



APPENDICES

Appendix 1 English Syllabus

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN 1 ASTINA

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : VI/1

Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami instruksi dan informasi sangat sederhana baik secara tindakan maupun bahasa dalam konteks sekitar peserta didik.

3.2 Mengungkapkan instruksi sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik

4.1 Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan secara berterima dalam berbagai permainan

4.2 Mengungkapkan kesantunan pendapat menggunakan *language expression* yang tepat

Sub-Tema	Indikator	Pengalaman Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<i>Holiday</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menanyakan dan menceritakan pengalaman liburan dengan menggunakan kosa kata yang benar. Merespons instruksi sangat sederhana dengan melakukan kegiatan yang diinstruksikan dengan benar. Menjawab pertanyaan teks pemberitahuan mengenai jadwal buka dan tutup lokasi wisata. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan melakukan Mendengarkan dan mengulangi Mendengarkan dan berbicara Menyanyikan lagu Memperagakan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman/Video Buku teks
<i>Narrative Text</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kosakata <i>verb</i> dan <i>adjective</i> dengan benar dalam sebuah cerita Menyusun cerita sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan mengulangi Menyanyikan lagu. Mendengarkan dan melakukan. Membaca dan melakukan. Menulis. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait

	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat teks tahapan untuk membuat sesuatu ● Menjawab pertanyaan dari teks. 				<ul style="list-style-type: none"> ● Rekaman/Video ● Buku teks
<i>Fables</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyebutkan hewan dan sifatnya dengan ucapan dan lafal yang benar. ● Menyebutkan kosakata <i>verb</i> dan <i>adjective</i> dengan benar dalam sebuah cerita ● Menjawab pertanyaan berdasarkan teks fable yang ada ● Menggunakan <i>language expression</i> yang tepat dalam menyampaikan pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Membaca dan mencocokkan ● Mendengarkan dan melakukan/ memperagakan. ● Menulis 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tes Tulis ● Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> ● Gambar-gambar/ benda terkait ● Rekaman/Video ● Buku teks

Mengetahui,
Kepala SDN 1 Astina

Guru Bahasa Inggris

Luh Ratnadi, S.Pd
NIP. 197311251998032006

Luh Prihantini Diatmika, M.Pd
NIP. -



Appendix 2 Observation Sheet

CLASS OBSERVATION SHEET

Grade : 6th Grade

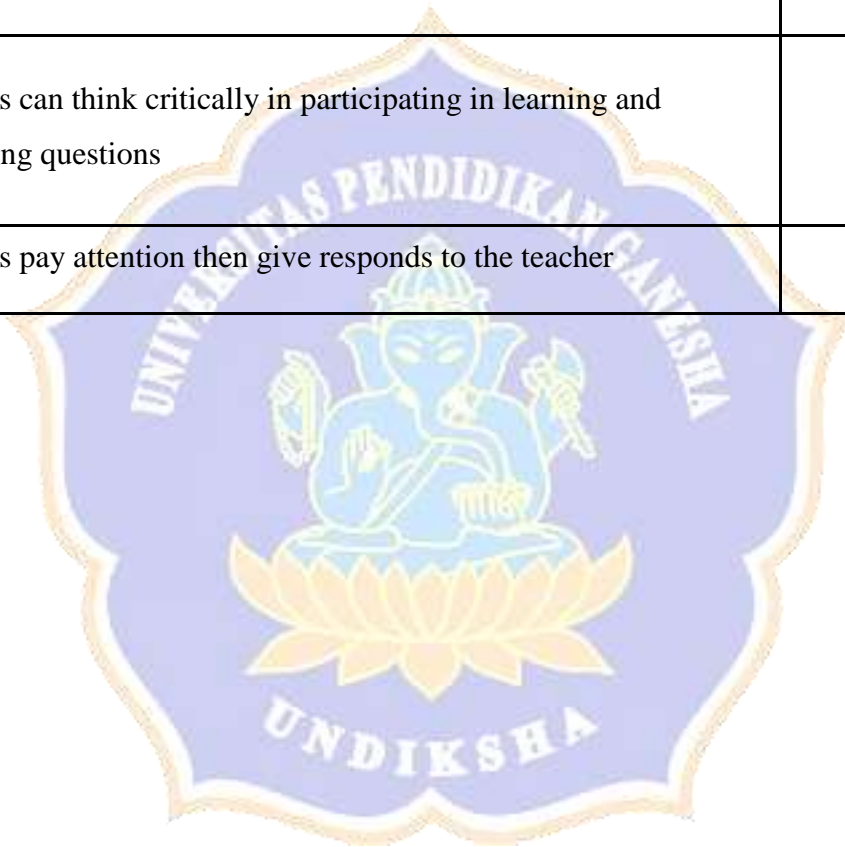
Topic : Fruit Stall

Date : 20 October 2022

No	Activities	Yes	Partially/So metimes	No
Teacher in Learning Activity				
1.	Teacher introducing the topic being discussed in pre-activity	✓		
2.	The students involved in the learning process (students-centered)			✓
3.	The teacher uses another source beside of book			✓
4.	Teachers uses interactive learning media			✓
5.	Using technology to support the learning process			✓
6.	The learning media used have attracted the interest and enthusiasm of students in participating in learning		✓	
7.	The learning provided is based on 21 st century learninging			✓

Students in Learning Activity

8.	Students are active in participating in learning		✓	
9.	Students are interested and enthusiastic in participating in learning		✓	
10.	Students can follow and understand learning well		✓	
11.	Students can think critically in participating in learning and answering questions			✓
12.	Students pay attention then give responds to the teacher		✓	



Appendix 3 Interview Guidelines

INTERVIEW GUIDELINES

No	Indikator
1.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas?</p> <p>Jawaban: Iyaa, saya memanfaatkan media pembelajaran</p>
2.	<p>Jika iya, media apa yang Bapak/Ibu sering gunakan dalam proses pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Saya sering menggunakan buku saja karena semua siswa membawanya jadi mudah untuk saya ketika mengajar. Jadi buku ini bisa dibilang <i>main source</i> saya. Awalnya ada buku yang berjudul “<i>Eachtalk</i>” yang saya gunakan, hanya saja ketika mencocokkannya dengan silabus buku yang sekarang “<i>Grow with English</i>” lebih cocok digunakan dalam kelas.</p>
3.	<p>Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Kalau pakek media ya memudahkan mereka dalam belajar apalagi untuk buku mereka membawanya satu-satu.</p>
4.	<p>Jenis media yang masih sulit untuk digunakan di dalam kelas?</p> <p>Jawaban: Teknologi mungkin ya, seperti penggunaan laptop, speaker, proyektor. Memang tersedia hanya saja ketika digunakan dengan siswa agak sedikit sulit.</p>
5.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Iya. Tapi, buku ini saya anggap sebagai <i>main source</i> saya tapi selebihnya kayak <i>exercise</i> yang saya berikan di kelas itu biasanya saya carikan di internet juga. Memang ini</p>

	<p>sebagai <i>main source</i> selebihnya tetap mengandalkan internet juga. Google pasti itu gak mungkin engga karena <i>exercise</i> itu kan disini gak terlalu banyak disini kan. Cuma ngandalkan materi kan jadi <i>exercise</i> latihan latihan soal kemudian kadang kadang tu saya make gini juga kita disinin punya chrome book yang lumayan ya jadi kita bisa exsercise online kaya gitu itu juga di selang selingin kadang kadang.</p>
6.	<p>Jika iya, seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Tidak terlalu sering, hanya kadang-kadang saja tergantung sama topik aja karena computer disini kan terbatas hanya ada 15 buah, jadi kalo mau pakek <i>Chrome Book</i> itu siswa</p>
7.	<p>Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan game digital di dalam proses pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Kalo game digital jarang, terkadang hanya game-game online yang ada di <i>chrome book</i> yang terkadang gak <i>relate</i> sama topik. Jadi saya di kelas kadang-kadang hanya pakek game langsung kayak vocabulary game mereka yang ya game langsung deh tanpa teknologi di kelas</p>
8.	<p>Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika menggunakan <i>smartphone</i> di dalam proses pembelajaran?</p> <p>Jawaban: Kalo menurut saya bisa sih diimplementasikan, hanya saja ada beberapa siswa yang masih pakek hp orang tua, tapia da juga yang udah punya hp sendiri kebanyakan. tapi ada sih orang tua yang mampu tapi anaknya emang engga dikasi bawa hp jadi kek semua dikontrol ada yang begitu ada yg dikasi kasi aja.</p>
9.	<p>Menurut Bapak/Ibu bagaimana kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris?</p> <p>Jawaban: Untuk kemampuan Bahasa inggris siswa saya rasa anak-anak juga masih awam dengan bahasa inggris, karena mereka berpikiran bahasa inggris itu susah. Kalau di kelas saya biasanya hanya memberikan pembelajaran kosa kata, <i>language expression</i>, paling susah menyuruh mereka memparafrase sebuah teks. Jadi siswa hanya baru bisa menulis yang simple</p>

dan itupun grammarnya masih banyak yang salah





Appendix 4 Blueprint Before Revision

Blueprint Design Game (6th grade in 1st semester)

I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami (1912021048)

Berdasarkan dari silabus Bahasa Inggris yang di dapat di SDN 1 Astina terdapat tiga topik dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 6 semester 1. Rancangan dari game ini akan di desain dalam satu aplikasi dimana dibuat dalam bentuk 2D dan layout landscape. Untuk rincian rancangan game yang lebih detail dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Topic	Draft Game	Reference (How the game will look like)
1	How was your holiday?	<p>Pada topik “How was your holiday” ini terdapat beberapa materi kosa kata mengenai aktivitas yang dilakukan saat liburan, tempat yang bisa dikunjungi saat liburan, dan kata sifat mengenai perasaan setelah liburan. Pada topik ini permainan “Hangman” ini dirancang guna membantu siswa dalam meningkatkan kosa kata tentang “holiday” dan juga melatih mereka dalam menyusun kosa kata.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dalam game ini pemain akan diminta untuk menyusun kosa kata yang berkaitan dengan “holiday” berdasarkan dari clue yang diberikan guna menyelamatkan seseorang yang sedang terkena hukuman gantung.2. Pemain akan dibatasi dengan waktu untuk menyusun kosa	

		<p>kata dan akan diberikan nyawa sebanyak 3 kali agar bisa menyusun kata dengan benar.</p> <p>3. Jikalau pemain tidak berhasil menyusun semua kosa kata dengan benar dan semua nyawa yang dimiliki telah habis maka permainan akan berakhir dan pemain harus mengulang permainan ini dari awal.</p>	
2	<p>Narrative: Goldilocks and the Three Bears</p>	<p>Pada topik “Narrative: Goldilocks and the Three Bears” ini terdapat beberapa materi kosa kata mengenai kata kerja dan kata sifat beserta dengan cerita mengenai “Goldilocks and the Three Bears”. Pada topik ini dirancang sebuah permainan yang bernama “Goldilocks’ Bridge”.</p> <p>1. Permainan ini dirancang dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam menyusun kata agar menjadi kalimat dan mengisi kata rumpang pada sebuah kalimat. Pemain akan disediakan beberapa kata yang belum tersusun ataupun kalimat yang masih rumpang untuk disusun menjadi kalimat yang benar.</p> <p>2. Kalimat-kalimat yang disediakan ini berkaitan dengan cerita “Goldilocks and the Three Bears”. Pemain harus membantu Goldilocks agar bisa melewati hutan dengan membangun jembatan berdasarkan kata-kata yang disediakan agar menjadi kalimat benar.</p>	

3. Jikalau pemain gagal, maka Goldilocks akan jatuh ke jurang dan pemain harus mengulang semua permainan dari awal.

3


Narrative: Fables

Describing Animal

Pada topik “Narrative Fable” ini terdapat dua sub-topik yaitu “Describing Animal” dan “Fables Story”. Dalam topik “Describing Animal” ini terdapat materi tentang ciri-ciri hewan dan game yang akan dirancang bernama “Animal Catcher”.

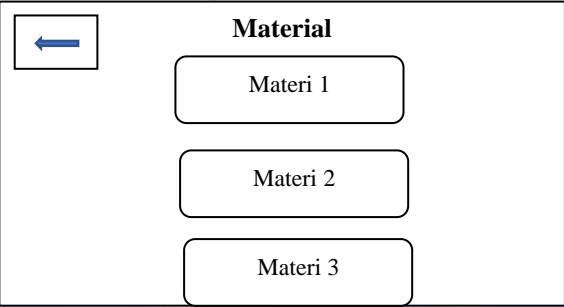
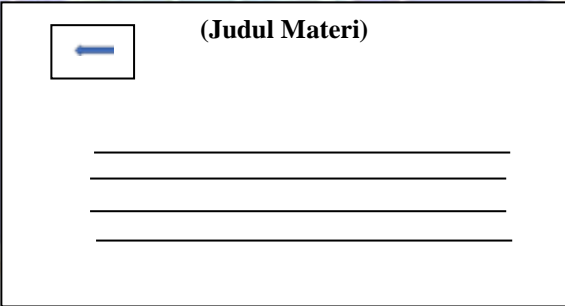
1. Pada game “Animal Catcher” ini pemain akan ditampilkan kursor yang berbentuk ikan yang ada di dalam air. Ikan yang berfungsi sebagai kursor ini harus bisa memilih hewan atau karakter dari salah satu hewan berdasarkan pertanyaan yang diberikan.
2. Dalam game ini akan dibatasi dengan waktu dimana ketika pemain sudah memulai game, maka air akan semakin menurun sampai habis.
3. Jika pemain tidak bisa menebak dengan benar maka air akan semakin cepat menurun dan habis sehingga pemain akan mengulang kembali game tersebut.

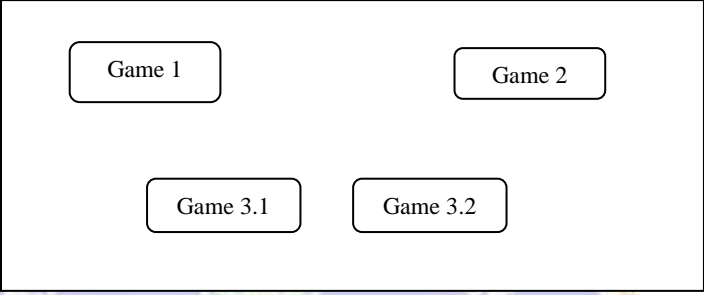



<p>Fables Story</p>	<p>Sedangkan pada topik “Fables Story” ini memuat mengenai materi tentang cerita-cerita binatang. Game yang dirancang pada sub-topik ini bernama “Connect the Story”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada game ini pemain akan disediakan kartu-kartu yang berisi gambar dan kalimat yang berhubungan dengan cerita fable. 2. Pemain di game ini harus bisa menghubungkan gambar yang ada dengan kalimat yang ada agar sesuai. Pemain akan memiliki 3 buah nyawa yang bisa digunakan jika salah dalam menghubungkan. 3. Jika pemain tidak bisa menentukan yang sesuai maka pemain akan kehilangan satu nyawa begitupun seterusnya sampai nyawa yang dimiliki habis dan permainan diulang dari awal. 	
----------------------------	--	---

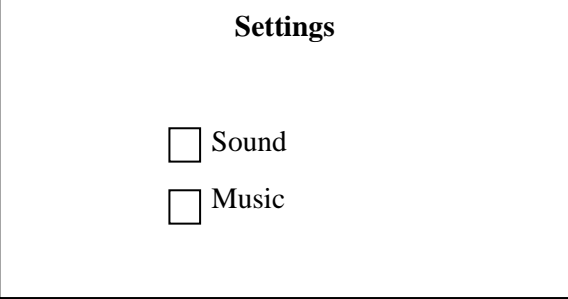
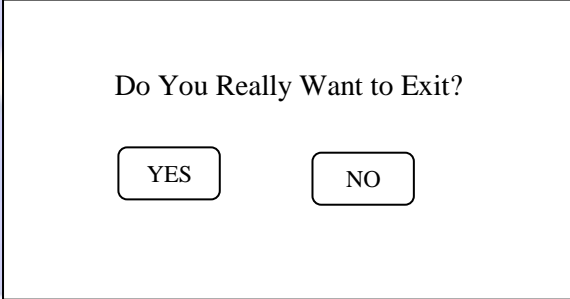
<p>No</p>	<p>Keterangan dan Visual</p>
-----------	------------------------------

1	<p><i>Intro</i> Ketika aplikasi game pertama kali dibuka, menampilkan logo atau nama dari game yang dirancang.</p> 
2	<p><i>Main Menu</i> Tampilan pada <i>main menu</i>, terdapat tiga buah pilihan tombol untuk masuk ke dalam menu-menu lainnya.</p> 

3	<p><i>Material Menu</i></p> <p>Tampilan pada menu Material media pembelajaran, terdapat juga tanda panah di pojok kiri sebagai tombol untuk kembali pada menu sebelumnya.</p> 
4	<p>Tampilan pada masing-masing materi. Terdapat juga tanda panah di pojok kiri sebagai tombol untuk kembali pada menu sebelumnya.</p> 

5	<p><i>Play Game Menu</i></p> <p>Tampilan pada menu <i>play game</i>. Terdapat 3 pilihan game sesuai dengan topik yang ada dan siswa bisa memilih game mana yang akan mereka mainkan.</p>  <p>The screenshot shows a menu with four buttons arranged in a 2x2 grid. The top row contains 'Game 1' and 'Game 2'. The bottom row contains 'Game 3.1' and 'Game 3.2'. All buttons are rectangular with rounded corners and a thin black border.</p>
6	<p>Ketika akan memulai game maka siswa akan disediakan tampilan "<i>Enter Name</i>" untuk memasukkan nama dari masing-masing siswa/pengguna sebelum memulai <i>game</i>.</p>  <p>The screenshot shows a dialog box titled 'Topic Game'. Inside the dialog, there is a grey rectangular area containing the text 'Enter Name' above a horizontal line. Below the line is a rounded rectangular button labeled 'OK'.</p>

7	<p>Sebelum memulai game maka pemain akan diberikan instruksi bagaimana untuk memainkan game tersebut. Terdapat menu “PLAY” untuk memasuki bagian <i>game</i> dan memulai <i>game</i>.</p> 
8	<p>Setelah menyelesaikan game maka akan muncul tampilan akhir dan juga menu untuk kembali pada <i>main menu</i>.</p> 

9	<p><i>Settings Menu</i> Tampilan pada menu “Settings”. Terdapat pilihan menu sound dan music yang dapat disesuaikan oleh pengguna.</p>  <p>The screenshot shows a white rectangular dialog box with a black border. At the top center, the word "Settings" is written in a bold, black, sans-serif font. Below it, there are two lines of text, each preceded by a small, empty square checkbox. The first line is "Sound" and the second line is "Music".</p>
10	<p><i>Exit Menu</i> Tampilan saat ingin keluar dari aplikasi.</p>  <p>The screenshot shows a white rectangular dialog box with a black border. In the center, the text "Do You Really Want to Exit?" is displayed in a black, sans-serif font. Below this text, there are two rounded rectangular buttons. The left button contains the word "YES" and the right button contains the word "NO", both in a black, sans-serif font.</p>



Appendix 5 Final Blueprint

BLUEPRINT GAME FOR 6TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN 1ST SEMESTER

I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami (1912021048)

Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di sekolah SD Negeri 1 Astina menggunakan silabus yang dibuat oleh guru yang bersangkutan dimana buku yang berjudul “*Grow with English Book 6*” sebagai acuan untuk membuat silabusnya. Berdasarkan dari silabus yang telah diberikan oleh guru bersangkutan sumber belajar yang digunakan hanya melalui buku saja tanpa adanya pemanfaatan teknologi di dalamnya. Dalam silabus tersebut terdapat 3 topik pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 6 semester 1. Topik-topik tersebut meliputi *Holiday*, *Narrative Text*, dan *Fable*. Game yang akan didesain ini menggunakan software yang bernama **Unity** dalam bentuk 2D dan layout landscape. Hasil akhir dari pengembangan game ini akan ada dalam satu aplikasi yang berisi semua game berdasarkan topik yang ada untuk bisa didownload pada hp *Android*.

A) Story Board Aplikasi dan Fitur-fiturnya

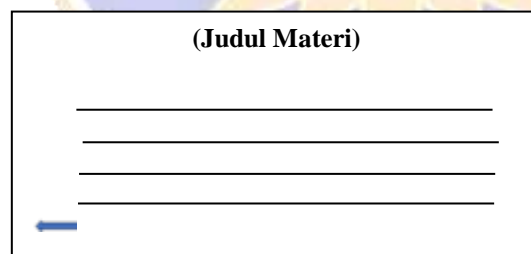
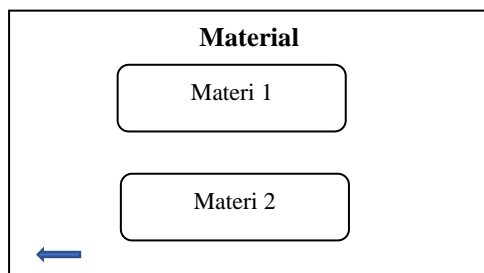
Ketika pertama kali membuka aplikasi game ini, tampilan yang terlihat adalah logo **Unity** sebagai software yang membuat game ini dan juga juga nama dari game yang dirancang.



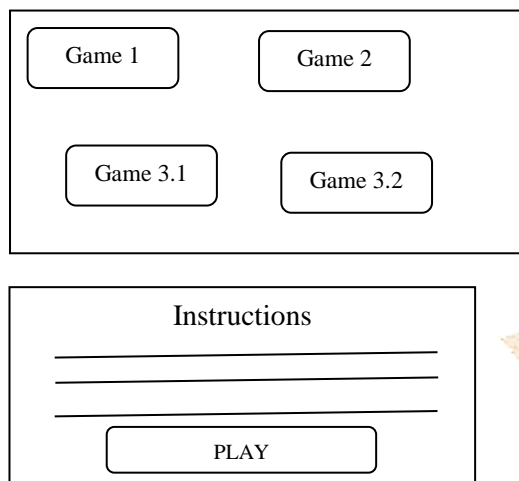
Lalu, pemain akan langsung diarahkan ke dalam menu utama atau tampilan utama dari game ini. Pada menu utama (main menu) ini terdapat beberapa pilihan fitur seperti **“Material”** yang berisi materi-materi yang berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam game. Pemain atau siswa dapat memilih menu **“Material”** terlebih dahulu sebelum memainkan game jika memang ingin belajar sebelum menjawab pertanyaan yang ada. Kemudian ada menu **“Play Game”** nah pada menu ini berisi game-game yang sudah dirancang sesuai dengan topik. Lalu ada menu **“Setting”** yang memuat tentang sound dan music dalam game ini. Jika siswa ingin mematikan music yang ada maka siswa bisa langsung menuju ke menu **“Setting”**. Terakhir adalah menu **“Exit”** yang bisa digunakan jika siswa ingin keluar dari game.



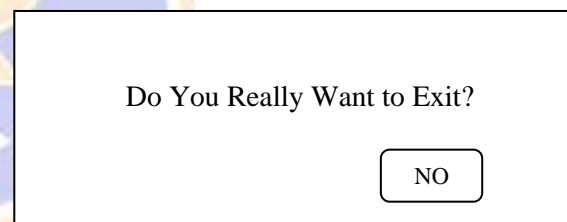
Pada menu **“Material”** tampilannya pada game pertama akan ditampilkan jenis-jenis materi berdasarkan topik dan siswa bisa memilih materi yang akan mereka pelajari terlebih dahulu. Lalu, saat membuka akan langsung muncul materi yang diinginkan. Selain itu akan ada tanda panah di pojok kiri sebagai tombol untuk kembali pada menu sebelumnya.



Pada menu **“Play game”** pemain akan ditampilkan pilihan game sesuai dengan topik yang ada dan siswa bisa memilih akan memainkan game yang mana terlebih dahulu dan sebelum memulai permainan dalam masing-masing game akan ada petunjuk untuk memainkan game.



Pada menu **“Setting”** dan menu **“Exit”** tampilannya akan seperti ini:



B) Rincian Masing-masing Game

1. Topik *“Holiday”*

Pada topik pertama ini yaitu **“Holiday”** ini terdapat materi mengenai aktivitas yang dilakukan ketika liburan (*hiking, swimming, cleaning, etc*), tempat-tempat yang bisa dikunjungi saat liburan (*museum, zoo, beach, mountain, etc*), serta perasaan yang dirasakan setelah melakukan liburan (*happy, boring, fun, great, etc*). Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri maka game yang didesain ini bernama **“Hangman”**.



a) Tujuan

Tujuan utama dari topik ini adalah agar siswa mengetahui ragam kosa kata yang bisa digunakan untuk menceritakan pengalaman liburan mereka.


b) Konsep

Konsep utama dalam game **“Hangman”** adalah bagaimana siswa mampu menyelamatkan seseorang agar tidak terkena hukuman gantung dengan cara menjawab semua pertanyaan yang ada sesuai dengan clue yang diberikan dan pemain harus berpacu pada waktu yang telah ditentukan untuk bisa menghindari hukuman gantung. Clue yang akan diberikan sesuai dengan topiknya adalah tentang **“Holiday”** baik itu kegiatan holiday, tempat yang biasa dikunjungi ketika liburan, dan perasaan yang dirasakan setelah liburan. Dalam game ini akan ada 20 pertanyaan dimana 8 pertanyaan tentang kegiatan liburan, 7 pertanyaan tentang tempat liburan yang bisa dikunjungi, dan 5 pertanyaan mengenai pertanyaan tentang perasaan yang dirasakan saat/setelah liburan. Ketika membuka game **“Hangman”** ini untuk pertama kalinya

maka akan menampilkan instruksi bagi siswa sebagai acuan untuk memainkan game ini dan tanda yang bisa digunakan untuk siswa untuk melanjutkan ke dalam game setelah membaca petunjuk sebagai berikut:

INSTRUCTION!

Please read the clue carefully and then type the answer based on the clue in the section provide before the time is over!



Selanjutnya, saat siswa sudah berada di dalam game maka tampilannya akan menjadi seperti ilustrasi di bawah ini:

Tempat jawaban (d disesuaikan dengan jawaban).

Keyboard Huruf

Hangman



Note: Semua huruf dalam keyboard akan didesain sebagai huruf kapital, maka hasil akhir kosa katanya semua mengandung huruf kapital.

C) Challenge

Permainan hangman ini bisa melatih kecepatan siswa dalam berpikir. Jadi siswa sebagai pemain akan ditantang untuk bisa menjawab kosa kata yang benar sebelum waktu yang diberikan habis. Setiap soal di permainan ini akan diberikan waktu **30** detik untuk siswa berpikir. Selain itu, dengan mengambil konsep game hangman, setiap siswa salah dalam memilih huruf untuk melengkapi kosa kata yang ada, secara perlahan bagian-bagian tubuh orang sebagai hangman ini akan muncul. Misal jika siswa salah mengklik huruf kepala hangman ini akan muncul, sampai seterusnya hingga secara keseluruhan seluruh badan orang itu akan bergantung.

d) Reward & Penilaian

Sebagai bentuk apresiasi kepada pemain/siswa yang telah memainkan game ini maka setiap pemain benar dalam menjawab kosa kata mereka akan mendapatkan score yang berjumlah 10 points setiap pertanyaanya. Jadi karena game ini akan terdiri dari 20 butir pertanyaan, total keseluruhan score yang akan didapat adalah 200 score yang artinya pemain berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar. Selain itu jika siswa menjawab dengan benar akan muncul kata **“Win”**. Namun, jika ada pemain yang tidak bisa menjawab dengan benar Apabila pemain salah dalam menjawab, maka akan ada kata **“Game Over”**.

WIN
+10

Game Over

2. Topik “Narrative Text”

Topik kedua pada silabus kelas 6 bahasa Inggris SDN 1 Astina mengenai “Narrative text” tentang cerita “Goldilock and Three Bears” berdasarkan dari buku yang dijadikan panduan pembelajaran oleh guru di sekolah terkait yaitu SDN 1 Astina. Topik ini mencakup materi kosa kata mengenai kata kerja dan kata sifat beserta dengan cerita mengenai “Goldilocks and the Three Bears”. Pada topik ini dirancang sebuah permainan yang Bernama “Goldilocks’ Journey”. Terdapat 2 level yang harus dilewati setiap pemain untuk bisa menyelesaikan game ini yang mana dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

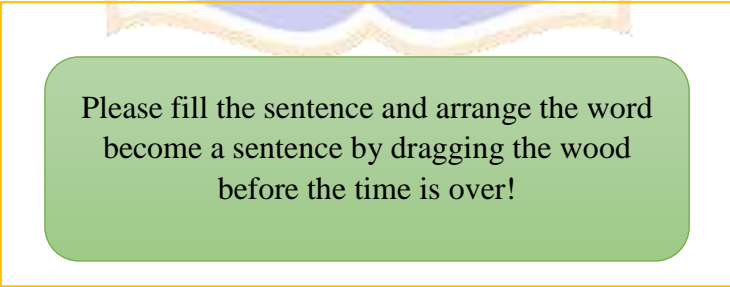
- **Level 1**

- a) **Tujuan**

Pada level 1 ini tujuan utama dari permainan ini adalah agar siswa mampu mengisi kalimat rumpang dengan kata kerja/kata sifat yang tepat serta mampu menyusun kata-kata acak menjadi sebuah kalimat utuh.

- b) **Konsep**

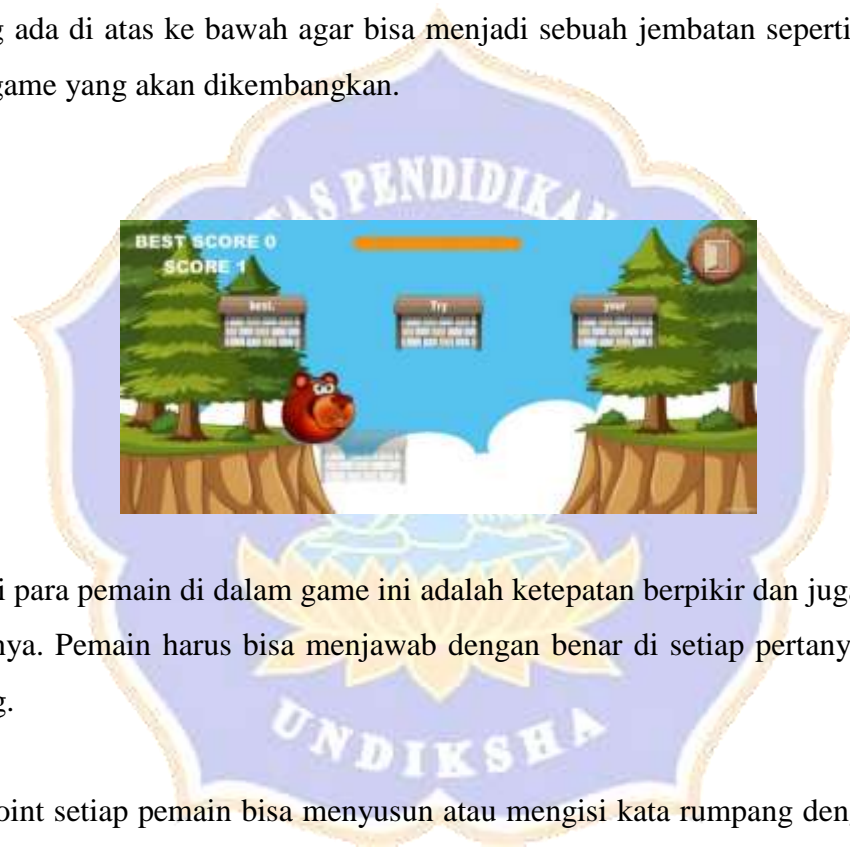
Pada level 1 ini permainan ini dirancang dengan menyediakan beberapa kata yang belum tersusun ataupun kalimat yang masih rumpang untuk disusun menjadi kalimat yang benar. Kalimat-kalimat yang disediakan ini berkaitan dengan cerita “Goldilocks and the Three Bears”. Pemain harus membantu orang yang ada dalam game agar bisa melewati hutan dengan membangun sebuah jembatan. Pemain akan disediakan 10 pertanyaan dimana 5 pertanyaan mengenai kalimat rumpang yang artinya pemain harus mengisi kalimat yang rumpang itu dengan kosa kata yang seharusnya. Kemudian, 5 pertanyaan mengenai kata-kata acak yang harus disusun menjadi kalimat utuh. Tampilan awal pada game adalah instruksi bagaimana siswa akan memainkan permainan sebagai berikut:

A screenshot of a game instruction box. The box is green with rounded corners and a white border. It contains the text: "Please fill the sentence and arrange the word become a sentence by dragging the word before the time is over!".

Please fill the sentence and arrange the word
become a sentence by dragging the word
before the time is over!



Setelah membaca petunjuk apa yang harus dilakukan pada permainan ini maka pemain bisa langsung memainkan permainan. Pemain harus memindahkan buble-buble yang ada di atas ke bawah agar bisa menjadi sebuah jembatan seperti pada tampilan di bawah ini yang mana sebagai gambaran bagaimana bentuk game yang akan dikembangkan.



c) Challenge

Tantangan yang harus dihadapi para pemain di dalam game ini adalah ketepatan berpikir dan juga waktu yang terbatas. Waktu yang akan diberikan adalah 30 detik setiap soalnya. Pemain harus bisa menjawab dengan benar di setiap pertanyaan agar orang yang akan menyebrangi jembatan tersebut tidak jatuh ke jurang.

d) Reward & Penilaian

Permainan ini akan memberikan 10 point setiap pemain bisa menyusun atau mengisi kata rumpang dengan benar, maka 100 point akan didapat pemain jika semua benar karena ada 10 pertanyaan dalam game ini. Dalam menjawab pertanyaan dari game ini juga akan dilengkapi semacam kata-kata penyemangat apabila dapat menjawab dengan benar seperti “**WIN**” sebelum lanjut ke pertanyaan selanjutnya untuk menambah semangat dari pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul kata “**Game Over**”.

WIN
+10

Game Over!


- **Level 2**

- a) **Tujuan**

Di level 2 ini siswa diharapkan mampu menjawab pertanyaan berdasarkan teks narrative yang ada yaitu Goldilocks and Three Bears.

- b) **Konsep**

Konsep utama dalam permainan ini adalah bagaimana siswa dapat menjawab semua pertanyaan yang berhubungan dengan narrative text. Di level 2 ini mengambil konsep pertanyaan *true or false*. Siswa atau pemain akan diberikan 10 pernyataan tentang hal-hal yang ada dalam cerita Goldilocks and Three Bears yang sudah tercantum. Mereka harus menyesuaikan semua pernyataan yang ada dengan cerita narrative agar bisa mendapatkan poin yang artinya mereka menjawab dengan benar. Tampilan pertama ketika pemain membuka game ini, adalah petunjuk untuk memainkannya lalu kemudian bisa lanjut memainkan game jika sudah membaca petunjuk yang disediakan.

<p>Please read the text carefully and then answer the questions based on the text!</p> <p>GOLDILOCK AND THREE BEAR</p> <p>Once upon a time, there was a girl named</p>	 <p>Total Score</p>
--	--

Tempat Pertanyaan:

Goldilocks sat on the second chairs that she saw in the three bears'

Goldilocks. She went for a walk in the forest until she came upon a house. She knocked on the door. When nobody answered, she opened the door. She saw three bowls of porridge in the kitchen. She tasted the first bowl but it was too hot. She then tasted the second bowl but it was too cold. Finally, she tasted the third bowl. It was just right and she ate it up. After eating the porridge, Goldilocks went to the living room. She saw three chairs there. She sat on the first chair but it was too high. She sat on the second chair. It was too high, too. Finally, she sat on the third chair. It was just right, but it broke so she fell to the floor. Goldilocks then went upstairs. She came to a bedroom where there were three beds. She was sleepy. She lay on the first bed but it was too hard. After that, she lay down on the second bed but it was too Soft Finally she lay down on the third bed. It was just right, not too soft and not too hard. Soon Goldilocks fell asleep. As Goldilocks was sleeping, the three bears came home. When Goldilocks woke up and saw the three bears. She screamed, "Ahhhh!" And she



jumped up and ran out of the door. The three bears never saw that rude little girl again.	
--	--

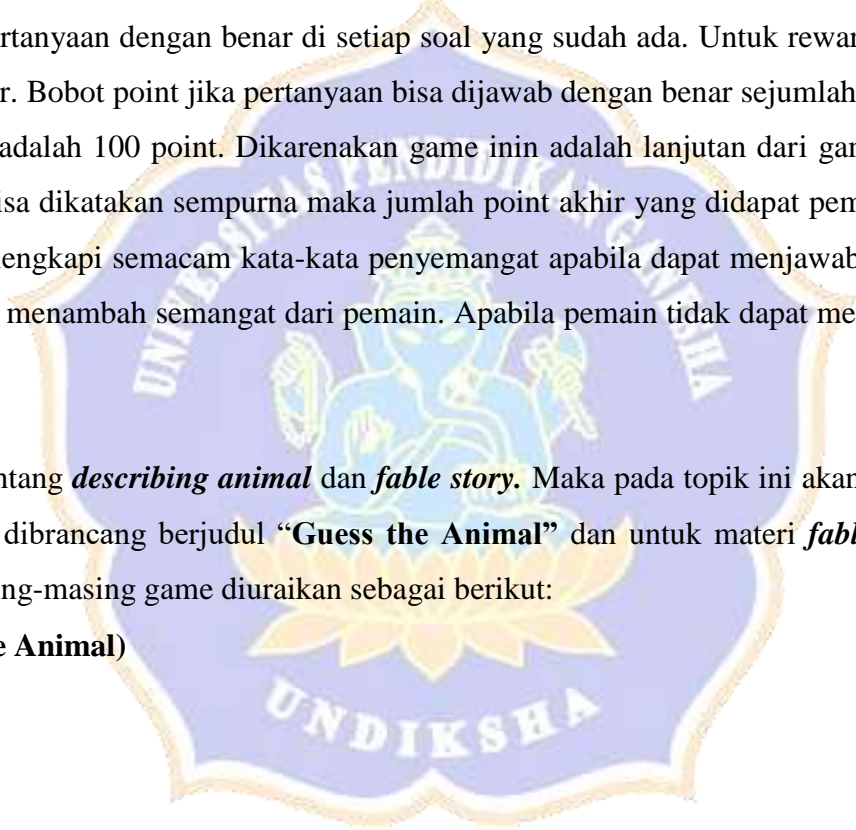
c) Challenge, Reward, & Penilaian

Tantangan pada game ini adalah siswa harus berpacu pada waktu yang telah ditentukan. Untuk menjawab soal true or false ini pemain akan diberikan 30 detik untuk menjawab pertanyaan dengan benar di setiap soal yang sudah ada. Untuk reward yang diberikan pada game ini adalah berupa point setiap jawaban yang benar. Bobot point jika pertanyaan bisa dijawab dengan benar sejumlah 10 point tiap pertanyaan sehingga total nilai/score yang akan didapat pemain adalah 100 point. Dikarenakan game ini adalah lanjutan dari game sebelumnya, maka jika pemain bisa menjawab semua dengan benar atau bisa dikatakan sempurna maka jumlah point akhir yang didapat pemain adalah 200 poin. Dalam menjawab pertanyaan dari game ini juga akan dilengkapi semacam kata-kata penyemangat apabila dapat menjawab dengan benar seperti “WIN” sebelum lanjut ke pertanyaan selanjutnya untuk menambah semangat dari pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul kata “Game Over”.

Topik “Fable”

Topik ketiga ini memuat materi tentang *describing animal* dan *fable story*. Maka pada topik ini akan dibuat dua game yang berbeda. Untuk materi *describing animal* game akan dirancah berjudul “Guess the Animal” dan untuk materi *fable story* game yang dirancah berjudul “Fable Story”. Untuk penjelasan masing-masing game diuraikan sebagai berikut:

- **Describing Animal (Guess the Animal)**



a) Tujuan

Tujuan utama dalam materi ini adalah bagaimana siswa dapat mendeskripsikan jenis-jenis hewan yang ada dan dapat mengetahui ciri hewan dari deskripsi yang diberikan.

b) Konsep

Konsep utama dari game “**Guess the Animal**” ini adalah pemain akan ditampilkan bayangan dari hewan yang sudah ditentukan. Bayangan dari hewan ini bisa berupa hewan darat maupun laut. Dari bayangan tersebut pemain akan diminta untuk memilih karakter dari hewan tersebut dengan benar. Jika pilihan dari pemain benar maka akan muncul warna dari hewan tersebut. Misal, jika pemain memilih pilihan “berkaki empat” dan itu benar maka kaki hewan tersebut akan berwarna sampai pada akhirnya terlihat dengan jelas hewan apa yang dimaksudkan. Dalam game ini akan terdapat 10 soal mengenai hewan baik itu darat, laut, maupun udara. Tampilan awal memasuki game ini akan menampilkan petunjuk game kemudian setelah petunjuk memainkan game, akan dibawa ke gamenya langsung untuk bisa dimainkan sebagai berikut:

Please guess the animal by clicking one of the best answers before the time is over!



What animal is this?

Total Score



Pilihan
Jawaban

Pilihan Jawaban

Pilihan
Jawaban

c) Challenge, Reward dan Penilaian

Konsep tantangan dari game ini adalah waktu. Pemain akan diberikan 30 detik waktu untuk menebak hewan apa yang dimaksudkan. Jika melebihi 30 detik maka pemain harus mengulang lagi permainan dari awal. Untuk reward dan penilaian, pemain akan mendapat 20 point setiap benar dalam menebak hewan yang dimaksudkan. Maka jika pemain bisa menjawab dengan sempurna maka akan mendapatkan 200 point. Dalam menjawab pertanyaan dari game ini juga akan dilengkapi semacam kata-kata penyemangat apabila dapat menjawab dengan benar seperti “WIN” sebelum lanjut ke pertanyaan selanjutnya untuk menambah semangat dari pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul kata “Game Over”.

WIN
+10

Game Over!

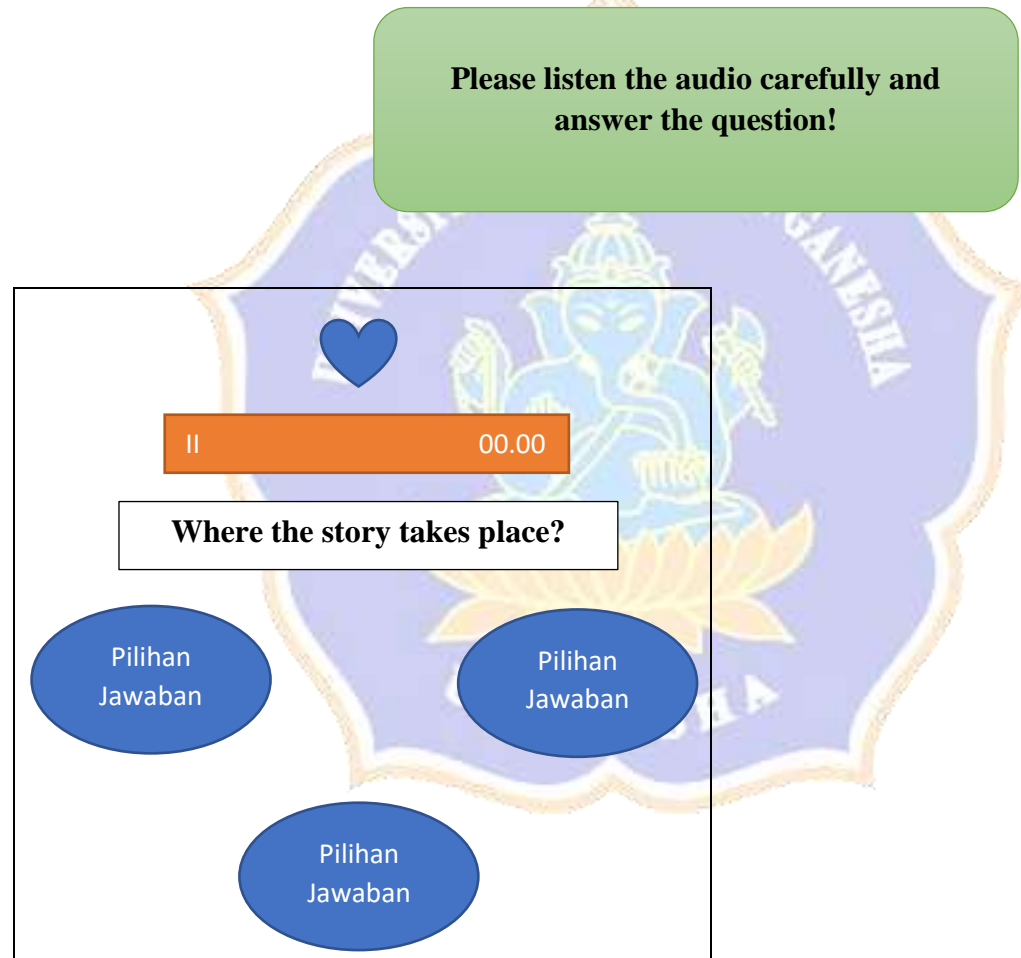
- **Fable Story**

- a) **Tujuan**

Tujuan utama dari game ini adalah siswa mampu menjawab pertanyaan berdasarkan cerita teks fable yang sudah disediakan.

- b) **Konsep**

Game ini mengambil konsep dimana pemain akan disediakan audio tentang cerita fabel. Kemudian akan ada 10 pertanyaan yang berhubungan dengan cerita tersebut. Siswa hanya harus memilih salah satu option yang ada yang menunjukkan bahwasannya itu adalah jawaban yang benar. Dalam hal ini siswa harus bisa mendengarkan audio yang disediakan dengan teliti agar bisa menyerap semua informasi yang ada di cerita. Tampilan pada game ini dapat dilihat di bawah sebagai berikut:





c) Challenge, Reward dan Penilaian

Dalam permainan ini, untuk dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa maka pemain akan diberikan tantangan berupa bentuk *lived* yang terbatas yaitu 1 *lived/heart* setiap pertanyaanya.. Untuk penilaian siswa akan diberikan masing-masing 10 point untuk setiap soal yang ada. Dalam menjawab pertanyaan dari game ini juga akan dilengkapi semacam kata-kata penyemangat apabila dapat menjawab dengan benar seperti “WIN” sebelum lanjut ke pertanyaan selanjutnya untuk menambah semangat dari pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul kata “Game Over”.



WIN!
+10



Game Over!



Appendix 6 Hangman Worksheet

“QUESTION AND ANSWER FOR HANGMAN”

Holiday Activity

1. Activity that we do in swimming pool (**SWIMMING**)
2. Gambar. What does he do to get a fish? (**FISHING**)
3. Activity that caring for plants (**GARDENING**)
4. A holiday activity that needs a tent (**CAMPING**)
5. Gambar. What this family do? (**PICNIC**)
6. Gambar. What does he do? (**CLIMBING**)
7. Gambar. What this activity called? (**DIVING**)
8. A holiday activity where the people buy anything in the market or mall (**SHOPPING**)

Holiday Place

1. If you want to see many kinds of animals, where will you go?
(**ZOO**)
2. A place to see historical things (**MUSEUM**)
3. Gambar. A holiday place usually used by the people to stay. What is that? (**HOTEL**)
4. Gambar. A high place where you need to climb it (**MOUNTAIN**)
5. People usually go to see sunshine or sunset (**BEACH**)
6. A place used to swimmin. What is that? (**POOL**)
7. Gambar. A kids like to go to this place to play (**PLAYGROUND**)

Holiday's Feel

1. Gambar. Audia cannot go to the zoo. She felt very ... (**SAD**)
2. Gambar. What was she feel for her holiday? (**BORING**)
3. Gambar. He felt ...after his holiday (**TIRED**)
4. Gambar. I feel very ... after visited my grandmother in this holiday (**HAPPY**)
5. Gambar. In this holiday Bobby will go to the Malang. He is very ... for that
(**EXCITED**)

Appendix 7 Build the Bridge Worksheet

“QUESTIONS AND ANSWER FOR BUILD THE BRIDGE”

- **Fill the sentence with a correct word**

1. Once upon a time there was a ... named Goldilocks. (**Girl**)
2. Goldilocks ... to the forest and found a house. (**Went**)
3. She saw three bowls of ... in the kitchen. (**Porridge**)
4. Goldilocks saw three chairs and she ... in the first chairs (**Sat**)
5. There were three beds and Goldilocks ... on the third beds. (**Lay**)

The Words:

- 1) **Girl**
- 2) **Porridge**
- 3) **Arrive**
- 4) **Short**
- 5) **Went**
- 6) **Lay**
- 7) **Sat**
- 8) **Opened**
- 9) **Cold**
- 10) **Walked**

- **Arrange the word become a sentence**

1. Knocked- On- The- Goldilocks- Nobody-But- Answers- Door
(**Goldilocks knocked on the door but nobody answers**)
2. She- Porridge- But- The- It- Was- Tasted- Too- Cold
(**She tasted the porridge but it was too cold**)
3. Three- Beds- She- Upstairs- Went- Found- And
(**She went upstairs and found three beds**)
4. Third- She- Broke- Fell- Floor- To- The- Chairs- The- So
(**The third chairs broke so she fell to the floor**)
5. Three- The- Came- Sleeping- Goldilocks- Was- Bears- When- Home
(**When Goldilocks was sleeping, the three bears came home**)

The Story

GOLDILOCK AND THREE BEAR

Once upon a time, there was a girl named Goldilocks. She went for a walk in the forest until she came upon a house. She knocked on the door. When nobody answered, she opened the door.

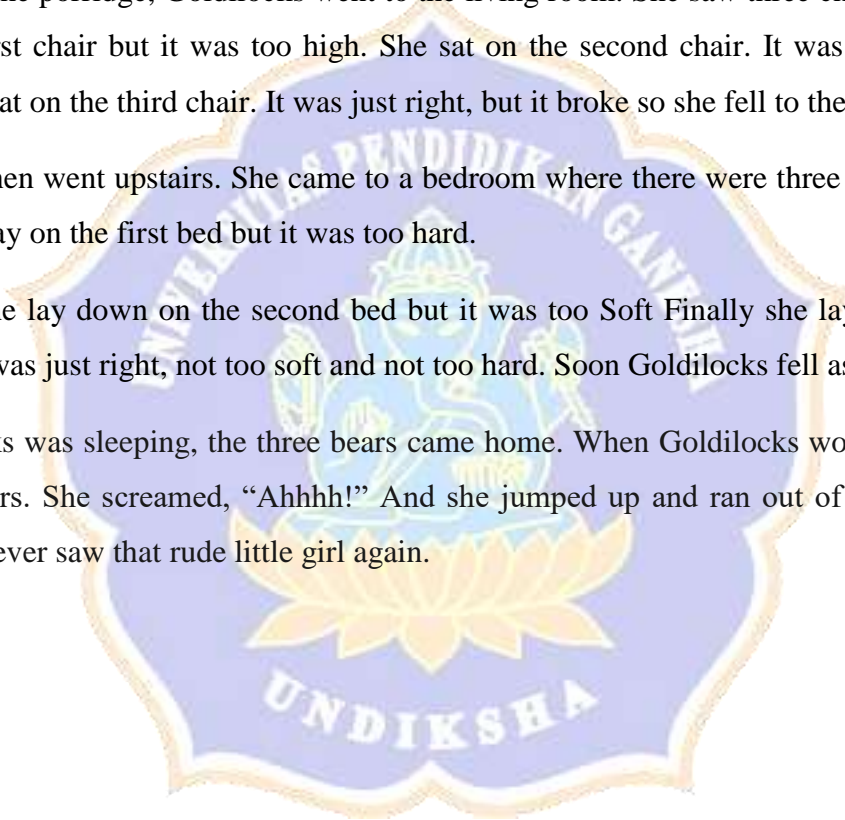
She saw three bowls of porridge in the kitchen. She tasted the first bowl but it was too hot. She then tasted the second bowl but it was too cold. Finally, she tasted the third bowl. It was just right and she ate it up.

After eating the porridge, Goldilocks went to the living room. She saw three chairs there. She sat on the first chair but it was too high. She sat on the second chair. It was too high, too. Finally, she sat on the third chair. It was just right, but it broke so she fell to the floor.

Goldilocks then went upstairs. She came to a bedroom where there were three beds. She was sleepy. She lay on the first bed but it was too hard.

After that, she lay down on the second bed but it was too Soft Finally she lay down on the third bed. It was just right, not too soft and not too hard. Soon Goldilocks fell asleep.

As Goldilocks was sleeping, the three bears came home. When Goldilocks woke up and saw the three bears. She screamed, "Ahhhh!" And she jumped up and ran out of the door. The three bears never saw that rude little girl again.



Appendix 8 True or False Worksheet

“QUESTION AND ANSWER FOR TRUE OR FALSE”

- 1) The girl who went to the forest and saw the three bears' house named Goldilocks **(True)**
- 2) The three bears are in home **(False)**
- 3) She opened the door when nobody answers **(True)**
- 4) Goldilocks ate the third bowl after tasted two another bowl **(True)**
- 5) There are two bowls of porridge in the kitchen **(False)**
- 6) Goldilocks sat on the second chairs that she saw in the three bears' house **(False)**
- 7) Goldilocks fall asleep after lay on the first bed **(False)**
- 8) The three bears did not meet Goldilocks when they arrived at home **(False)**
- 9) Goldilocks scared when she saw the three bears **(True)**
- 10) Goldilocks is polite girl based on the story **(False)**

The Story

GOLDILOCK AND THREE BEAR

Once upon a time, there was a girl named Goldilocks. She went for a walk in the forest until she came upon a house. She knocked on the door. When nobody answered, she opened the door.

She saw three bowls of porridge in the kitchen. She tasted the first bowl but it was too hot. She then tasted the second bowl but it was too cold. Finally, she tasted the third bowl. It was just right and she ate it up.

After eating the porridge, Goldilocks went to the living room. She saw three chairs there. She sat on the first chair but it was too high. She sat on the second chair. It was too high, too. Finally, she sat on the third chair. It was just right, but it broke so she fell to the floor.

Goldilocks then went upstairs. She came to a bedroom where there were three beds. She was sleepy. She lay on the first bed but it was too hard.

After that, she lay down on the second bed but it was too Soft Finally she lay down on the third bed. It was just right, not too soft and not too hard. Soon Goldilocks fell asleep.

As Goldilocks was sleeping, the three bears came home. When Goldilocks woke up and saw the three bears. She screamed, “Ahhhh!” And she jumped up and ran out of the door. The three bears never saw that rude little girl again.



Appendix 9 Guess the Animal Worksheet

“QUESTION AND ANSWER FOR GUEES THE ANIMAL”

1. LION

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) Four legs that is long
 - b) Four leg that is tall
 - c) **Four legs that is short**
- Pertanyaan 2
 - a) **Has thick fur and long tail**
 - b) Has thin fur and long tail
 - c) Has long fur and long tail

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Tiger
 - b) **Lion**
 - c) Wolf

2. Elephant

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) **Has big body and wide ears**
 - b) Has small body and big ears
 - c) Has huge body and small ears
- Pertanyaan 2
 - a) It has fang
 - b) It has horn
 - c) **It has trunk**

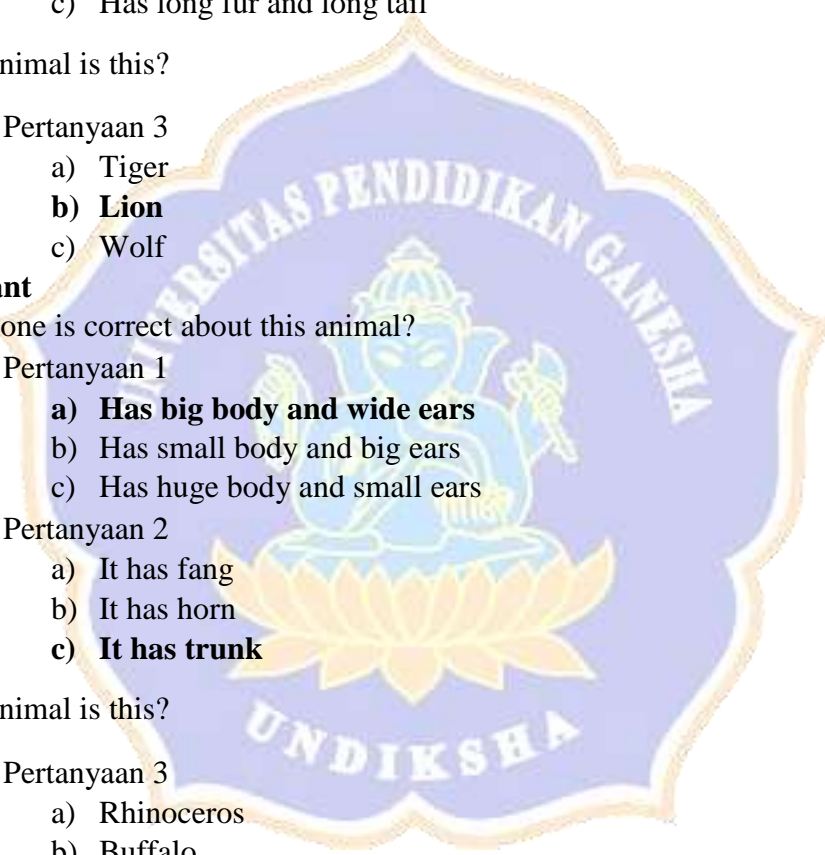
What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Rhinoceros
 - b) Buffalo
 - c) **Elephant**

3. Giraffe

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) **It has long thin legs and patterned coat**
 - b) It has long thick legs and patterned legs
 - c) It has long large legs and patterned tail
- Pertanyaan 2
 - a) It has long horn
 - b) **It has long neck**
 - c) It has long head



What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Camel
 - b) Girrafe**
 - c) Ostrich

4. Bird

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) This animal has hands
 - b) This animal has flippers
 - c) This animal has wings**
- Pertanyaan 2
 - a) It has a mouth
 - b) It has a fangs
 - c) It has a beak**

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Bird**
 - b) Butterfly
 - c) Bat

5. Snake

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) Has no jaws
 - b) Has no legs**
 - c) Has no tail
- Pertanyaan 2
 - a) Have scute in its body**
 - b) Have fur in its body
 - c) Have hair in its body

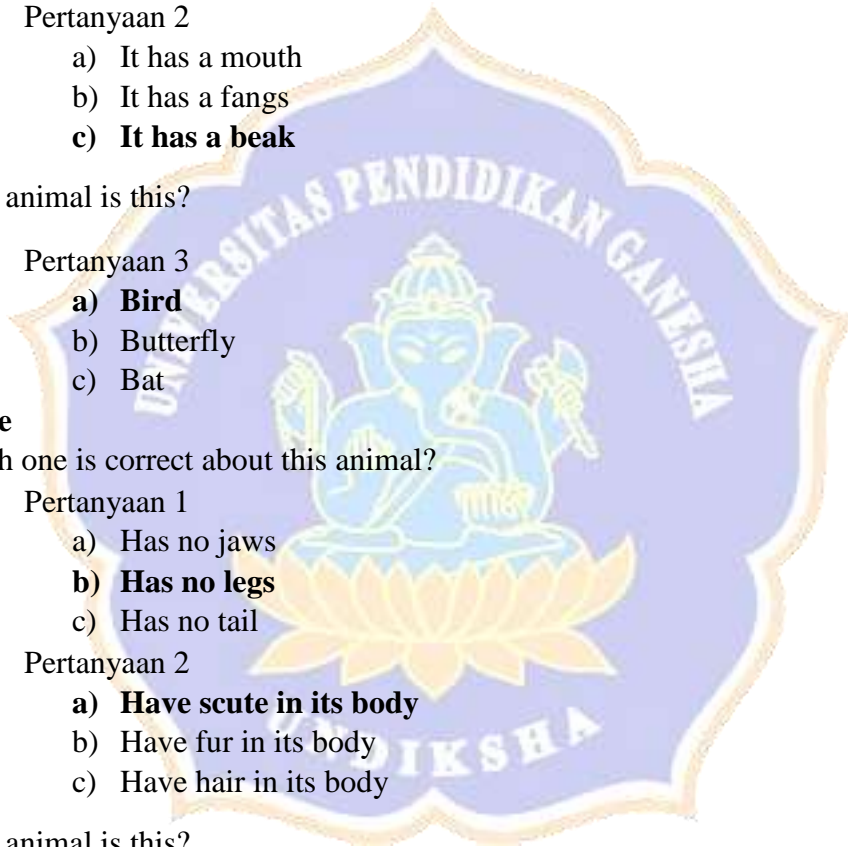
What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Fish
 - b) Snake**
 - c) Worm

6. Dolphin

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) It has a pair of wings and a tail
 - b) It has a pair of flippers and a tail**
 - c) It has a pair of hands and a tail



- Pertanyaan 2
 - a) **This animal can live in the water**
 - b) This animal can live in the air
 - c) This animal can live in the dirt

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Crocodile
 - b) Turtle
 - c) **Dolphin**

7. Camel

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) It has pattern tail
 - b) It has short tail
 - c) **It has tufted tail**
- Pertanyaan 2
 - a) It has pattern on their backs
 - b) It has pouch on their backs
 - c) **It has hump on their backs**

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Kangaroo
 - b) **Camel**
 - c) Giraffe

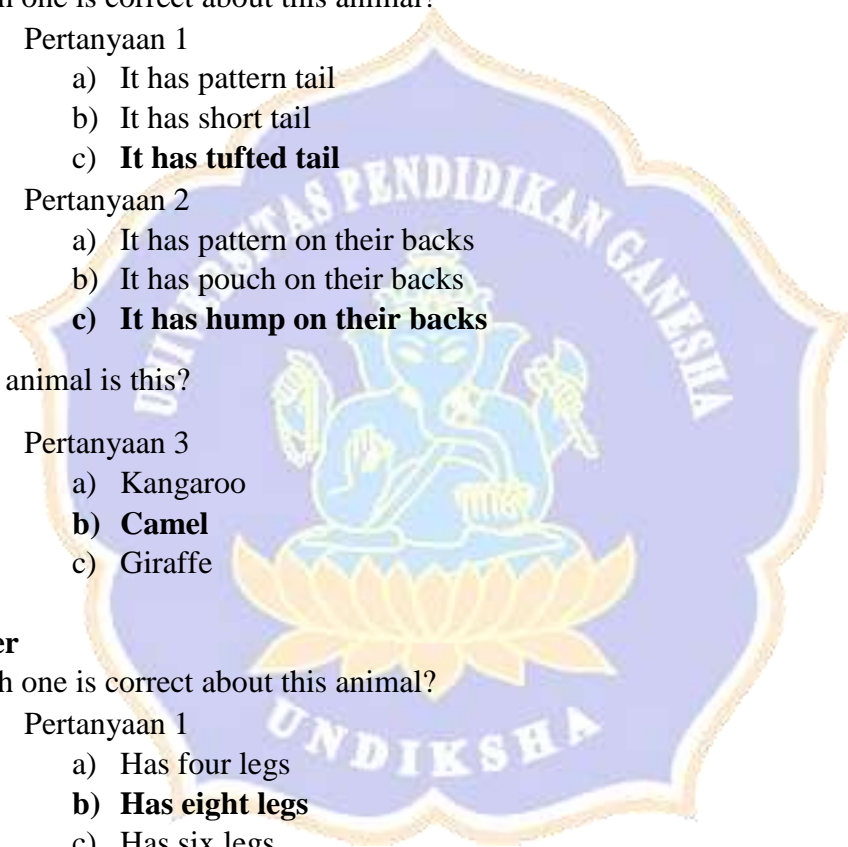
8. Spider

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) Has four legs
 - b) **Has eight legs**
 - c) Has six legs
- Pertanyaan 2
 - a) **It is an insect**
 - b) It is a mammal
 - c) It is a reptile

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Scorpion
 - b) Centipede
 - c) **Spider**



9. Deer

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) Has two legs and short legs
 - b) Has four legs and short tail**
 - c) Has four legs and short ears
- Pertanyaan 2
 - a) Has two fangs
 - b) Has two trunks
 - c) Has two horns**

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Camel
 - b) Deer**
 - c) Goat

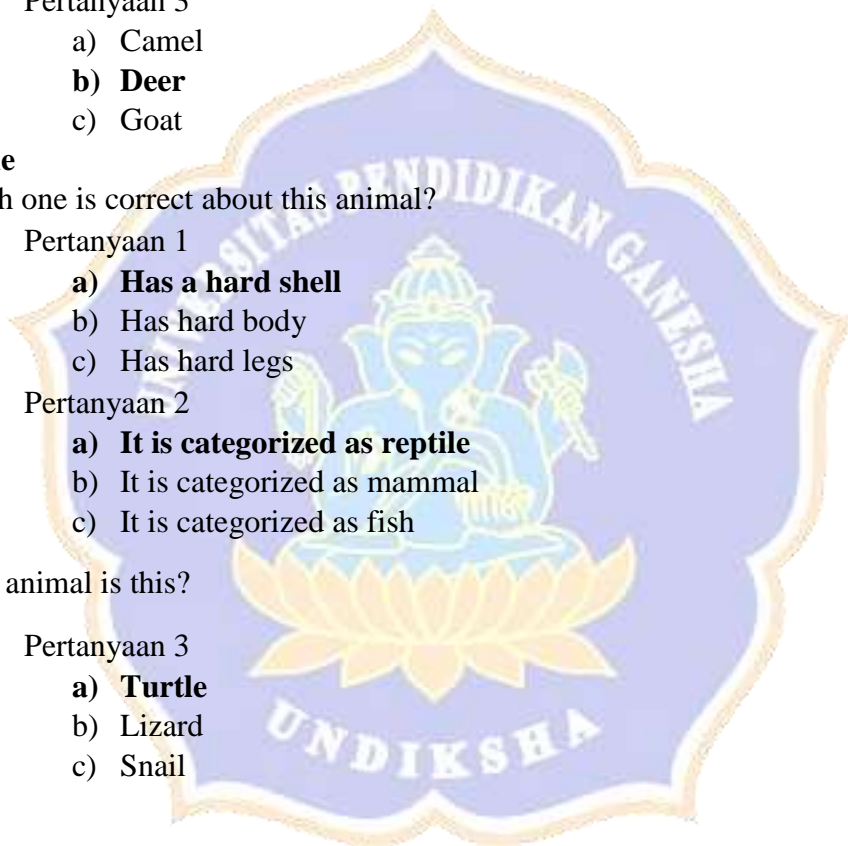
10. Turtle

Which one is correct about this animal?

- Pertanyaan 1
 - a) Has a hard shell**
 - b) Has hard body
 - c) Has hard legs
- Pertanyaan 2
 - a) It is categorized as reptile**
 - b) It is categorized as mammal
 - c) It is categorized as fish

What animal is this?

- Pertanyaan 3
 - a) Turtle**
 - b) Lizard
 - c) Snail



Appendix 10 Fables Story Worksheet

“QUESTION AND ANSWER FOR FABLES STORY”

1. Audio: Once upon a time, there were a Lion and a Mouse

Who were in the story? (**A lion and a mouse/ A lion and a rabbit/ A lion and a sheep**)

2. Audio: A Lion lay asleep in the forest.

Where did the lion lay asleep? (**In the forest/In the river/In the sea**)

3. Audio: A little mouse feel into Lion nose who still asleep

Who feel into Lion nose who still asleep? (**The mouse/The ant/The frog**)

4. Audio: The mouse felt very afraid with the lion

How did the mouse feel with the lion? (**Afraid/Sad/Fun**)

5. Audio: The lion wanted to kill the mouse who disturbed his sleep

What did the lion do to the mouse that disturbed his sleep? (**The lion wanted to kill the mouse/The lion wanted to play with the mouse**)

6. Audio: The mouse promise will help the Lion one day because the Lion let her go

Why did the lion let the mouse go? (**Because the mouse promise will help the Lion one day/Because the mouse will give the lion another food one day**)

7. Audio: A few days later the lion trapped in the hunter's net

Where did the Lion trap? (**In the hunter's net/In the hole/In the mud**)

8. Audio: The lion unable to free himself from hunter's net so he felt angry

How did the lion feel when he unable to free himself? (**Angry/Happy/Excited**)

9. Audio: The mouse tried to help the lion because the mouse remembered her promise

Why did the mouse try to help the lion? (**Because the mouse remembered her promise/ Because the mouse afraid with the lion**)

10. Audio: The mouse bite the rope to help the Lion from the hunter's net

What did the mouse do to help the lion from the hunter's net? (**The mouse bite the rope/The mouse cut the rope/The mouse burn the rope**)

Appendix 11 Expert Judgement Result by 1st Expert**EXPERT JUDGEMENT SHEET`****For Android English Game-Based Learning Media for Sixth Grade Primary School Students**

Researcher : I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami
Subject : English
Class : 6th Grade students
Expert Validator's Name : Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
Date/Day :

This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed in accordance with the theory of Firmansyah (2020) and Tuqa & Lutfi (2014) which mention the basic elements of gamification, including points, challenges, rewards, competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the researcher.

Give an assessment of the Android English game learning media for 6th grade students by providing a checklist through the table below and some notes, if necessary, to represent your opinion about the product. There were five scores in the sheet as follows:

Score				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid



EXPERT JUDGMENT VALIDATION SHEET

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar				✓		
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas				✓		
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan					✓	

	membuat siswa tertantang untuk bermain						
12.	Tantangan pada setiap game meningkat				✓		
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓	
16.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
19.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah				✓		
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>				✓		91
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD), dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		
22.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓	
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat				✓		

24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan				✓		
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				✓		
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓		
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	35	
TOTAL							126

01 Februari 2023

Have been acknowledge by



Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.,

NIP. 196206261986032002

Appendix 12 Expert Judgement Result by 2nd Expert

149

Appendix 12 Expert Judgement Result by 2nd Expert

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For Android English Game-Based Learning Media for Sixth Grade Primary School Students

Researcher : I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami
Subject : English
Class : 6th Grade students
Expert Validator's Name : Luh Gd Rahayu Budiarta, S.Pd., M.Pd.
Date/Day :

This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed in accordance with the theory of Firmansyah (2020) and Tuqa & Lutfi (2014) which mention the basic elements of gamification, including points, challenges, rewards, competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the researcher.

Give an assessment of the Android English game learning media for 6th grade students by providing a checklist through the table below and some notes, if necessary, to represent your opinion about the product. There were five scores in the sheet as follows:

Score				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid

EXPERT JUDGMENT VALIDATION SHEET

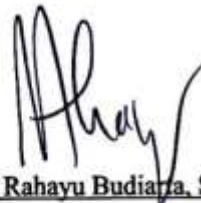
No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas				✓		
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar				✓		
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas				✓		
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan					✓	

	membuat siswa tertantang untuk bermain						
12.	Tantangan pada setiap level meningkat				✓		
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓	
16.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
19.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah				✓		
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>				✓		91
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD), dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		
22.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓		
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat				✓		
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan					✓	

	materi serta soal latihan yang digunakan						
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				✓		
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)					✓	
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓		
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓		34
TOTAL		125					

01 Februari 2023

Have been acknowledge by



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

NIP. 199309192018032001



Appendix 13 Expert Judgement Result by 3rd Expert

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For Android English Game-Based Learning Media for Sixth Grade Primary School Students

Researcher : I Gusti Ayu Putu Suantari Pratami
Subject : English
Class : 6th Grade students
Expert Validator's Name : Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.
Date/Day :

This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed in accordance with the theory of Firmansyah (2020) and Tuqa & Lutfi (2014) which mention the basic elements of gamification, including points, challenges, rewards, competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the researcher.

Give an assessment of the Android English game learning media for 6th grade students by providing a checklist through the table below and some notes, if necessary, to represent your opinion about the product. There were five scores in the sheet as follows:

Score				
5	4	3	2	1
Very valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid



EXPERT JUDGMENT VALIDATION SHEET

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar				✓		
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas				✓		
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan					✓	

	membuat siswa tertantang untuk bermain						
12.	Tantangan pada setiap level meningkat				✓		
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓	
14.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓	
15.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓	
16.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup				✓		
17.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓	
18.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓		
19.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah				✓		
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>				✓		89
Aspek Isi/Content							
21.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD), dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		
22.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓		
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat				✓		
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan					✓	

	materi serta soal latihan yang digunakan						
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa			✓			
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓		
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓		
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar			✓		35	
TOTAL							124

01 Februari 2023

Have been acknowledge by



Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.

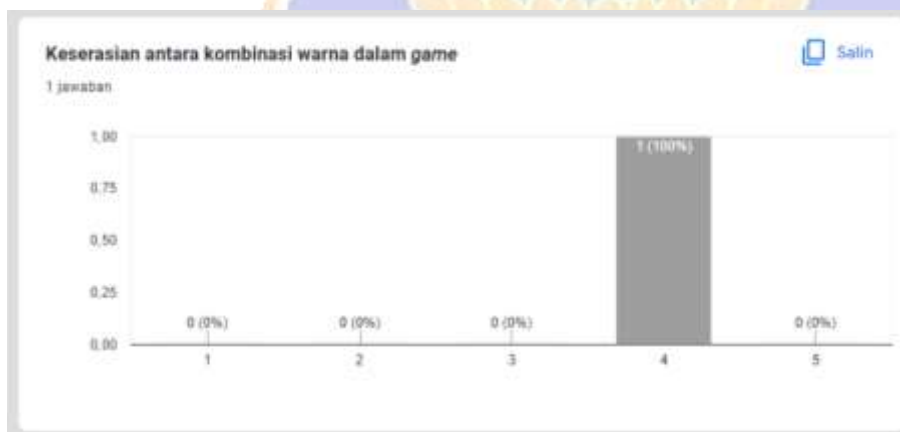
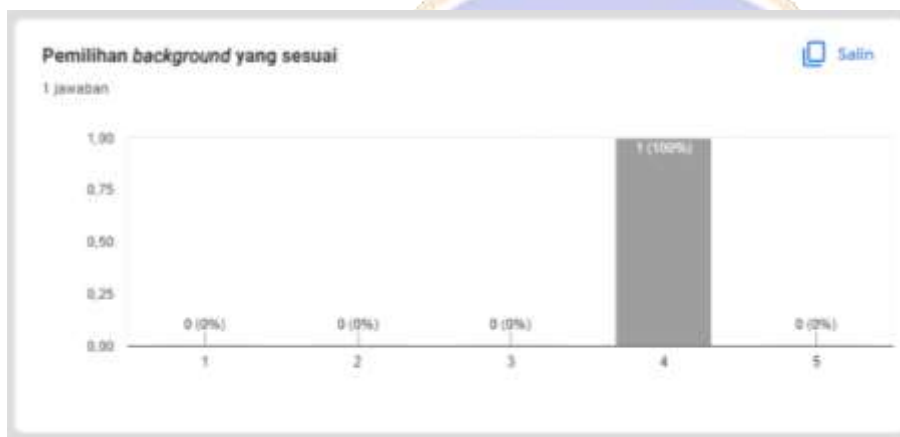
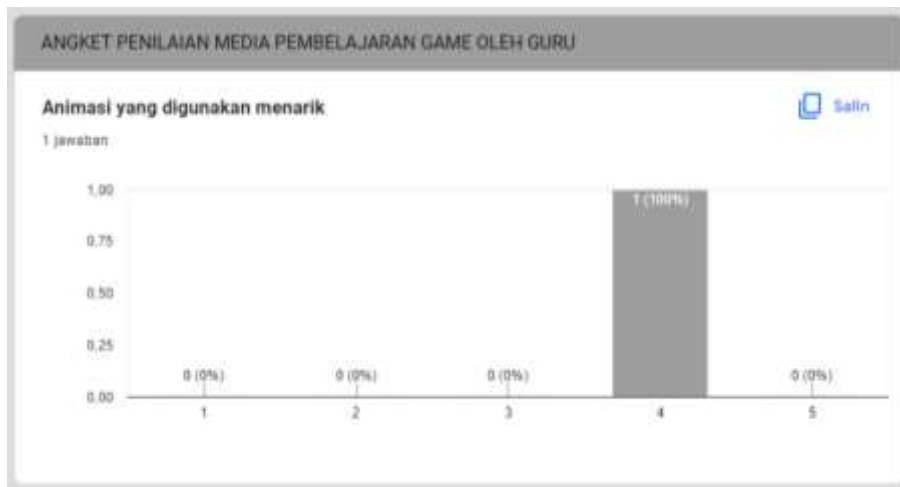
Appendix 14 Students' Evaluation Result

Student 1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5
Student 2	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4
Student 3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
Student 4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4
Student 5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5



Appendix 15 Teacher's Evaluation Result

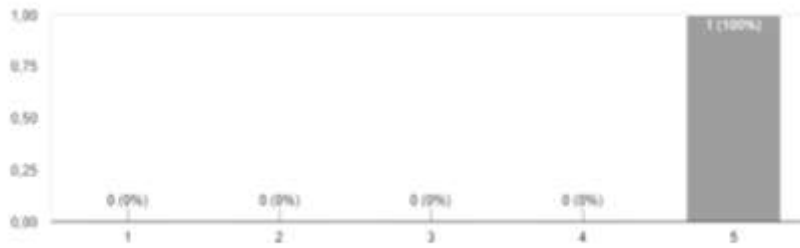
TEACHER EVALUATION RESULT



Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas

[Salin](#)

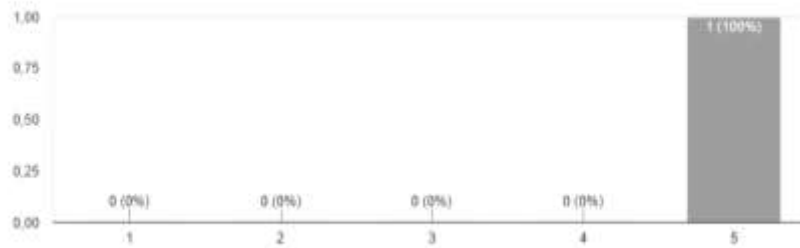
1 jawaban



Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar

[Salin](#)

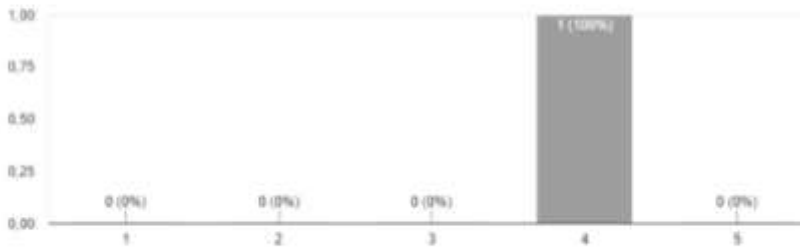
1 jawaban



Penempatan tombol yang sudah sesuai

[Salin](#)

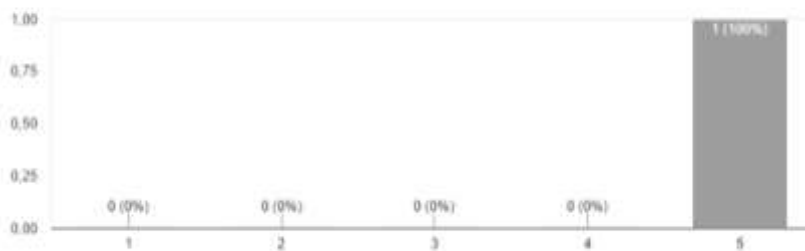
1 jawaban



Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi

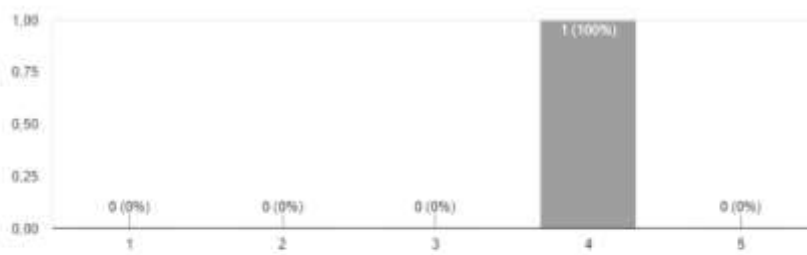
[Salin](#)

1 jawaban



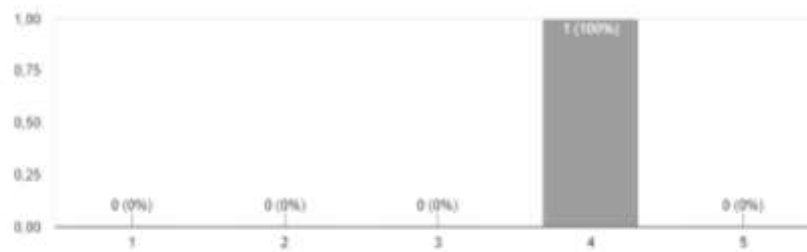
Tulisan dalam game jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai [Salin](#)

1 jawaban



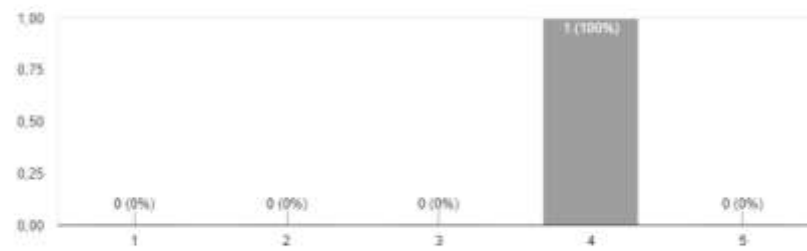
Audio yang digunakan terdengar jelas [Salin](#)

1 jawaban



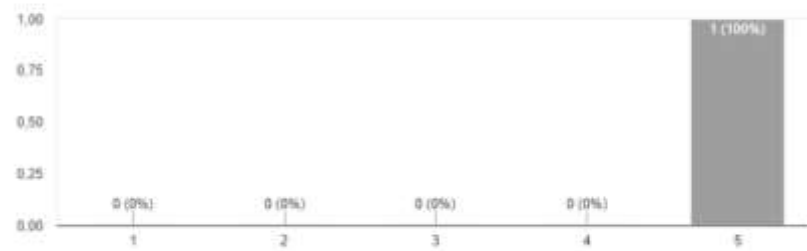
Backsound yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa [Salin](#)

1 jawaban



Terdapat challenge yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain [Salin](#)

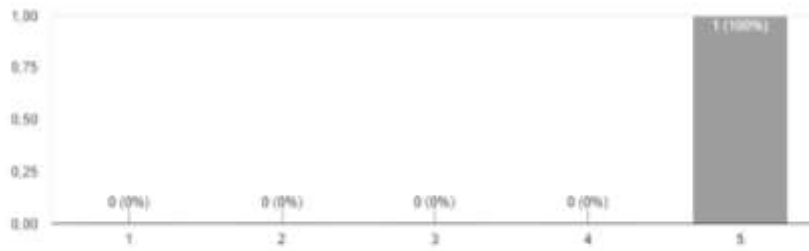
1 jawaban



Tantangan pada setiap level meningkat

[Salin](#)

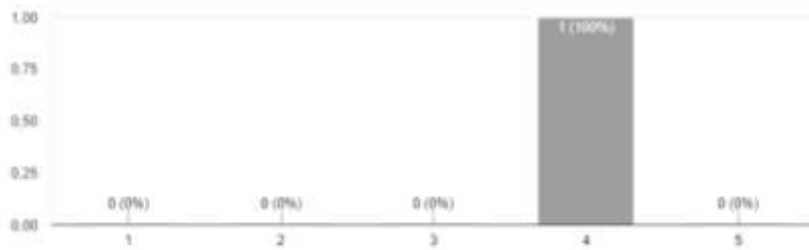
1 jawaban



Terdapat reward jika pemain menjawab benar

[Salin](#)

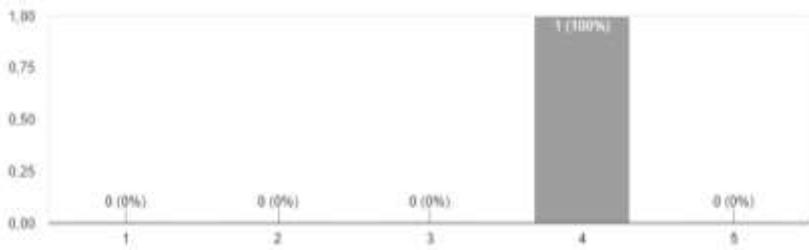
1 jawaban



Terdapat punishment bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal

[Salin](#)

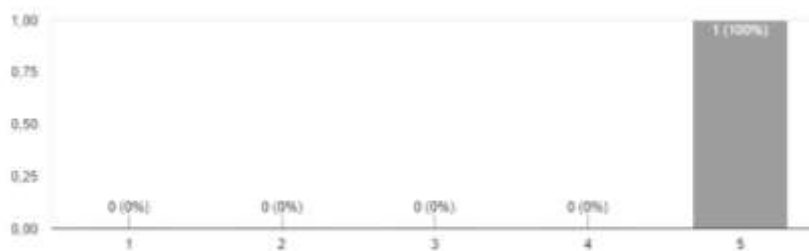
1 jawaban



Penggunaan score pada permainan

[Salin](#)

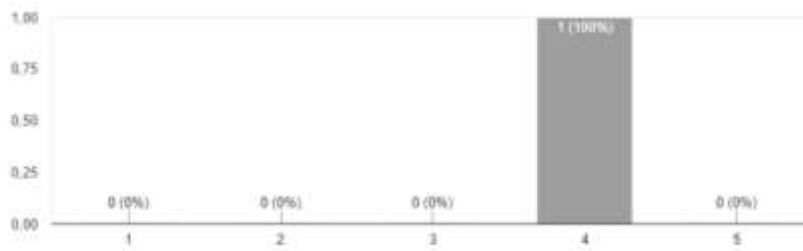
1 jawaban



Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup

[Salin](#)

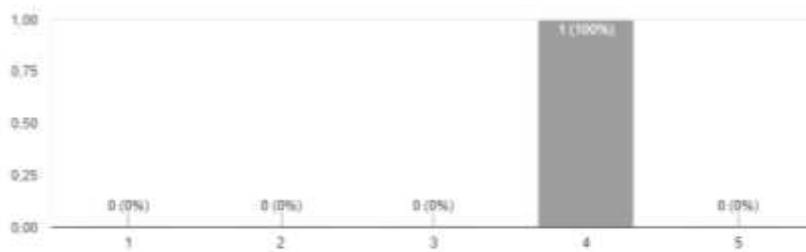
1 jawaban



Game mudah untuk dioperasikan

[Salin](#)

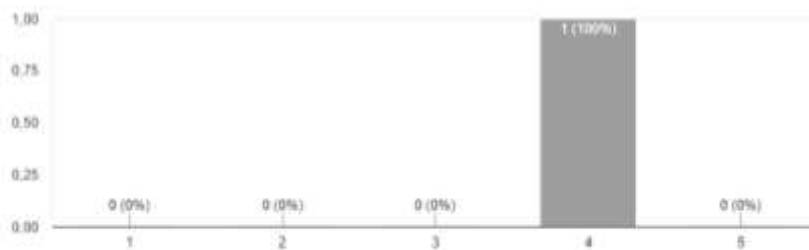
1 jawaban



Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti

[Salin](#)

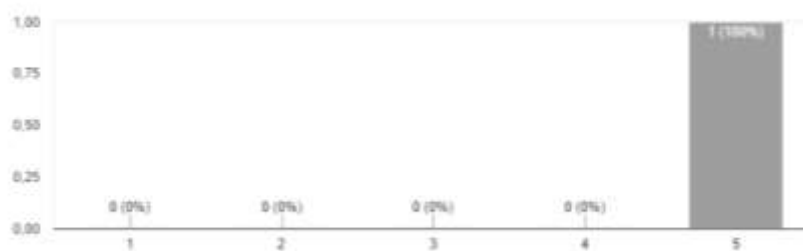
1 jawaban



Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah

[Salin](#)

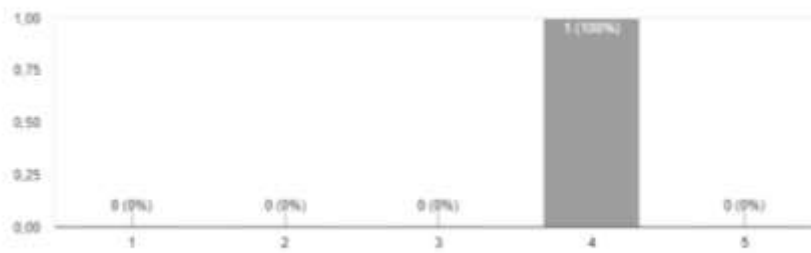
1 jawaban



Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh young learners

[Salin](#)

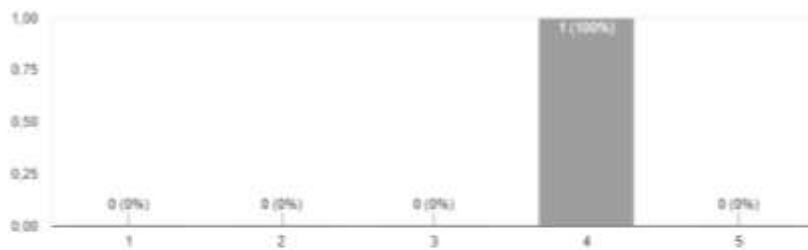
1 jawaban



Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD), dan Capaian Pembelajaran (CP)

[Salin](#)

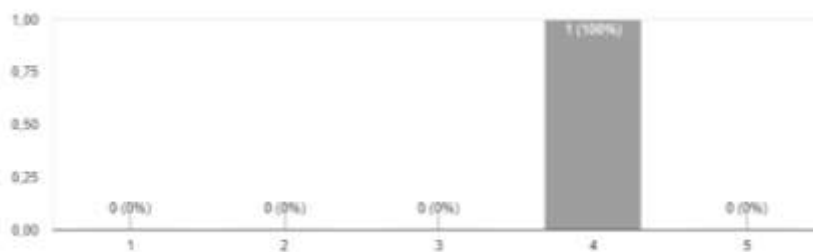
1 jawaban



Materi yang disajikan mudah dipahami

[Salin](#)

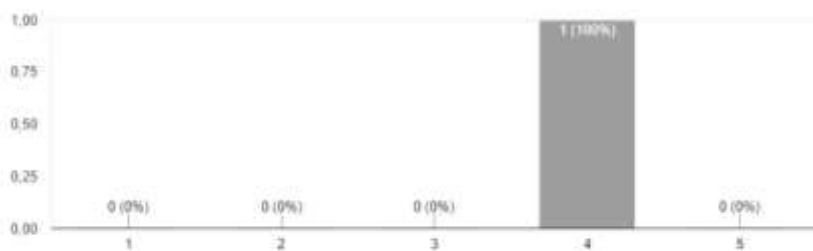
1 jawaban



Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat

[Salin](#)

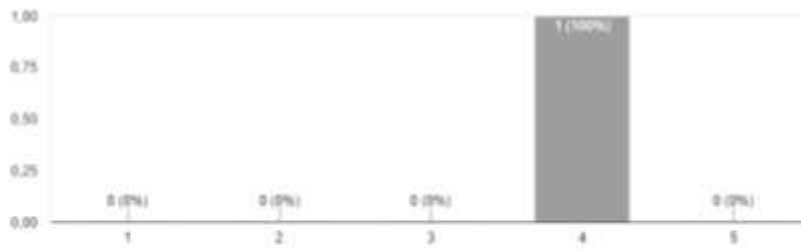
1 jawaban



Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan

[Salin](#)

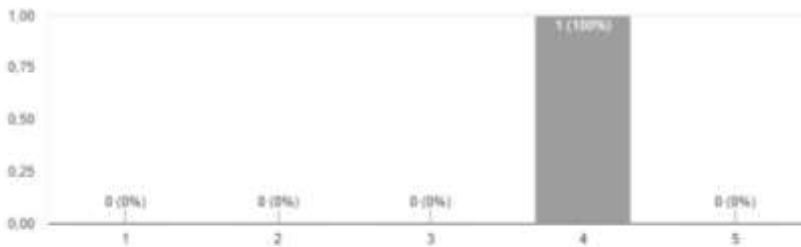
1 jawaban



Tingkat kesulitan soal yang ada dalam game sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa

[Salin](#)

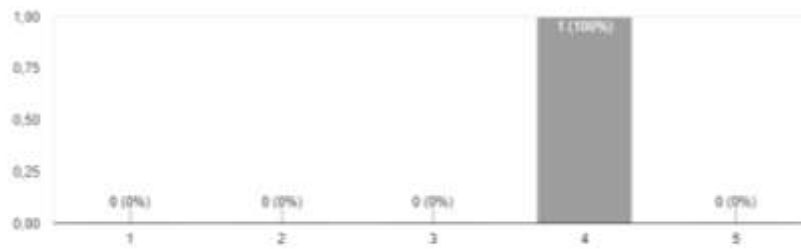
1 jawaban



Pertanyaan/soal dalam game bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)

[Salin](#)

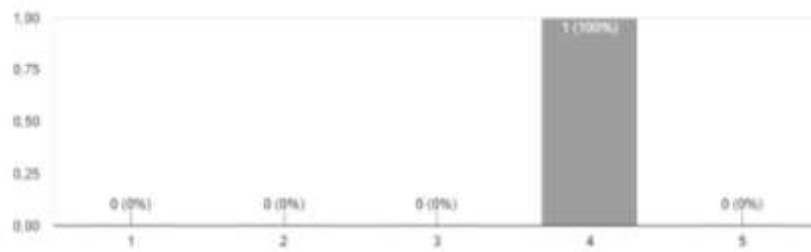
1 jawaban



Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam game cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi

[Salin](#)

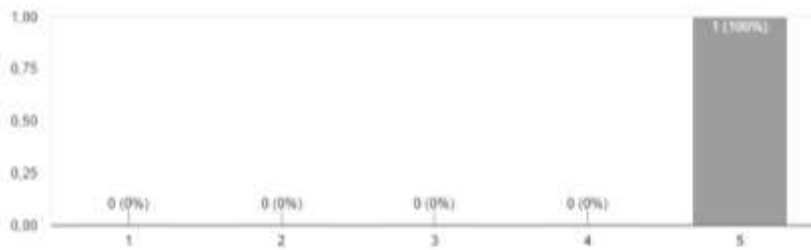
1 jawaban



Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar

[Salin](#)

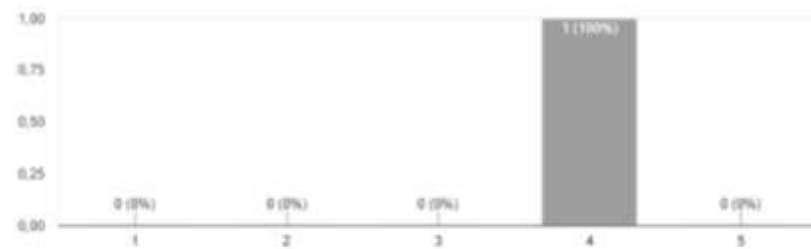
1 jawaban



Permainan yang diberikan berdasarkan High Order Thinking Skills (HOTS)

[Salin](#)

1 jawaban



Note (Jika diperlukan)

1 jawaban

Secara keseluruhan, game sudah menarik. Akan tetapi, tombol Materi sebaiknya ditempatkan di awal sebelum tombol Quiz jadi siswa dapat secara sistematis belajar dulu sebelum menjawab.

Appendix 16 The Documentation

DOCUMENTATION



