</p> <p>PRE TEST (TIMUR EMAS)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part I</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>-</td></tr> </tbody> </table> <p>Part II</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part II</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>11</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>12</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>13</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>14</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>15</td><td>A</td></tr> </tbody> </table>	Part I		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	A	<input type="checkbox"/>	2	C	<input type="checkbox"/>	3	B	<input type="checkbox"/>	4	D	<input type="checkbox"/>	5	B	<input type="checkbox"/>	6	-	<input type="checkbox"/>	7	-	<input type="checkbox"/>	8	-	<input type="checkbox"/>	9	-	<input type="checkbox"/>	10	-	Part II		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	B	<input type="checkbox"/>	2	C	<input type="checkbox"/>	3	B	<input type="checkbox"/>	4	C	<input type="checkbox"/>	5	D	<input type="checkbox"/>	6	-	<input type="checkbox"/>	7	-	<input type="checkbox"/>	8	-	<input type="checkbox"/>	9	-	<input type="checkbox"/>	10	A	<input type="checkbox"/>	11	A	<input type="checkbox"/>	12	D	<input type="checkbox"/>	13	C	<input type="checkbox"/>	14	C	<input type="checkbox"/>	15	A	<p>Nama: Razi no absen: 22</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part I</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>-</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>C</td></tr> </tbody> </table> <p>Part II</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Part II</th> <th>Pre-Test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>7</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>8</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>9</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>10</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>11</td><td>A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>12</td><td>D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>13</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>14</td><td>C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>15</td><td>A</td></tr> </tbody> </table>	Part I		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	B	<input type="checkbox"/>	2	C	<input type="checkbox"/>	3	B	<input type="checkbox"/>	4	C	<input type="checkbox"/>	5	D	<input type="checkbox"/>	6	-	<input type="checkbox"/>	7	-	<input type="checkbox"/>	8	-	<input type="checkbox"/>	9	-	<input type="checkbox"/>	10	C	Part II		Pre-Test	<input type="checkbox"/>	1	C	<input type="checkbox"/>	2	D	<input type="checkbox"/>	3	A	<input type="checkbox"/>	4	B	<input type="checkbox"/>	5	D	<input type="checkbox"/>	6	A	<input type="checkbox"/>	7	D	<input type="checkbox"/>	8	A	<input type="checkbox"/>	9	C	<input type="checkbox"/>	10	A	<input type="checkbox"/>	11	A	<input type="checkbox"/>	12	D	<input type="checkbox"/>	13	C	<input type="checkbox"/>	14	C	<input type="checkbox"/>	15	A
Part I		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	-																																																																																																																																																																	
Part II		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	11	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	12	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	13	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	14	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	15	A																																																																																																																																																																	
Part I		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	-																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	C																																																																																																																																																																	
Part II		Pre-Test																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	1	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	2	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	3	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	4	B																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	5	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	6	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	7	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	8	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	9	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	10	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	11	A																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	12	D																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	13	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	14	C																																																																																																																																																																	
<input type="checkbox"/>	15	A																																																																																																																																																																	
3rd meeting																																																																																																																																																																			

No _____ Date _____	No _____ Date _____																																		
<p>Nama : Made Ayu Radha Dwi Pradyani No Absen : 2 (dua).</p> <p>1. B. 2. B. 3. A. 4. B. 5. A.</p> <p>6. A. B. 7. D. 8. B. 9. B. 10. C. 11. D.</p> <p>(53)</p>																																			
<p>NAMA : KD Diva Valenbinia Mutia andani Putri No : 12 Kelas : 8</p> <p>Pre - test</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>B</td></tr> <tr><td>2</td><td>A</td></tr> <tr><td>3</td><td>D</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>5</td><td>C</td></tr> <tr><td>II</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>B</td></tr> <tr><td>7</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>C</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>10</td><td>A</td></tr> <tr><td>11</td><td>B</td></tr> <tr><td>12</td><td>C</td></tr> <tr><td>13</td><td>B</td></tr> <tr><td>14</td><td>D</td></tr> <tr><td>15</td><td>C</td></tr> <tr><td>16</td><td></td></tr> </table> <p>(66)</p>		1	B	2	A	3	D	4	B	5	C	II		6	B	7	D	8	C	9	A	10	A	11	B	12	C	13	B	14	D	15	C	16	
1	B																																		
2	A																																		
3	D																																		
4	B																																		
5	C																																		
II																																			
6	B																																		
7	D																																		
8	C																																		
9	A																																		
10	A																																		
11	B																																		
12	C																																		
13	B																																		
14	D																																		
15	C																																		
16																																			

4th meeting

No _____ Date _____	No _____ Date _____																														
<p>Nama : Wilson Christiano Pudjapang No : 9</p> <p>1. A 2. D 3. C 4. B 5. A 6. B 7. D 8. C 9. D 10. B 11. D 12. A 13. B 14. C 15. B</p> <p>(20)</p>	<p>Nama : M. Diva Septyan Putri No : 23</p> <p>Pre-Teks</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>C</td></tr> <tr><td>2</td><td>A</td></tr> <tr><td>3</td><td>C</td></tr> <tr><td>4</td><td>A</td></tr> <tr><td>5</td><td>D</td></tr> <tr><td>6</td><td>A</td></tr> <tr><td>7</td><td>C</td></tr> <tr><td>8</td><td>B</td></tr> <tr><td>9</td><td>D</td></tr> <tr><td>10</td><td>C</td></tr> <tr><td>11</td><td>A</td></tr> <tr><td>12</td><td>A</td></tr> <tr><td>13</td><td>B</td></tr> <tr><td>14</td><td>D</td></tr> <tr><td>15</td><td>D</td></tr> </table> <p>(60)</p>	1	C	2	A	3	C	4	A	5	D	6	A	7	C	8	B	9	D	10	C	11	A	12	A	13	B	14	D	15	D
1	C																														
2	A																														
3	C																														
4	A																														
5	D																														
6	A																														
7	C																														
8	B																														
9	D																														
10	C																														
11	A																														
12	A																														
13	B																														
14	D																														
15	D																														

5th meeting

No _____ Date _____	No _____ Date _____																														
<p>Nama : Kadek Citra Widari No Absen nomer : 9</p> <p>Pre-test</p> <p>1. A 2. C 3. C 4. D 5. D</p> <p>II</p> <p>6. B 7. A 8. D 9. C 10. B 11. C 12. A 13. C 14. C 15. C</p> <p>(46)</p>	<p>Nama : Pt Almayra Sheva Suliandari Absen number : 7 delapan</p> <p>No. Selasa, Date : 19 - 11 - 2019</p> <p>Part I</p> <table border="1"> <tr><td>1.</td><td>A.</td></tr> <tr><td>2.</td><td>A.</td></tr> <tr><td>3.</td><td>B.</td></tr> <tr><td>4.</td><td>D.</td></tr> <tr><td>5.</td><td>B.</td></tr> </table> <p>Part II</p> <table border="1"> <tr><td>6.</td><td>B.</td></tr> <tr><td>7.</td><td>A.</td></tr> <tr><td>8.</td><td>C.</td></tr> <tr><td>9.</td><td>B.</td></tr> <tr><td>10.</td><td>D.</td></tr> <tr><td>11.</td><td>B.</td></tr> <tr><td>12.</td><td>B.</td></tr> <tr><td>13.</td><td>A.</td></tr> <tr><td>14.</td><td>A.</td></tr> <tr><td>15.</td><td>A.</td></tr> </table> <p>(73)</p>	1.	A.	2.	A.	3.	B.	4.	D.	5.	B.	6.	B.	7.	A.	8.	C.	9.	B.	10.	D.	11.	B.	12.	B.	13.	A.	14.	A.	15.	A.
1.	A.																														
2.	A.																														
3.	B.																														
4.	D.																														
5.	B.																														
6.	B.																														
7.	A.																														
8.	C.																														
9.	B.																														
10.	D.																														
11.	B.																														
12.	B.																														
13.	A.																														
14.	A.																														
15.	A.																														

6th meeting

<p>Name: Frederick giant marshall Absent Number: 17</p> <p>Part I</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1 A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2 B C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3 B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4 D</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5 B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>6 C D II</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>7 B</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>8 D</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>9 A</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>10 A</td></tr> </table> <p style="text-align: right;">(66)</p>	<input type="checkbox"/>	1 A	<input type="checkbox"/>	2 B C	<input type="checkbox"/>	3 B	<input type="checkbox"/>	4 D	<input type="checkbox"/>	5 B	<input type="checkbox"/>	6 C D II	<input checked="" type="checkbox"/>	7 B	<input checked="" type="checkbox"/>	8 D	<input checked="" type="checkbox"/>	9 A	<input checked="" type="checkbox"/>	10 A	<p>Name: Xanangrechitka ardhawikawa Absent Number: 20</p> <p>Date: _____</p> <p>Part I</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1 B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>2 A</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>3 A C</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>4 B</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>5 D</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>6 A</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>7 B</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>8 C</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>9 A</td></tr> <tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>10 A</td></tr> </table> <p style="text-align: right;">(73)</p>	<input type="checkbox"/>	1 B	<input type="checkbox"/>	2 A	<input type="checkbox"/>	3 A C	<input type="checkbox"/>	4 B	<input type="checkbox"/>	5 D	<input checked="" type="checkbox"/>	6 A	<input checked="" type="checkbox"/>	7 B	<input checked="" type="checkbox"/>	8 C	<input checked="" type="checkbox"/>	9 A	<input checked="" type="checkbox"/>	10 A
<input type="checkbox"/>	1 A																																								
<input type="checkbox"/>	2 B C																																								
<input type="checkbox"/>	3 B																																								
<input type="checkbox"/>	4 D																																								
<input type="checkbox"/>	5 B																																								
<input type="checkbox"/>	6 C D II																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	7 B																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	8 D																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	9 A																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	10 A																																								
<input type="checkbox"/>	1 B																																								
<input type="checkbox"/>	2 A																																								
<input type="checkbox"/>	3 A C																																								
<input type="checkbox"/>	4 B																																								
<input type="checkbox"/>	5 D																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	6 A																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	7 B																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	8 C																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	9 A																																								
<input checked="" type="checkbox"/>	10 A																																								

CS Generated with OA scanner



Appendix 10. Students' Posttest Score

1 st meeting																																																
<p>Nama : Putu Arista Dama Janti No : t</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>A. Beautiful</td></tr> <tr><td>2</td><td>C. Old</td></tr> <tr><td>3</td><td>B. Green</td></tr> <tr><td>4</td><td>C. Cute</td></tr> <tr><td>5</td><td>B. Scary</td></tr> <tr><td colspan="2">II</td></tr> <tr><td>6</td><td>B. Green</td></tr> <tr><td>7</td><td>A. Golden</td></tr> <tr><td>8</td><td>D. Cute</td></tr> <tr><td>9</td><td>B. Beautiful</td></tr> <tr><td>10</td><td>D. Happy</td></tr> <tr><td>11</td><td>B. older</td></tr> <tr><td>12</td><td>A. Smaller</td></tr> <tr><td>13</td><td>B. Bigger</td></tr> <tr><td>14</td><td>C. Worse</td></tr> <tr><td>15</td><td>A. More beautiful</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(93)</p>	1	A. Beautiful	2	C. Old	3	B. Green	4	C. Cute	5	B. Scary	II		6	B. Green	7	A. Golden	8	D. Cute	9	B. Beautiful	10	D. Happy	11	B. older	12	A. Smaller	13	B. Bigger	14	C. Worse	15	A. More beautiful	<p>Arista 30</p> <p>Part I</p> <table border="1"> <tr><td>1 A</td></tr> <tr><td>2 C</td></tr> <tr><td>3 B</td></tr> <tr><td>4 D</td></tr> <tr><td>5 B</td></tr> </table> <p>Part II</p> <table border="1"> <tr><td>1 B</td></tr> <tr><td>2 A</td></tr> <tr><td>3 C</td></tr> <tr><td>4 B</td></tr> <tr><td>5 D</td></tr> <tr><td>6 B</td></tr> <tr><td>7 A</td></tr> <tr><td>8 B</td></tr> <tr><td>9 C</td></tr> <tr><td>10 D</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(96)</p>	1 A	2 C	3 B	4 D	5 B	1 B	2 A	3 C	4 B	5 D	6 B	7 A	8 B	9 C	10 D
1	A. Beautiful																																															
2	C. Old																																															
3	B. Green																																															
4	C. Cute																																															
5	B. Scary																																															
II																																																
6	B. Green																																															
7	A. Golden																																															
8	D. Cute																																															
9	B. Beautiful																																															
10	D. Happy																																															
11	B. older																																															
12	A. Smaller																																															
13	B. Bigger																																															
14	C. Worse																																															
15	A. More beautiful																																															
1 A																																																
2 C																																																
3 B																																																
4 D																																																
5 B																																																
1 B																																																
2 A																																																
3 C																																																
4 B																																																
5 D																																																
6 B																																																
7 A																																																
8 B																																																
9 C																																																
10 D																																																
2 nd meeting																																																
<p>Nama : M Dina Septiana Padana No</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>A</td></tr> <tr><td>2</td><td>C</td></tr> <tr><td>3</td><td>B</td></tr> <tr><td>4</td><td>D</td></tr> <tr><td>5</td><td>B</td></tr> <tr><td colspan="2">II</td></tr> <tr><td>6</td><td>B</td></tr> <tr><td>7</td><td>A</td></tr> <tr><td>8</td><td>C</td></tr> <tr><td>9</td><td>B</td></tr> <tr><td>10</td><td>D</td></tr> <tr><td>11</td><td>B</td></tr> <tr><td>12</td><td>A</td></tr> <tr><td>13</td><td>C</td></tr> <tr><td>14</td><td>C</td></tr> <tr><td>15</td><td>A</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(100)</p>	1	A	2	C	3	B	4	D	5	B	II		6	B	7	A	8	C	9	B	10	D	11	B	12	A	13	C	14	C	15	A	<p>Name: IHD Dini Argawati Nomer: 17</p> <table border="1"> <tr><td>1 a</td></tr> <tr><td>2 c</td></tr> <tr><td>3 b</td></tr> <tr><td>4 d</td></tr> <tr><td>5 b</td></tr> </table> <p>Part 1</p> <table border="1"> <tr><td>7 B</td></tr> <tr><td>2 A</td></tr> <tr><td>3 C</td></tr> <tr><td>4 D</td></tr> <tr><td>5 D</td></tr> <tr><td>6 B</td></tr> <tr><td>7 A</td></tr> <tr><td>8 B</td></tr> <tr><td>10 C</td></tr> </table> <p>Part 2</p> <table border="1"> <tr><td>93</td></tr> </table>	1 a	2 c	3 b	4 d	5 b	7 B	2 A	3 C	4 D	5 D	6 B	7 A	8 B	10 C	93
1	A																																															
2	C																																															
3	B																																															
4	D																																															
5	B																																															
II																																																
6	B																																															
7	A																																															
8	C																																															
9	B																																															
10	D																																															
11	B																																															
12	A																																															
13	C																																															
14	C																																															
15	A																																															
1 a																																																
2 c																																																
3 b																																																
4 d																																																
5 b																																																
7 B																																																
2 A																																																
3 C																																																
4 D																																																
5 D																																																
6 B																																																
7 A																																																
8 B																																																
10 C																																																
93																																																
3 rd meeting																																																
<p>Nama: Gde Diaz Rayana absen ningen: 27</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>a.</td></tr> <tr><td>2</td><td>c.</td></tr> <tr><td>3</td><td>b.</td></tr> <tr><td>4</td><td>d.</td></tr> <tr><td>5</td><td>b.</td></tr> <tr><td colspan="2">Part II</td></tr> <tr><td>7</td><td>B.</td></tr> <tr><td>2</td><td>B</td></tr> <tr><td>13</td><td>A</td></tr> <tr><td>4</td><td>A</td></tr> <tr><td>5</td><td>B</td></tr> <tr><td>6</td><td>B</td></tr> <tr><td>7</td><td>A</td></tr> <tr><td>8</td><td>B</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>10</td><td>A</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(96)</p>	1	a.	2	c.	3	b.	4	d.	5	b.	Part II		7	B.	2	B	13	A	4	A	5	B	6	B	7	A	8	B	9	A	10	A	<p>Nama: Adlet Melati Susilowati No : 38</p> <table border="1"> <tr><td>1 a</td></tr> <tr><td>2 c</td></tr> <tr><td>3 b</td></tr> <tr><td>4 d</td></tr> <tr><td>5 b</td></tr> <tr><td>6 b</td></tr> <tr><td>7 a</td></tr> <tr><td>8 c</td></tr> <tr><td>9 b</td></tr> <tr><td>10 d</td></tr> <tr><td>11 b</td></tr> <tr><td>12 a</td></tr> <tr><td>13 b</td></tr> <tr><td>14 c</td></tr> <tr><td>15 a</td></tr> </table> <p style="text-align: center;">(100)</p>	1 a	2 c	3 b	4 d	5 b	6 b	7 a	8 c	9 b	10 d	11 b	12 a	13 b	14 c	15 a
1	a.																																															
2	c.																																															
3	b.																																															
4	d.																																															
5	b.																																															
Part II																																																
7	B.																																															
2	B																																															
13	A																																															
4	A																																															
5	B																																															
6	B																																															
7	A																																															
8	B																																															
9	A																																															
10	A																																															
1 a																																																
2 c																																																
3 b																																																
4 d																																																
5 b																																																
6 b																																																
7 a																																																
8 c																																																
9 b																																																
10 d																																																
11 b																																																
12 a																																																
13 b																																																
14 c																																																
15 a																																																

4th meeting

<p>Name: Frederick yosef marshall Absent number: 17</p> <p>1. C 2. A 3. B. 4. a 5. D 6. A 7. D 8. D 9. C 10. B 11. A 12. A 13. A 14. B 15. C</p> <p>(60)</p>	<p>No.: _____ Date: _____</p> <p>Name: km. Satria D.P No.: 32</p> <p>1. A 2. C 3. B 4. D 5. B II 2 6. B 7. A 8. C 9. B 10. D 11. B 12. A 13. B 14. C 15. C</p> <p>(93)</p>
--	--

5th meeting

<p>Name: Made Agus Radho Absent number: 2 (dua).</p> <p>1. A. 2. C. 3. B. 4. D. 5. B. 6. B. 7. A. 8. C. 9. B. 10. D. 11. B. 12. A. 13. B. 14. C. 15. A.</p> <p>(100)</p>	<p>Name: Ni Luh Sudarma Jayanti Absent Number:</p> <p>1. A 2. C 3. B 4. D 5. B II 6. B 7. A 8. C 9. B 10. D 11. B 12. A 13. B 14. A.C 15. A</p> <p>(100)</p>
--	--

6th meeting

<p>Name: punnamal No.: 20</p> <p>1. A 2. C 3. B 4. D 5. B 12.a. 1. B 2. A 3. C 4. B 5. D 6. B 7. A 8. B 9. C 10. B</p> <p>(93)</p>	<p>No.: _____ Date: _____</p> <p>Name: IGD Dwi Aryawati No.: 17</p> <p>Pari 1 1. A 2. C 3. B 4. D 5. B Pari 2 1. B 2. A 3. C 4. D 5. D 6. B 7. A 8. B 10. C</p> <p>(93)</p>
--	---

Appendix 11. The Result of Try-out Analysis

REKAP ANALISIS BUTIR Cupak Gerantang

Rata2= 5.05

Simpang Baku= 2.27

KorelasiXY= 0.40

Reliabilitas Tes= 0.80

Butir Soal= 20

Jumlah Subyek= 21

Nama berkas: D:\1. ANATES\ANATES CUPAK GERANGTANG.ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign.	Korelasi
1	1	50.00	Sedang	0.485	Signifikan	
2	2	16.67	Sukar	0.531	Sangat Signifikan	
3	3	16.67	Sukar	0.644	Sangat Signifikan	
4	4	16.67	Sangat Sukar	0.565	Sangat Signifikan	
5	5	50.00	Sedang	0.545	Sangat Signifikan	
6	6	50.00	Sedang	0.03	-	
7	7	33.33	Sangat Sukar	0.753	Sangat Signifikan	
8	8	33.33	Sangat Sukar	0.641	Sangat Signifikan	
9	9	0.00	Sukar	0.531	Signifikan	
10	10	33.33	Sangat Sukar	0.012	-	
11	11	0.00	Sangat Sukar	0.686	Sangat Signifikan	
12	12	33.33	Sangat Sukar	0.547	Sangat Signifikan	
13	13	16.67	Sukar	0.547	Signifikan	
14	14	16.67	Sedang	-0.307	-	
15	15	50.00	Sukar	0.641	Sangat Signifikan	
16	16	33.33	Sukar	0.565	Signifikan	
17	17	33.33	Sukar	0.545	Sangat Signifikan	

18	18	50.00	Sedang	-0.414	-	
19	19	-16.67	Sedang	0.316	-	
20	20	-16.67	Sukar	0.794	Sangat Signifikan	

REKAP ANALISIS BUTIR I KETIMUN EMAS

Rata2= **6.71**

Simpang Baku= **2.26**

KorelasiXY= **0.53**

Reliabilitas Tes= **0.90**

Butir Soal= **20**

Jumlah Subyek= **21**

Nama berkas: D:\1. ASTUNGKARA SKRIPSI\ANATES\ANATES I KETIMUN EMAS
2.ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign.	Korelasi
1	1	16.67	Sedang	0.467	Signifikan	
2	2	16.67	Sukar	0.591	Sangat Signifikan	
3	3	0.00	Sedang	0.554	Sangat Signifikan	
4	4	16.67	Sangat Sukar	0.666	Sangat Signifikan	
5	5	16.67	Sedang	0.513	Sangat Signifikan	
6	6	33.33	Sedang	0.649	Sangat Signifikan	
7	7	33.33	Sukar	0.599	Sangat Signifikan	
8	8	16.67	Sukar	0.299	-	
9	9	16.67	Sedang	0.599	Sangat Signifikan	
10	10	83.33	Sedang	0.652	Sangat Signifikan	
11	11	33.33	Sedang	0.507	Sangat Signifikan	
12	12	33.33	Sedang	0.606	Sangat Signifikan	
13	13	50.00	Sukar	0.420	-	
14	14	33.33	Sukar	0.724	Sangat Signifikan	

15	15	0.00	Sedang	0.493	Signifikan
16	16	-16.67	Sukar	0.488	Signifikan
17	17	50.00	Sukar	0.670	Sangat Signifikan
18	18	16.67	Sedang	0.504	Sangat Signifikan
19	19	50.00	Sukar	0.623	Sangat Signifikan
20	20	33.33	Sukar	0.514	Sangat Signifikan

REKAP ANALISIS BUTIR Manik Angkeran

Rata2= **6.71**

Simpang Baku= **2.26**

KorelasiXY= **0.53**

Reliabilitas Tes= **0.85**

Butir Soal= **20**

Jumlah Subyek= **21**

Nama berkas: D:\1. ASTUNGKARA SKRIPSI\ANATES\ANATES MANIK ANGKERAN 2.ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign.	Korelasi
1	1	16.67	Sedang	0.467	Signifikan	
2	2	16.67	Sukar	0.608	Sangat Signifikan	
3	3	0.00	Sedang	0.680	Sangat Signifikan	
4	4	16.67	Sangat Sukar	0.672	Sangat Signifikan	
5	5	16.67	Sedang	0.361	-	
6	6	33.33	Sedang	0.551	Sangat Signifikan	
7	7	33.33	Sukar	0.699	Sangat Signifikan	
8	8	16.67	Sukar	0.126	-	
9	9	16.67	Sedang	0.480	Signifikan	
10	10	83.33	Sedang	0.587	Sangat Signifikan	

11	11	33.33 Sedang	0.703	Sangat Signifikan
12	12	33.33 Sedang	0.575	Sangat Signifikan
13	13	50.00 Sukar	0.308	-
14	14	33.33 Sukar	0.487	Signifikan
15	15	0.00 Sedang	0.506	Sangat Signifikan
16	16	-16.67 Sukar	0.549	Sangat Signifikan
17	17	50.00 Sukar	0.606	Sangat Signifikan
18	18	16.67 Sedang	0.156	-
19	19	50.00 Sukar	0.523	Signifikan
20	20	33.33 Sukar	0.616	Sangat Signifikan

REKAP ANALISIS BUTIR I Sugih Teken I Tiwas

Rata2= **4.86**

Simpang Baku= **2.29**

KorelasiXY= **0.55**

Reliabilitas Tes= **0.80**

Butir Soal= **20**

Jumlah Subyek= **21**

Nama berkas: D:\1. ASTUNGKARA SKRIPSI\ANATES\ISUGIH TEKEN ITIWAS.ANA

Btr Baru Btr Asli D.Pembeda(%) T. Kesukaran Korelasi Sign. Korelasi

1	1	66.67 Sedang	0.476	Sangat Signifikan
2	2	33.33 Sukar	0.508	Sangat Signifikan
3	3	66.67 Sedang	0.280	-
4	4	16.67 Sedang	0.172	-
5	5	33.33 Sukar	0.661	Sangat Signifikan
6	6	16.67 Sedang	0.551	Sangat Signifikan

7	7	0.00	Sangat Sukar	0.599	Sangat Signifikan
8	8	33.33	Sangat Sukar	0.626	Sangat Signifikan
9	9	33.33	Sukar	0.680	Sangat Signifikan
10	10	16.67	Sangat Sukar	0.687	Sangat Signifikan
11	11	16.67	Sukar	-0.203	-
12	12	33.33	Sukar	0.575	Signifikan
13	13	16.67	Sangat Sukar	0.508	Signifikan
14	14	50.00	Sukar	0.587	Signifikan
15	15	33.33	Sedang	0.406	-
16	16	16.67	Sangat Sukar	0.549	Sangat Signifikan
17	17	16.67	Sukar	0.606	Sangat Signifikan
18	18	33.33	Sukar	0.610	Sangat Signifikan
19	19	33.33	Mudah	0.203	-
20	20	16.67	Sukar	0.716	Sangat Signifikan

REKAP ANALISIS BUTIR Siap Selem

Rata2= 4.95

Simpang Baku= 2.29

KorelasiXY= 0.43

Reliabilitas Tes= 0.91

Butir Soal= 20

Jumlah Subyek= 21

Nama berkas: D:\1. ASTUNGKARA SKRIPSI\ANATES\ANATES SIAP SELEM.ANA

Btr Baru Btr Asli D.Pembeda(%) T. Kesukaran Korelasi Sign. Korelasi

1	1	50.00	Sedang	0.47	Significant
2	2	33.33	Sukar	0.508	Sangat Signifikan

3	3	16.67 Sukar	0.580	Sangat Signifikan
4	4	16.67 Sangat Sukar	0.572	Sangat Signifikan
5	5	50.00 Sukar	0.761	Sangat Signifikan
6	6	66.67 Sedang	0.651	Sangat Signifikan
7	7	33.33 Sangat Sukar	0.699	Sangat Signifikan
8	8	33.33 Sangat Sukar	0.526	Sangat Signifikan
9	9	0.00 Sukar	0.480	Signifikan
10	10	33.33 Sangat Sukar	0.487	Signifikan
11	11	-16.67 Sangat Sukar	-0.203	-
12	12	33.33 Sukar	0.475	Signifikan
13	13	33.33 Sukar	0.508	Sangat Signifikan
14	14	50.00 Sedang	0.687	Sangat Signifikan
15	15	50.00 Sukar	0.606	Sangat Signifikan
16	16	16.67 Sukar	0.549	Sangat Signifikan
17	17	50.00 Sukar	0.606	Sangat Signifikan
18	18	16.67 Sedang	0.610	Sangat Signifikan
19	19	-33.33 Sedang	0.523	Sangat Signifikan
20	20	-16.67 Sukar	0.716	Sangat Signifikan

REKAP ANALISIS BUTIR I KETIMUN EMAS (2)

Rata2= 6.74

Simpang Baku= 2.25

KorelasiXY= 0.53

Reliabilitas Tes= 0.97

Butir Soal= 20

Jumlah Subyek= 21

Nama berkas: D:\1. ASTUNGKARA SKRIPSI\ANATES\ANATES I KETIMUN EMAS (2) .ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign.	Korelasi
1	1	16.67	Sedang	0.5671	Signifikan	
2	2	16.67	Sukar	0.491	Sangat Signifikan	
3	3	0.00	Sedang	0.554	Sangat Signifikan	
4	4	16.67	Sangat Sukar	0.566	Sangat Signifikan	
5	5	16.67	Sedang	0.513	Sangat Signifikan	
6	6	33.33	Sedang	0.649	Sangat Signifikan	
7	7	33.33	Sukar	0.599	Sangat Signifikan	
8	8	16.67	Sukar	0.590	Signifikan	
9	9	16.67	Sedang	0.599	Sangat Signifikan	
10	10	83.33	Sedang	0.622	Sangat Signifikan	
11	11	33.33	Sedang	0.507	Sangat Signifikan	
12	12	33.33	Sedang	0.606	Sangat Signifikan	
13	13	50.00	Sukar	0.420	Signifikan	
14	14	33.33	Sukar	0.724	Sangat Signifikan	
15	15	0.00	Sedang	0.493	Signifikan	
16	16	-16.67	Sukar	0.488	Signifikan	
17	17	50.00	Sukar	0.670	Sangat Signifikan	
18	18	16.67	Sedang	0.204	-	
19	19	50.00	Sukar	0.123	-	
20	20	33.33	Sukar	0.114	-	

Appendix 12. The Analysis of Posttest Score using SPSS 24

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Class	71.6290	62	17.90897	2.27444
	Group	1.5000	62	.50408	.06402

Paired Samples Correlations

		N	Correlatio n	Sig.
Pair 1	Class & Group	62	.873	.000

Paired Samples Test

					t	df	Sig. (2- tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference			
				Std. Error Mean	Lower	Upper	
		Mean	n				
Pair 1	Class - Group	70.12	17.47040	2.21874	65.69238	74.5656	31.60
		903			8	8	61
							.000

Appendix 13. T-table Distribution Score

Distribusi Nilai t_{tabel}

d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750

d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}
61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640

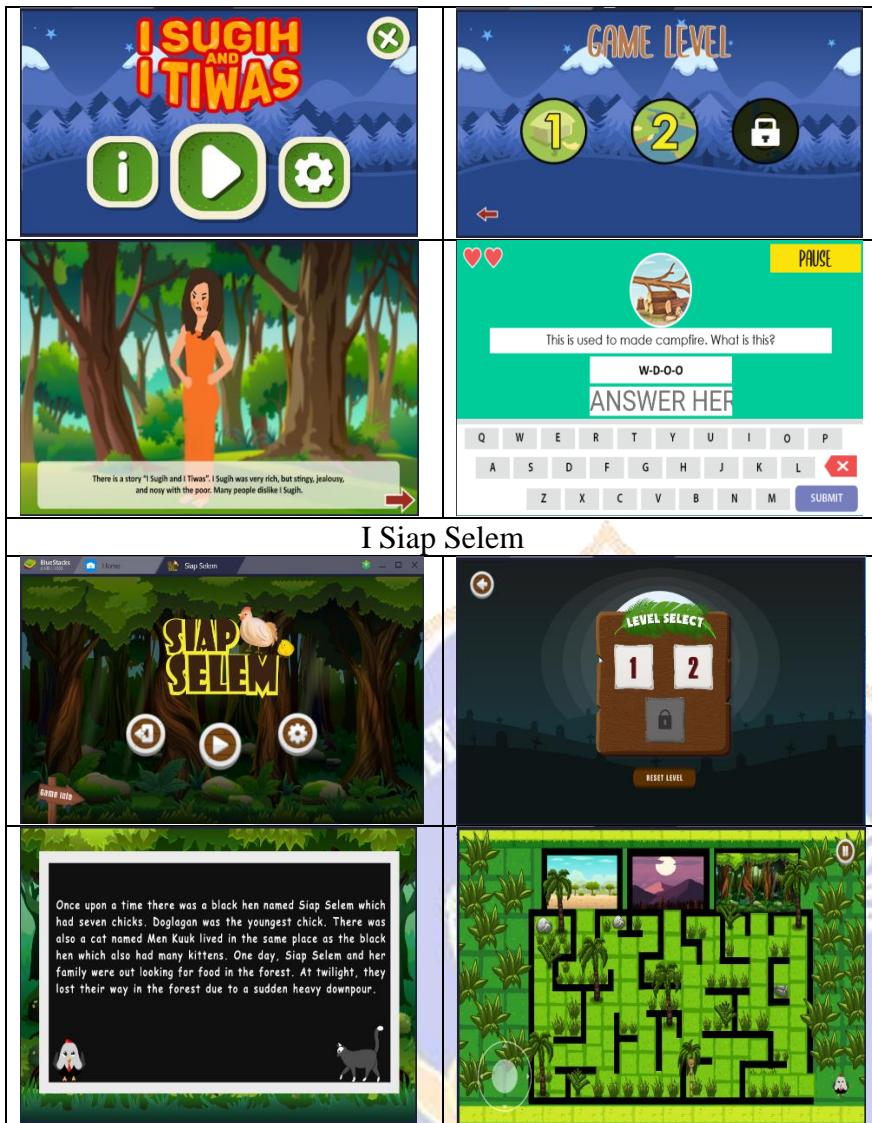
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744		91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738		92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733		93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728		94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724		95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719		96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715		97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712		98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708		99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704		100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701		101	1.292	1.663	1.986	2.369	2.633
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698		102	1.292	1.663	1.986	2.369	2.632
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695		103	1.292	1.663	1.986	2.368	2.631
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692		104	1.292	1.663	1.985	2.368	2.631
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690		105	1.292	1.663	1.985	2.367	2.630
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687		106	1.291	1.663	1.985	2.367	2.629
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685		107	1.291	1.662	1.984	2.366	2.629
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682		108	1.291	1.662	1.984	2.366	2.628
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680		109	1.291	1.662	1.984	2.365	2.627
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678		110	1.291	1.662	1.983	2.365	2.627
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676		111	1.291	1.662	1.983	2.364	2.626
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674		112	1.291	1.661	1.983	2.364	2.625
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672		113	1.291	1.661	1.982	2.363	2.625
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670		114	1.291	1.661	1.982	2.363	2.624
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668		115	1.291	1.661	1.982	2.362	2.623
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667		116	1.290	1.661	1.981	2.362	2.623
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665		117	1.290	1.661	1.981	2.361	2.622
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663		118	1.290	1.660	1.981	2.361	2.621
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.662		119	1.290	1.660	1.980	2.360	2.621
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660		120	1.290	1.660	1.980	2.360	2.620

Dari "Table of Percentage Points of the t-Distribution." Biometrika, Vol. 32. (1941), p. 300.

Reproduced by permission of the Biometrika Trustess.

Appendix 14. Treatment Instrument

I Cupak and I Gerantang	
	<p>LEVEL 1 CHOOSING THE APPROPRIATE PLACE</p> <p>INSTRUCTION : I Cupak and I Gerantang want to herd cows and plant rice. Help them to choose suitable place!</p> <p>To choose answer, please pick one of the pictures shown on the screen!</p> <p>TOP SCREEN TO CONTINUE</p>
I Ketimun Emas	
Manik Angkeran	
	<p>LEVEL 1 COCKS BATTLE</p> <p>The enemy will attack you!</p> <p>INSTRUCTION : In this game, you have to defeat the enemy's cock!</p> <p>The instruction in the game will show the enemy's action Follow the instruction of the enemy's action in the game and choose the opposite of the enemy's action to defeat the enemy's cock!</p>
I Sugih and I Tiwas	



UNDIKSHA

Appendix 15. Documentation



The students were answering pretest questions



The process of giving treatment



The process of giving treatment



The students were answering posttest questions

