



APPENDICES

Appendix 1 teachers' interview guide

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 tidak mengganggu konsentrasi siswa						
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan						

	membuat siswa tertantang untuk bermain						
11.	Tantangan pada setiap level meningkat						
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						
14.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan						
15.	Elemen pembelajaran (materi, kuis, dan ulangan) disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup						
16.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						
18.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah						
19.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>						
	Aspek Isi/Content						

20.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)						
21.	Materi yang disajikan mudah dipahami						
22.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan						
23.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan						
24.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa						
25.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)						
26.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi						
27.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar						
TOTAL							

Appendix 2 User Questionnaire

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 tidak mengganggu konsentrasi siswa						

10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain						
11.	Tantangan pada setiap level meningkat						
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						
14.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan						
15.	Elemen pembelajaran (materi, kuis, dan ulangan) disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup						
16.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						
18.	Kecepatan produk dalam melakukan perintah						
19.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh siswa						

Appendix 3 Interview Guide

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 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</p>

	ya jadi kita bisa exsercise online kaya gitu itu juga di selang selingin kadang kadang.
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 dan itupun grammarnya masih banyak yang salah</p>

Appendix 4 Observation Sheet

No	Activities	Yes	Partially /Someti mes	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		√	
Students in Learning Activity				
7.	Students are active in participating in learning		√	
8.	Students are interested and enthusiastic in participating in learning		√	

9.	Students can follow and understand learning well		√	
10.	Students can think critically in participating in learning and answering questions		√	
11.	Students pay attention then give responds to the teacher		√	



Appendix 5 Teaching Module

MODUL AJAR

1

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Astina
 Nama Penyusun : Putu Triana Pratiwi, S Pd
 NIP : 19910311 202221 2 008
 Kelas : IV
 Alokasi Waktu : 4 JP / 2 x pertemuan
 Fase : B
 Mata Pembelajaran : Bahasa Inggris

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik pada Modul Ajar 1 ini yaitu
 a. Mengetahui aktivitas sehari-hari menggunakan verb ing
 b. Mengetahui kalimat dengan menggunakan verb ing

3. Profil Pelajar Pancasila

Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif

4. Sarana dan Prasarana

a. Laptop (optional)
 b. LCD Projektor (optional)
 c. Internet
 d. Video pembelajaran
 e. Buku siswa Bahasa Inggris
 f. Pulpen, spidol, penggaris

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

a. Tatap Muka
 b. Diskusi Kelompok
 c. Penugasan
 d. Presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul Ajar ini, maka peserta didik dapat
 a. Mengekspresikan aktivitas sehari-hari menggunakan verb ing dan mampu membuat kalimat berdasarkan aktivitasnya
 b. Membuat kalimat dengan menggunakan verb ing

2. Pemahaman Bermakna

Orang yang rajin berlatih membaca dan menulis akan mendapatkan pengetahuan yang luas dan berguna untuk dirinya hingga dewasa nanti.

3. Pertanyaan Pemantik

Bisakah kamu mengekspresikan aktivitas sehari-hari menggunakan verb ing dan mampu membuat kalimat berdasarkan aktivitasnya?
 Bisakah kamu membuat kalimat dengan menggunakan verb ing?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siswa siap belajar 2. Guru melakukan pembiasaan berdoa dan memberikan motivasi untuk memulai pembelajaran 3. Guru memberikan apersepsi sesuai materi yang diajarkan 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Inti (110 menit)	<p>Let's Sing</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyapa peserta didik. 6. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu pada halaman 2. "Ok children, today we are going to sing. Do you like singing?" 7. Guru memberi contoh menyanyikan lagu pada halaman 2. 8. Peserta didik menyanyikan lagu. 9. Guru mengajak siswa untuk menebak apa yang sedang dilakukan guru di depan kelas. What am I doing? Singing. <p>Look and Say</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Guru meminta peserta didik mengamati gambar pada halaman 3-5. 11. Look at the picture on page 3-5. What are they doing? 12. Guru meminta peserta didik untuk membacakan kalimat yang ada pada halaman 3-5. Guru membetulkan beberapa pengucapan yang belum benar. Guru meminta peserta didik untuk menirukan pengucapan kata yang benar. 13. Peserta didik diminta mengulang pengucapan secara mandiri untuk hal 3 - 5. Contoh kalimat guru : Let's read and say together <p>Pair work</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Guru memeragakan satu kegiatan di depan kelas. "Let's guess what am I doing?" Peserta didik "you are singing" 15. Guru meminta bebrapa siswa memeragakan kegiatan yang sedang mereka lakukan. Peserta didik yang lain menebak kegiatan yang diperagakan teman di depan kelas. Guru membagikan kartu bergambar pada masing-masing peserta didik. Guru meminta dua anak melakukan tanya jawab dengan memperhatikan gambar pada kartu dan bertanya "what is he/she doing". Siswa melakukan tanya jawab secara berpasangan dengan menggunakan kartu. <p>Look and Write</p> <ol style="list-style-type: none"> 16. Guru menunjukkan gambar sebuah kegiatan dan bertanya, "What is he doing?" 17. Peserta didik mengamati gambar dan menjawab, "Dimas is swimming" 18. Guru meminta peserta didik mengamati gambar pada halaman 7 dan menuliskan kegiatan sesuai "look at the picture! write what are they doing" <p>Listen and Write</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Guru mengajak siswa mengamati gambar Cici yang sedang sarapan di kantin. "Look at the picture, listen to my sentence and write" 20. Guru membacakan kalimat sesuai dengan gambar, peserta didik menuliskannya di bawah gambar "Number one, Lili is having breakfast" 21. Guru melanjutkan membacakan kalimat selanjutnya. Number two, They are buying cakes. Number three, Joshua and friends are playing football. Number four, Aisyah is studying Math. Number five, they are reading book. Number six, they are studying English. Number seven, Made is washing his hands. Number eight, they are playing marbles. Number nine, Cici is borrowing some books. 22. Guru mengajak siswa mendiskusikan hasil dari kegiatan listening. <p>Look and Write</p> <ol style="list-style-type: none"> 23. Peserta didik diminta mengamati gambar dan contoh kalimat tentang kegiatan yang dilakukan serta tempat kegiatannya. Guru menuntun peserta didik untuk mengungkapkan kalimat berdasarkan gambar. 24. Contoh kalimat guru: "look at the picture, what is Joshua Doing?/what are they doing?" 25. Guru mengajak siswa mengamati gambar pada halaman 11-12. "Look at the picture, what are they doing?" 26. Peserta didik menuliskan kalimat yang sesuai dengan gambar yang ada di buku peserta didik halaman 11-12. Contoh kalimat guru : "let's write the sentence on your book" <p>My New Words</p> <ol style="list-style-type: none"> 27. Pada tahap ini peserta didik diajak untuk menyebutkan kembali semua kosakata yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar. "Let's say together going, eating, etc"

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Penutup (15 menit)	28. Sebagai penutup guru bersama siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan. 29. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. 30. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan guru mengucapkan salam penutup.

5. Asesmen

Teknik Penilaian : Rubrik Penilaian

Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai siswa pada unit 1. Isilah kolom dengan nama peserta didik

Rubrik penilaian writing pada halaman 11-12

No	Nama	Aspek									Rata-Rata
		Akurasi (Grammar)			Ketuntasan			Mekanik (Punctuation, spelling, kapitalisasi)			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Keterangan :

3 : Tepat

2 : Hampir tepat

1 : Tidak tepat

6. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan : Diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

7. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik :

.....

.....

.....

.....

.....

Refleksi guru:

a. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?

b. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?

c. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?

d. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?

e. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Astina

.....
Guru Kelas 4

(Luh Ratnadi, S.Pd)
NIP 19731125 199803 2 006

(Putu Triana Pratiwi, S.Pd)
NIP 19910311 202221 2 008

MODUL AJAR

2

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Astina
Nama Penyusun	: Putu Triana Pratiwi, S.Pd
NIP	: 19910311 202221 2 008
Kelas	: IV
Alokasi Waktu	: 4 JP / 2 x pertemuan
Fase	: B
Mata Pembelajaran	: Bahasa Inggris

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik pada Modul Ajar 2 ini yaitu :

- Mengetahui angka 50-100 dalam Bahasa Inggris
- Menghitung benda dengan menggunakan angka 50- 100 dalam bahasa Inggris

3. Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis dan Kreatif

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop (optional)
- LCD Proyektor (optional)
- Internet
- Video pembelajaran
- Buku siswa Bahasa Inggris
- Pulpen, spidol, penggaris

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

- Tatap Muka
- Diskusi Kelompok
- Penugasan
- Presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul Ajar ini, maka peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi angka 50-100 dalam Bahasa Inggris
- Menghitung benda dengan menggunakan angka 50- 100 dalam bahasa Inggris.

2. Pemahaman Bermakna

Orang yang rajin berlatih membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris akan mendapatkan pengetahuan yang luas dan berguna untuk dirinya hingga dewasa nanti.

3. Pertanyaan Pemantik

Tahukah kamu angka 50-100 dalam Bahasa Inggris?

Tahukah kamu cara menghitung benda dengan menggunakan angka 50- 100 dalam bahasa Inggris?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siswa siap belajar Guru melakukan pembiasaan berdoa dan memberikan motivasi untuk memulai pembelajaran. Guru memberikan apersepsi sesuai materi yang diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
<p>Inti (110 menit)</p>	<p>Look and Say</p> <p>5. Peserta didik diminta mengamati gambar di halaman 15. "Let's see the picture, wow it's a wonderful flowers/garden, there are some animals, bird, goat, bee, butterfly and some flowers, they are red, yellow, purple, and blue, can you count the flowers?"</p> <p>6. Peserta didik menirukan pelafalan guru tentang angka yang terdapat dalam gambar. "Ok children, let's say the number, please listen and repeat after me. Seventy eight, sixty nine"</p> <p>7. Setelah selesai, secara acak beberapa peserta didik diminta untuk menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru di gambar tersebut. "please, say the number" / "what number is it?"</p> <p>Look and Answer</p> <p>8. Guru mengenalkan plus dan minus serta penggunaannya dengan cara menuliskan di papan tulis sambil menyebutkan operasi hitungnya "seventy plus three is seventy-three, forty minus three is forty-seven, etc"</p> <p>9. Secara lisan, peserta didik diajak bersama-sama menggunakan penjumlahan dan pengurangan angka. Contoh: I will asking you some question and you answer orally, twenty plus thirty is...</p> <p>10. Peserta didik diminta mengerjakan halaman 15 secara mandiri. Now open your text book page 16, let's count it.</p> <p>11. Game (Kegiatan ini berupa guessing (tebakan) dengan menggunakan media kartu yang bertuliskan angka 50 – 100). Guru meminta siswa mencontohkan cara menggunakan kartu. "I have a number, it is between 50 and 60. Guess it, what is my number?" Jika diperlukan hal yang sama bisa dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan.</p> <p>12. Selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4 - 5 peserta didik. Guru memberikan kartu kepada tiap peserta didik dan kemudian peserta didik secara bergantian bertanya jawab dengan teman kelompoknya.</p> <p>Look and Match</p> <p>13. Guru mengingatkan kembali tentang nomor yang telah dipelajari sambil menunjukkan kartu angka. "What number is this?"</p> <p>14. Peserta didik menyebutkan nomor sesuai angka yang ditunjukkan guru. Peserta didik diminta mengamati gambar di halaman 17. "open your book page 17 and match the number"</p> <p>15. Peserta didik diminta untuk mencocokkan sesuai tulisan dan angka.</p> <p>Look and Write</p> <p>16. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar di halaman 18. "let's see the picture." "What number is Mr. Putra's house?"</p> <p>17. Peserta didik menuliskan data yang diperoleh pada table.</p> <p>Game</p> <p>18. Kegiatan ini berupa media permainan Ular Tangga. Alat tambahan yang digunakan adalah dadu dan pion.</p> <p>19. Guru menjelaskan bahwa mereka akan diajak bermain Ular Tangga. Contoh kalimat guru: Ok children, we are going to play Snake and Ladder. Look at me, I will give you an example. Enjoy the game!</p> <p>20. Guru memberi contoh cara bermain. Setiap selesai melempar dadu dan mendapatkan nomornya, ia meletakkan pion dan menyebutkan nomor yang di dapat. Ketika terdapat gambar tentang sebuah kegiatan, maka selain menyebutkan nomornya ia juga menyebutkan kegiatannya.</p> <p>21. Selanjutnya, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4 - 5 peserta didik. Peserta didik diminta untuk bermain sebagaimana yang dicontohkan guru. "you can play with your friends"</p> <p>My New Words</p> <p>22. Pada tahap ini peserta didik diajak untuk menyebutkan kembali semua angka yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar. "say the number"</p>
<p>Penutup (15 menit)</p>	<p>23. Sebagai penutup guru bersama siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>24. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</p> <p>25. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan guru mengucapkan salam penutup.</p>

5. Asesmen

Teknik Penilaian : Rubrik Penilaian

Berikut adalah penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai siswa pada unit 2. Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Rubrik penilaian writing pada halaman 18.

No	Nama	Aspek									Rata-Rata
		Akurasi (Grammar)			Ketuntasan			Mekanik (Punctuation, spelling, kapitalisasi)			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Keterangan :

3 : Tepat

2 : Hampir tepat

1 : Tidak tepat

6. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan : Diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

7. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik :

.....

.....

.....

.....

.....

Refleksi guru:

a. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?

b. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?

c. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?

d. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?

e. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Astina

.....
Guru Kelas 4

(Luh Ratnadi, S.Pd)
NIP 19731125 199803 2 006

(Putu Triana Pratiwi, S.Pd)
NIP 19910311 202221 2 008

MODUL AJAR

3

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Astina
Nama Penyusun	: Putu Triana Pratiwi, S.Pd
NIP	: 19910311 202221 2 008
Kelas	: IV
Alokasi Waktu	: 4 JP / 2 x pertemuan
Fase	: B
Mata Pembelajaran	: Bahasa Inggris

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik pada Modul Ajar 3 ini yaitu :

- Mengetahui kalimat preposisi

3. Profil Pelajar Pancasila

Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, Disiplin, Mandiri

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop (optional)
- LCD Projektor (optional)
- Internet
- Video pembelajaran
- Buku siswa Bahasa Inggris
- Pulpen, spidol, penggaris

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

- Tatap Muka
- Diskusi Kelompok
- Penugasan
- Presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul Ajar ini, maka peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi preposisi dalam konteks ruangan-ruangan yang ada di dalam rumah dan dapat membuat kalimat dengan menggunakan preposisi.

2. Pemahaman Bermakna

Orang yang rajin berlatih berbicara akan meningkatkan kemampuan komunikasinya dan berguna untuk dirinya hingga dewasa nanti.

3. Pertanyaan Pemantik

Apakah kamu tahu cara membuat kalimat dengan menggunakan preposisi?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siswa siap belajar Guru melakukan pembiasaan berdoa dan memberikan motivasi untuk memulai pembelajaran. Guru memberikan aperepsi sesuai materi yang diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Inti (110 menit)	<p>Look and say</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk mengamati gambar pada hal 22. Guru mengucapkan nama-nama ruangan yang ada di rumah.

MODUL AJAR

5

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Astina
Nama Penyusun	: Putu Triana Pratiwi, S.Pd
NIP	: 19910311 202221 2 008
Kelas	: IV
Alokasi Waktu	: 4 JP / 2 x pertemuan
Fase	: B
Mata Pembelajaran	: Bahasa Inggris

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik pada Modul Ajar 5 ini yaitu:

- Mengetahui kalimat yang berkaitan dengan benda di ruangan.

3. Profil Pelajar Pancasila

Sopan, Mandiri, dan Kreatif

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop (optional)
- LCD Proyektor (optional)
- Internet
- Video pembelajaran
- Buku siswa Bahasa Inggris
- Pulpen, spidol, penggaris

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/typikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

- Tatap Muka
- Diskusi Kelompok
- Penugasan
- Presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul Ajar ini, maka peserta didik dapat:

- Menyebutkan benda – benda di dalam ruangan dengan baik dan lancar.
- Menulis kalimat yang berkaitan dengan benda di ruangan.

2. Pemahaman Bermakna

Dengan rajin berlatih akan meningkatkan pengetahuan yang kita miliki. Pengetahuan tersebut bisa saja berguna saat kita dewasa nanti.

3. Pertanyaan Pemantik

Tahukah kalian cara kalimat yang berkaitan dengan benda di ruangan?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siswa siap belajar Guru melakukan pembiasaan berdoa dan memberikan motivasi untuk memulai pembelajaran. Guru memberikan apersepsi sesuai materi yang diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Inti (110 menit)	<p>Look and Say</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta mengamati gambar pada halaman 46 - 47. Peserta didik diajak untuk menirukan pengucapan semua kata di

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<p>halaman 46. Guru menunjuk beberapa peserta didik mengulang pengucapan benda-benda secara lisan untuk hal 46-47.</p> <p>Let's Arrange The Words</p> <p>7. Guru mengajak peserta didik untuk melihat lagi halaman sebelumnya, yaitu halaman 46 – 47. Guru mengajak peserta didik untuk menyusun kartu huruf-huruf menjadi sebuah kata-benda secara klasikal di depan kelas. Peserta didik diajak untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata-benda yang benar di buku peserta didik halaman 48.</p> <p>Look and Write</p> <p>8. Peserta didik diajak mengidentifikasi gambar di halaman 49, kemudian guru menuntun peserta didik untuk menuliskan kalimat.</p> <p>9. Peserta didik melengkapi kalimat rumpang sesuai gambar yang ada di buku peserta didik halaman 49.</p> <p>Game</p> <p>10. Guru memberitahu bahwa peserta didik akan bermain game tentang nama-nama benda yang ada dalam sebuah ruangan.</p> <p>11. Selanjutnya, guru membuat beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik. Dalam setiap kelompok, guru memberikan 2 kartu bergambar ruangan lengkap dengan benda-bendanya. Secara bergantian, setiap anak bertanya kepada teman kelompoknya tentang benda-benda yang ada di ruang tamu dan di kamar tidur.</p> <p>Look and Write</p> <p>12. Peserta didik diajak mengamati gambar di halaman 51. Selanjutnya, guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik.</p> <p>13. Peserta didik menjawab pertanyaan di halaman 51.</p> <p>Look and Write</p> <p>14. Peserta didik diajak mengingat nama-nama benda sesuai tempatnya.</p> <p>15. Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan menyusun kalimat berdasarkan gambar di buku peserta didik halaman 52.</p> <p>16. Peserta didik membuat kalimat sesuai gambar yang ada di buku peserta didik halaman 52.</p> <p>My New Words</p> <p>17. Pada tahap ini peserta didik diajak untuk menyebutkan kembali semua nama-nama benda yang ada di ruang tamu dan kamar tidur yang telah dipelajari sebelumnya dengan benar.</p>
Penutup (15 menit)	<p>18. Sebagai penutup guru bersama siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>19. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.</p> <p>20. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan guru mengucapkan salam penutup.</p>

5. Asesmen

Teknik Penilaian : Rubrik Penilaian
Rubrik penilaian writing sentence

No	Aspek Penilaian	Rentang		
		1-10	1-10	1-10
1	Correctly			
2	Vocabulary			
3	Grammatikal			

6. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan : Peserta didik dituliskan beberapa kalimat yang berhubungan dengan keterangan tempat dan keterangan waktu.

Example : Cici sleeps in the bedroom every night.

Remedial : Peserta didik mengucapkan kata dan atau kalimat berkenaan dengan tempat dan waktu.
Peserta didik menuliskan kata dan atau kalimat berkenaan dengan tempat dan waktu.

MODUL AJAR

6

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Astina
Nama Penyusun	: Putu Triana Pratiwi, S.Pd
NIP	: 19910311 202221 2 008
Kelas	: IV
Alokasi Waktu	: 4 JP / 2 x pertemuan
Fase	: B
Mata Pembelajaran	: Bahasa Inggris

2. Kompetensi Awal

Pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik pada Modul Ajar 6 ini yaitu :

- Mengetahui benda-benda di dapur dan di kamar mandi.
- Mengetahui cara merespon pertanyaan tentang pertanyaan tentang aktifitas di ruangan.

3. Profil Pelajar Pancasila

Kreatif, Mandiri

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop (optional)
- LCD Projektor (optional)
- Internet
- Video pembelajaran
- Buku siswa Bahasa Inggris
- Pulpen, spidol, penggaris.

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/typikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

- Tatap Muka
- Diskusi Kelompok
- Penugasan
- Presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Modul Ajar ini, maka peserta didik dapat:

- Mengenal benda-benda di dapur dan di kamar mandi
- Merespon pertanyaan tentang pertanyaan tentang aktifitas di ruangan.

2. Pemahaman Bermakna

Orang yang rajin berlatih berbicara akan meningkatkan kemampuan komunikasinya dan berguna untuk dirinya hingga dewasa nanti.

3. Pertanyaan Pemantik

Apa caramu merespon pertanyaan tentang pertanyaan tentang aktifitas di ruangan?
Apakah kamu mengenal benda-benda di dapur dan di kamar mandi?

4. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1 dan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siswa siap belajar Guru melakukan pembiasaan berdoa dan memberikan motivasi untuk memulai pembelajaran. Guru memberikan apersepsi sesuai materi yang diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

5. Asesmen
Teknik Penilaian : Rubrik Penilaian
Rubrik penilaian Reading sentence

No	Aspek Penilaian	Rentang		
		1-10	1-10	1-10
1	Accuracy			
2	Pronation			
3	Intonation			

Rubrik penilaian Writing sentence

No	Aspek Penilaian	Rentang		
		1-10	1-10	1-10
1	Accuracy (Grammar)			
2	Ketuntasan (Kelancaran)			
3	Tulisan (Rapi tidaknya tulisan)			

6. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan : Diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

7. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik :

.....

.....

.....

.....

.....

Refleksi guru:

- Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?

- Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?

- Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?

- Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada unit ini?

- Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada unit ini?

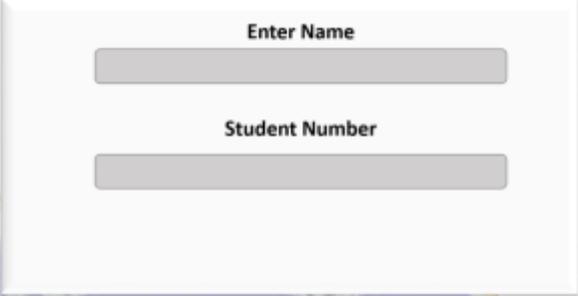
Mengetahui
Kepala SD Negeri 1 Astina

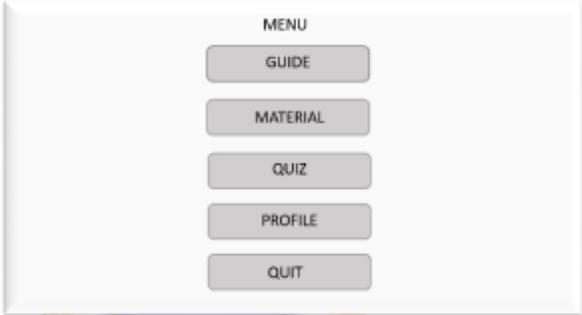
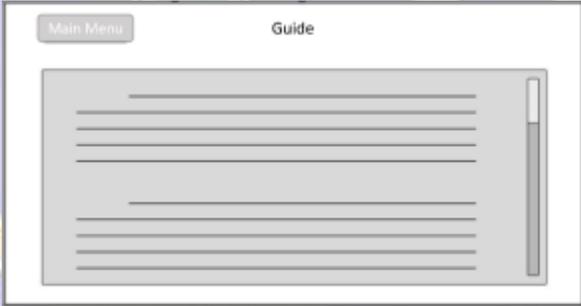
.....
Guru Kelas 4

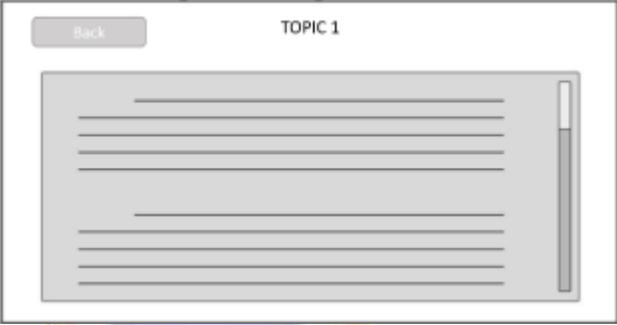
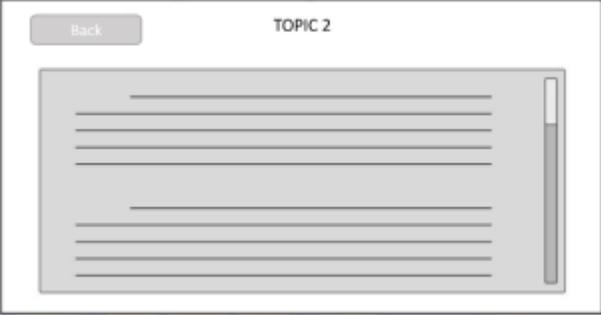
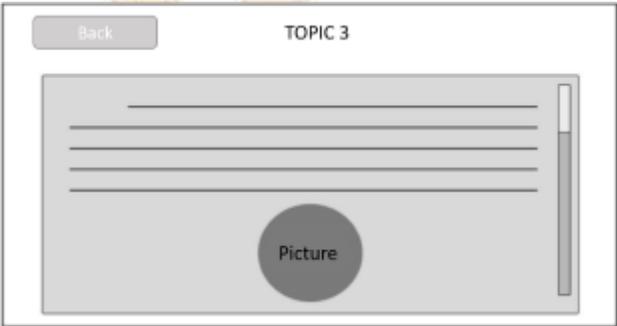
(Luh Ratnadi, S.Pd)
NIP 19731125 199803 2 006

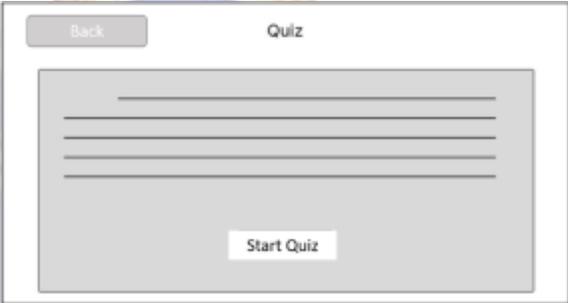
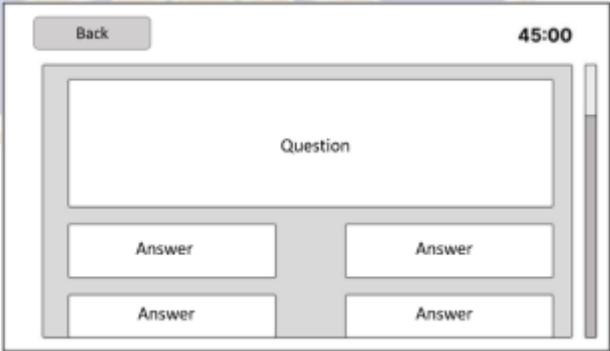
(Putu Triana Pratiwi, S.Pd)
NIP 19910311 202221 2 008

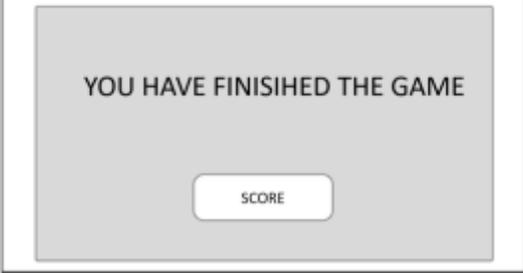
Appendix 6 Storyboard Game

No	Keterangan dan Visual
1	<p data-bbox="500 369 1398 491">Intro Ketika Aplikasi dibuka, aplikasi akan menampilkan kolom untuk mengisi identitas</p>  <p>The image shows a white rectangular form with a light gray border. At the top, it says "Enter Name" above a horizontal input field. Below that, it says "Student Number" above another horizontal input field. The form is centered on a background that features a faint watermark of the logo of Universitas Galuh, which includes a blue shield with a figure and the text "UNIVERSITAS GALUH" and "INDONESIA".</p>
2	<p data-bbox="500 915 1398 989">Ketika sudah memasukkan identitas, aplikasi menampilkan splash screen</p>  <p>The image shows a white rectangular splash screen with a light gray border. In the center, there is a gray circle containing the word "LOGO" in black capital letters. The splash screen is centered on a background that features a faint watermark of the logo of Universitas Galuh, which includes a blue shield with a figure and the text "UNIVERSITAS GALUH" and "INDONESIA".</p>

3	<p>Menu Utama Tampilan pada menu utama, terdapat tombol untuk masuk ke dalam menu-menu lainnya.</p> 
4	<p>Petunjuk Tampilan pada menu Petunjuk media pembelajaran, terdapat tombol untuk kembali ke Main Menu</p> 
5	<p>Materi Tampilan pada menu materi, terdapat pilihan beberapa materi.</p> 

6	<p>Materi 1 Tampilan pada materi 1, terdapat konten pada container.</p> 
7	<p>Materi 2 Tampilan pada materi 2, terdapat konten pada container.</p> 
8	<p>Materi 3 Tampilan pada materi 3, terdapat isi konten pada container.</p> 

9	<p>Quiz Tampilan pada menu Quiz, terdapat isi konten dan tombol untuk memulai Quiz.</p> 
10	<p>Soal Quiz Tampilan pada halaman soal Quiz, terdapat konten soal, tombol untuk memilih jawaban dan petunjuk waktu.</p> 
11	<p>Quiz Selesai Tampilan ketika Quiz selesai, terdapat tombol untuk melihat nilai.</p>

	
12	<p>Nilai Tampilan pada menu nilai, terdapat tombol untuk keluar.</p> 
13	<p>Profil Tampilan pada menu Profil, terdapat beberapa hal yang berhubungan dengan pengembang aplikasi</p> 

14	<p>Keluar Tampilan ketika menekan tombol keluar pada Main Menu.</p> 
----	--













Appendix 7 Blueprint Game

Setelah melakukan interview dengan guru bahasa Inggris dan observasi di SD Negeri 1 Astina menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 semester 1 menggunakan modul ajar yang di sesuaikan berdasarkan buku pegangan guru yang disediakan oleh KEMDIKBUD dalam kurikulum merdeka. Berdasarkan pada modul ajar ini untuk pembelajaran bahasa inggris kelas 4 semester 1 terdapat 7 topik. Topik-topik tersebut adalah *What are you doing?*, *There are 67 English Books*, *My Living Room is Beside Kitchen*, *Cici Cooks in The Kitchen*, *Where is My Pencil*, *The Stove is in The Kitchen*, and *I Can Make Fried Egg in The Kitchen*. Dari 7 topik tersebut maka akan digunakan 3 topik menjadi sebuah game dengan menggunakan konsep 2 dimensi yang berbasis website. Game akan dirancang sesuai dengan topiknya masing-masing. Masing-masing topik tersebut akan terdapat 2 level yang memuat game yang berbeda. Penjelasan detail mengenai game pada setiap topiknya dapat di amati pada penjelasan di bawah ini:

TOPIK 1

Pada topic 1 yaitu “*What are you doing?*” setelah mengamati materi yang terdapat pada buku modul yang diberikan oleh guru bahasa inggris di SDN 1 Astina. Materi pada topic 1 ini berhubungan dengan *present continuous tense*. Tujuan pembelajaran pada topic ini adalah agar siswa mampu memahami aktivitas yang dilakukan menggunakan verb-ing, mampu mendeskripsikan aktivitas sesuai dengan gambar, serta siswa mampu membuat kalimat menggunakan *present continuous tense* sederhana.



Pada topic ini akan terdapat 2 level yaitu “*match up*” dan “*correct word*”. Permainan pertama yaitu *match up* yang memiliki tingkat kesulitan yang standar, dan permainan kedua yaitu *correct word* memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari permainan pertama. Aturan permainan pada topic ini adalah, ketika nilai pada permainan pertama yaitu *match up* telah memenuhi syarat yaitu mampu mendapatkan poin 70% maka pemain akan bisa mengakses permainan kedua yaitu *correct word*. Namun jika pemain belum memenuhi kriteria nilai tersebut pemain harus mengulang permainan dari permainan pertama. Penjelasan setiap konsep permainan akan dijelaskan sebagai berikut.

Level 1 (Permainan pertama)

1. Tujuan

Level 1 ini memiliki tujuan yaitu berhubungan pada tujuan pembelajaran peserta didik mampu membaca kalimat sederhana dalam bentuk verb-ing dan memahami serta mendeskripsikan aktivitas yang terjadi sesuai dengan gambar.

2. Konsep permainan

Dengan adanya tujuan diatas maka dalam level 1 ini didesain game dengan konsep “*match up*”. Permainan “*match up*” dalam konsep ini adalah permainan yang dimainkan dengan cara mencocokkan gambar dengan kalimat yang sesuai. Permainan ini akan menampilkan gambar dan kalimat secara acak. Pemain diminta untuk mencocokkan gambar dengan kalimat yang tepat. Batas waktu yang diberikan dalam permainan ini adalah 10 menit. Pada level ini akan terdapat 9 gambar dan 9 kalimat yang akan di tampilkan secara acak

dan bersamaan, pemain harus mencocokkan kalimat yang sesuai dengan gambar yang diberikan. Saat pemain berhasil mencocokkan gambar maka akan diberikan reward yaitu berupa poin. Dan jika pemain gagal dalam menjawab maka akan ada *punishment* dengan tidak mendapatkan poin.

3. Penilaian

Penilaian skor pada level ini adalah kesesuaian dengan kunci jawaban dan kecepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan 10 poin dan jika dalam menjawab soal terdapat kesalahan maka tidak akan mendapatkan poin. Untuk bisa menuju ke level selanjutnya pemain setidaknya mendapatkan poin 70%. Dibawah ini merupakan contoh soal dalam permainan pada level 1 ini:



Level 2 (Permainan kedua)

1. Tujuan

Tujuan pada level 2 ini adalah siswa mampu membuat kata dengan menggunakan *present continuous tense*. Jika pada level 1 siswa hanya mencocokkan sebuah gambar dengan kalimat yang telah disediakan, dan pada level ini siswa diminta untuk mengisi kotak yang kosong dengan kata kerja yang sesuai dengan gambar yang telah disediakan. Level 1 dan 2 telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tersedia di modul ajar yang diberikan.

2. Konsep Permainan

Pada level 2 ini nama permainannya adalah “*correct word*”. Permainan ini akan menyediakan gambar yang berhubungan dengan topic yaitu *present continuous tense*. Dibawah gambar tersebut akan tersedia sebuah kolom yang kosong, pemain harus bisa membuat kata kerja yang sesuai dengan gambar yang disediakan. Akan terdapat 6 gambar yang harus dijawab oleh pemain.. Jika pemain telah yakin dengan jawaban yang dibuat pemain dapat mengklik tombol submit yang telah disediakan. Batas waktu yang diberikan adalah 10 menit untuk menjawab soal. Dan jika jawaban benar maka akan diberikan reward berupa 10 poin. Dan jika jawaban salah maka akan ada hukuman pemain tidak akan mendapatkan poin.

3. Penilaian

Penilaian skor pada level ini adalah sesuai dengan kriteria yaitu minimnya kesalahan pada penulisan kata atau ketepatan penulisan dan ejaan, ketepatan waktu, dan kesesuaian jawaban dengan kunci jawaban. Setiap soal memiliki bobot nilai 10 poin. Dan jika jawaban salah poin pemain tidak akan mendapatkan poin. Untuk bisa menyelesaikan permainan ini maka pemain harus bisa mendapatkan 70% poin.

Dibawah ini adalah contoh soal pada permainan level 2 ini:



TOPIC 2

Pada topic kedua yaitu “*There are 67 english book*” di rubah menjadi materi yang general yaitu “*Numbers*”. Dari materi yang diberikan dalam buku modul materi pada topic 2 ini berhubungan dengan nomer dalam bahasa inggris dari 50 sampai 100. Terlihat juga dari tujuan pembelajaran pada topic ini yaitu siswa dapat mengidentifikasi angkak 50-100 dalam bahasa inggris serta dapat menghitung benda menggunakan angkak 50-100 dalam bahasa inggris.



Pada topic ini terdapat 2 level yaitu “*un-jumble*” dan “*comparing numbers*”. Kedua level ini tentu memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sama seperti topic sebelumnya untuk menuju ke level selanjutnya pemain harus menyelesaikan permainan pertama terlebih dahulu. Dan memenuhi kriteria penilaian di level 1. Setelah itu pemain dapat melanjutkan mengerjakan permainan di level 2. Namun, jika pemain belum dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan kriteria maka pemain harus mengulang permainan dari awal hingga memenuhi kriteria penilaian. Penjelasan masing-masing permainan akan dijelaskan sebagai berikut:

Level 1

1. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah peserta didik mampu untuk mengidentifikasi angka dari 5-100 dalam bahasa inggris, dan peserta didik bisa mengurutkan angka sesuai urutannya dengan benar.

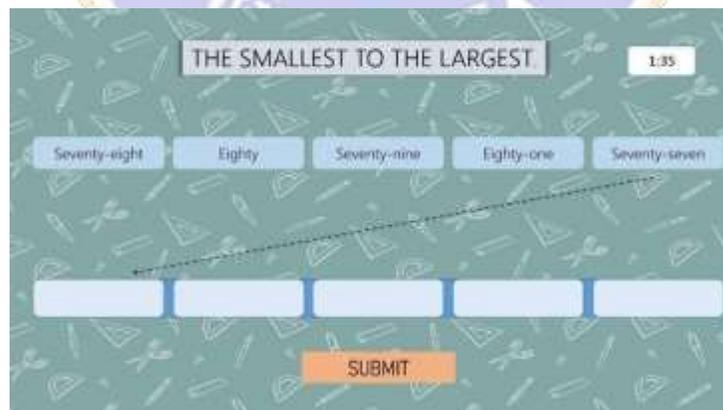
2. Konsep Permainan

Permainan ini merupakan level mudah yang dapat dikerjakan oleh siswa. Nama permainan ini adalah *un-jumble*. Permainan ini akan menampilkan kata-kata sebuah angka dan akan diacak urutannya. Tugas siswa adalah mengikuti instruksi yang akan disediakan sebelum soal dimulai. Akan terdapat 2 jenis soal yaitu mengurutkan kata angka dari yang terkecil ke terbesar, dan dari terbesar ke terkecil. Akan terdapat tampilan kolom kata acak dan kolom tempat mengurutkan. Ketika pemain mengurutkan kata acak tersebut pemain tinggal menarik kata tersebut dan melepaskan di kotak urutannya. Jika menurut pemain urutan tersebut telah tepat maka pemain bisa memencet tombol submit yang disediakan. Jika benar dalam menjawab pemain akan diberikan reward berupa emoji tertawa dan poin. Dalam level ini akan diberikan 10 soal. Setiap soal memiliki bobot nilai 10 poin. Dan jika salah menjawab pemain tidak akan mendapatkan poin. Permainan ini memiliki batas waktu 10 menit untuk menjawab semua soal.

3. Penilaian

Penilaian pada permainan ini akan disesuaikan dengan kriteria, ketepatan jawaban dengan kunci jawaban, dan kecepatan dan ketepatan waktu. Ketika pemain menjawab benar akan diberikan 10 poin. Dan jika pemain menjawab salah, pemain tidak akan mendapatkan poin.

Berikut adalah contoh konsep tampilan permainan:



Level 2

1. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa mampu mengetahui dan membandingkan angka dari 50-100 dalam bahasa Inggris.

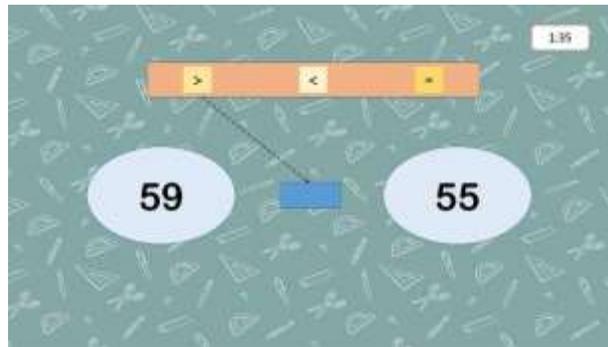
2. Konsep permainan

Permainan ini disebut dengan *comparing numbers*. Dalam permainan ini akan menampilkan 2 angka yang berbeda dan akan menampilkan symbol-simbol **greater than (>), less than (<), atau equal to (=)**. Symbol ini akan di tarik ke kotak atau bumble yang disediakan diantara angka yang akan dibandingkan. Jika pemain sudah yakin dengan jawabannya, maka pemain dapat menekan tombol submit. Dan jika pemain salah dalam menjawab maka akan tidak akan mendapatkan poin. Akan disediakan 10 soal dalam level ini, masing-masing soal memiliki bobot nilai 10 poin. Pemain akan lolos pada level ini jika menjawab setidaknya 7 soal benar. Setiap soal akan diberikan waktu 10 menit untuk menjawab.

3. Penilaian

Penilaian pada permainan ini akan disesuaikan dengan kriteria, ketepatan jawaban dengan kunci jawaban, dan kecepatan dan ketepatan waktu. Ketika pemain menjawab benar akan diberikan 10 poin. Dan jika pemain menjawab salah tidak akan mendapatkan poin. Banyak pertanyaan yang harus dijawab benar oleh pemain untuk bisa melanjutkan ke materi selanjutnya adalah dengan menjawab 7 soal benar.

Dibawah ini adalah contoh konsep tampilan permainan:



TOPIK 3

Pada topic ketiga yaitu merupakan gabungan dari 3 topik materi ruangan yang ada di rumah, dan benda-benda yang ada di rumah. Dari materi yang dijelaskan di buku modul dapat dilihat materi pada topic ini berhubungan dengan situasi dan yang ada di rumah, seperti ruangan apa yang ada di rumah, dan benda apa saja yang ada di setiap ruangan di rumah. Tujuan dari pembelajaran topic 3 ini adalah agar siswa mampu mengidentifikasi ruangan yang ada di rumah dan mengetahui apa saja benda yang ada diruangan.

Pada topic ini terdapat 2 level yaitu “*drag me*” dan “*labeled diagram*”. Kedua level ini tentu memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sama seperti topic sebelumnya untuk menuju ke level selanjutnya pemain harus menyelesaikan permainan pertama terlebih dahulu. Dan memenuhi kriteria penilaian di level 1. Setelah itu pemain dapat melanjutkan mengerjakan permainan di level 2. Namun, jika pemain belum dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan kriteria maka pemain harus mengulang permainan dari awal hingga memenuhi kriteria penilaian. Penjelasan masing-masing permainan akan dijelaskan sebagai berikut:



Dalam permainan ini terdiri dari 2 level yaitu *drag me* dan *write your things*. Dan tingkat kesulitan setiap level juga berbeda. Sama seperti topic sebelumnya untuk menuju ke level selanjutnya pemain harus menyelesaikan permainan pertama terlebih dahulu. Dan memenuhi kriteria penilaian di level 1. Setelah itu pemain dapat melanjutkan mengerjakan permainan di level 2. Namun, jika pemain belum dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan kriteria maka pemain harus mengulang permainan dari awal hingga memenuhi kriteria penilaian. Penjelasan masing-masing permainan akan dijelaskan sebagai berikut:

Level 1

1. Tujuan

Tujuan dari permainan adalah agar siswa mengetahui nama benda yang ada di kamar tidur dan ruang tamu dalam bahasa Inggris.

2. Konsep Permainan

Nama permainan ini adalah *drag me!*. Konsep dari permainan ini adalah di awal akan ada tampilan yang berisikan beberapa kotak yaitu kotak ruangan yang ada di rumah seperti ruang tidur, ruang tamu, dapur, dan kamar mandi. Di dalam kotak tersebut akan berisikan kata benda yang harusnya berada di kotak ruangan tersebut. Dan di luar dari kotak tersebut akan terdapat kata benda yang akan di *drag* ke dalam kotak sesuai dengan nama. Apabila pemain sudah yakin dengan jawab mereka dapat menekan tombol submit. Jika pemain

dapat menempatkan gambar di kotak yang benar mereka akan mendapatkan 10 poin. Dan jika pemain salah menempatkan gambar maka mereka tidak akan mendapatkan poin. Dalam waktu 10 menit pemain harus bisa menempatkan gambar sesuai dengan namanya dengan benar.

3. Penilaian

Penilaian dalam permainan ini menggunakan kriteria kecepatan pemain dalam menyelesaikan permainan dan banyaknya poin didapatkan. Jika pemain benar dalam menjawab soal maka akan mendapatkan 10 poin, namun jika pemain salah dalam menjawab pemain tidak akan mendapatkan poin. Dalam waktu 10 menit pemain harus cepat dalam menyelesaikan permainan.

Dibawah ini adalah konsep permainan dalam level ini:

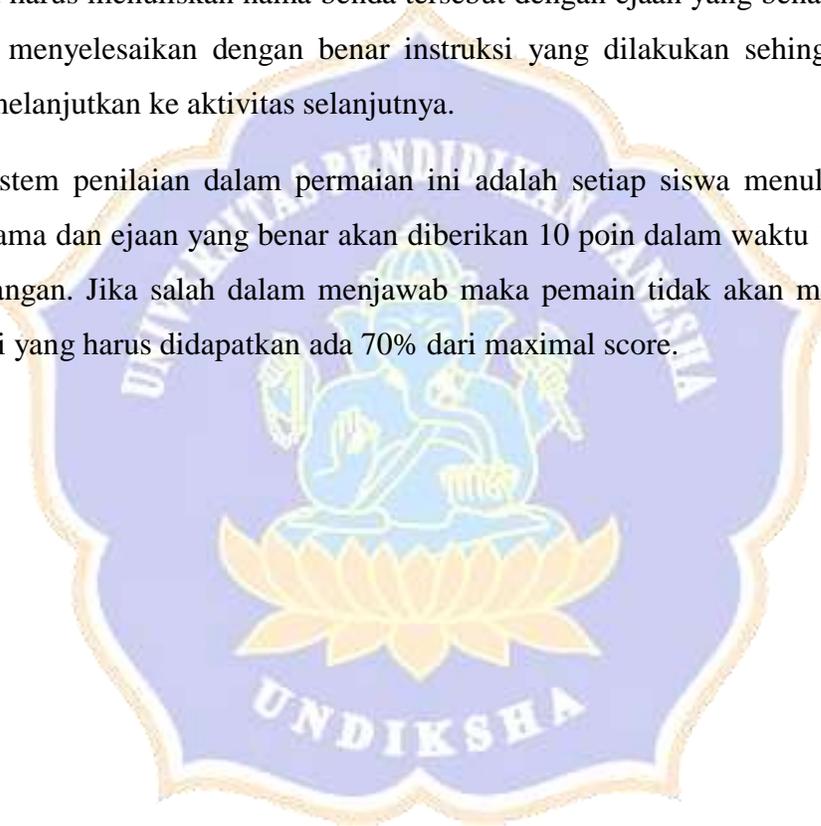


Level 2

Pada level ini siswa harus menyelesaikan aktivitas yaitu memberikan labelled benda di setiap ruangan yang ada. Jika salah dalam penulisan maka pemain tidak akan mendapatkan poin. Waktu yang diberikan dalam permainan ini adalah 10 menit di setiap ruangan. Setiap ruangan akan terdapat 5-7 label benda. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa tentang benda yang ada di rumah. Berikut beberapa aktivitas yang dilakukan dalam game ini:

1. Tampilan awal pada game ini adalah sebuah rumah yang berisikan 4 ruangan yaitu *bedroom, bathroom, living room, dan kitchen*. Siswa dapat memilih ruangan mana yang akan dikerjakan pertama.
2. Lalu setelah siswa memilihnya, misalnya siswa memilih *bedroom*. Maka, akan muncul tampilan *bedroom* yang berisikan garis label menunjuk suatu benda.
3. Tugas siswa adalah menuliskan benda apa yang ditunjuk oleh garis label.
4. Siswa harus menuliskan nama benda tersebut dengan ejaan yang benar dan siswa harus menyelesaikan dengan benar instruksi yang dilakukan sehingga mereka bisa melanjutkan ke aktivitas selanjutnya.

System penilaian dalam permainan ini adalah setiap siswa menuliskan label dengan nama dan ejaan yang benar akan diberikan 10 poin dalam waktu 10 menit di setiap ruangan. Jika salah dalam menjawab maka pemain tidak akan mendapatkan poin. nilai yang harus didapatkan ada 70% dari maximal score.



Berikut adalah contoh konsep permainan:

Contoh tampilan awal permainan	Contoh tampilan permainan
--------------------------------	---------------------------



Contoh tampilan permainan

Contoh tampilan permainan



Appendix 8 Result of Expert Judgement 1

EXPERT JUDGEMENT SHEET
For Website game-based learning media for Fourth Grades Elementary School Students

Target : Elementary School Students
Research Title : Developing English Website Game-Based Learning for Fourth Grade First Semester Elementary School Students
Researcher : Ni Luh Kadek Erna Wijayani
Evaluator : Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description

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 in gamification including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, and competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the author.

Give an assessment of the Webiste game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below and some notes if necessary to represent your opinion about the product.

Instructions

1. The expert judgement sheet filled out by an educational expert
2. In the response range, there five score.
3. Put a check mark (√) in the column provide with the rating scale:

Score				
5	4	3	2	1
Very appropriate	Moderately appropriate	Less Suitable	Not appropriate	Very inappropriate

Thank you for your willingness to fill this evaluation 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.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain				✓		

11.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal				✓	
14.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓
15.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓
16.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan				✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓
18.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah				✓	
19.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>					✓
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				✓		
TOTAL							

Singroja, 1 Februari 2023

Have been acknowledge by,

Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
NIP. 196206261986032002

Appendix 9 Result of Expert Judgement 2

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For Website game-based learning media for Fourth Grades Elementary School Students

Target : Elementary School Students
Research Title : Developing English Website Game-Based Learning for Fourth Grade First Semester Elementary School Students
Researcher : Ni Luh Kadek Erna Wijayani
Evaluator : Luh Gede Rahayu Budiarta, S.Pd., M.Pd.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description

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 in gamification including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, and competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the author.

Give an assessment of the Webiste game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below and some notes if necessary to represent your opinion about the product.

Instructions

1. The expert judgement sheet filled out by an educational expert
2. In the response range, there five score.
3. Put a check mark (√) in the column provide with the rating scale:

Score				
5	4	3	2	1
Very appropriate	Moderately appropriate	Less Suitable	Not appropriate	Very inappropriate

Thank you for your willingness to fill this evaluation 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.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	

11.	Tantangan pada setiap level meningkat				✓	
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓
14.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓
15.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓
16.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan				✓	
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓	
18.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah				✓	
19.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>					✓
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				✓		
TOTAL							

Singaraja, 1 Februari 2023

Have been acknowledge by.



Luh Gd. Rahayu Budineta, S.Pd., M.Pd.
NIP.199309192018032001

Appendix 10 Result of Expert Judgement 3

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For Website game-based learning media for Fourth Grades Elementary School Students

Target : Elementary School Students
Research Title : Developing English Website Game-Based Learning for Fourth Grade First Semester Elementary School Students
Researcher : Ni Luh Kadek Erna Wijayani
Evaluator : Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description

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 in gamification including goals, points, badges, leaderboards, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, and competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the author.

Give an assessment of the Webiste game learning media for Class IV students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below and some notes if necessary to represent your opinion about the product.

Instructions

1. The expert judgement sheet filled out by an educational expert
2. In the response range, there five score.
3. Put a check mark (√) in the column provide with the rating scale:

Score				
5	4	3	2	1
Very appropriate	Moderately appropriate	Less Suitable	Not appropriate	Very inappropriate

Thank you for your willingness to fill this evaluation 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.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain					✓	

11.	Tantangan pada setiap level meningkat					✓
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					✓
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					✓
14.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan					✓
15.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					✓
16.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					✓
17.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓
18.	Produk merespon dengan cepat dalam melakukan perintah					✓
19.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>					✓
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				✓		
TOTAL							

Singaraja, 1 Februari 2023

Have been acknowledge by,

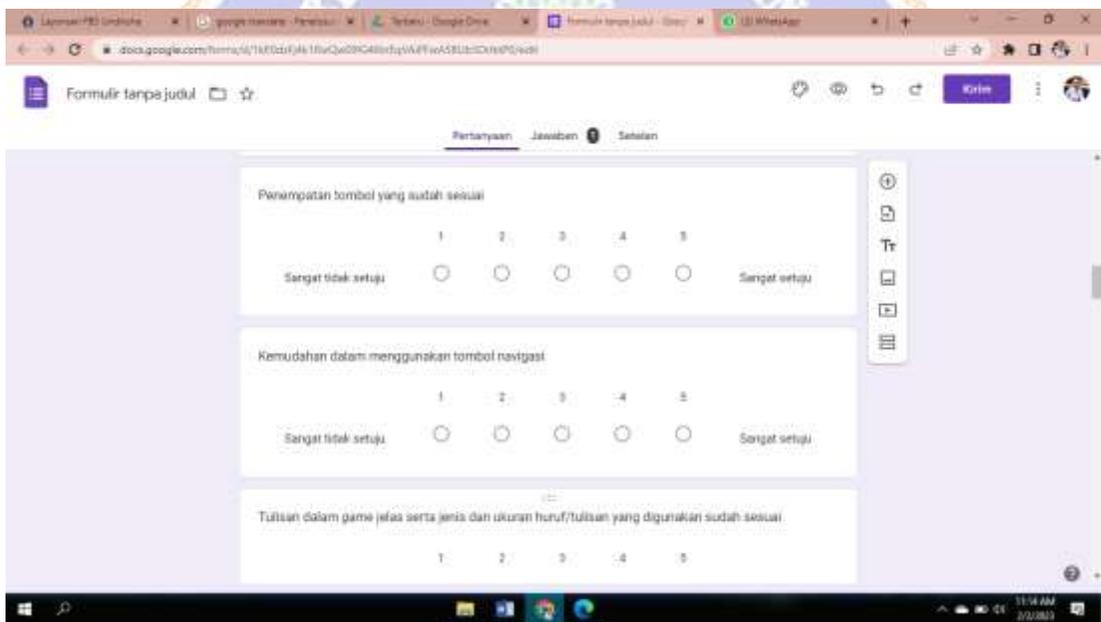
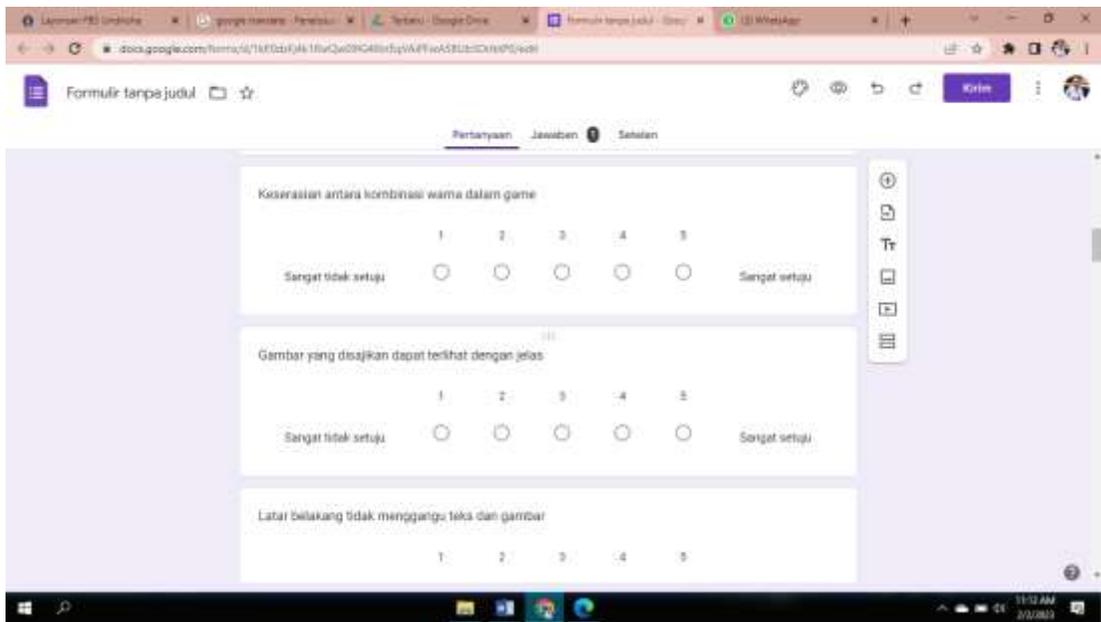


Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.

Appendix 11 Teacher questionnaire in the Gooqe form

The screenshot shows the beginning of a Google Form. The title is "ANGKET PENILAIAN GURU PENGGUNA GAME PEMBELAJARAN KELAS 4". The author is "Om Swastyastu". The introduction text reads: "Dengan hormat, Dalam rangka menyelesaikan skripsi, saya Ni Luh Kadek Ema Wijayani mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha mengharapkan kesediaan Ibu untuk meluangkan waktunya sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan yang telah tersedia. Atas perhatian dan partisipasinya saya ucapkan terimakasih". The date is "Singaraja, 18 Januari 2023" and the author is "Peneliti". A legend for the Likert scale is provided: "1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Kurang setuju, 4 = Setuju, 5 = Sangat setuju".

This screenshot shows a specific question in the form: "Aspek design game". Below the question is a text input field labeled "Deskripsi (opsional)". The question is followed by a Likert scale with five points labeled "1", "2", "3", "4", and "5". Below the scale, the text "Sangat tidak setuju" is aligned with "1" and "Sangat setuju" is aligned with "5". There are five radio buttons corresponding to each point on the scale. Below this question is another question: "Pemilihan background yang sesuai", which also has a Likert scale from 1 to 5.



Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban Setelan

Background yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Terdapat challenge yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Tantangan pada setiap level meningkat

1 2 3 4 5

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban Setelan

Terdapat reward jika pemain menjawab benar

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

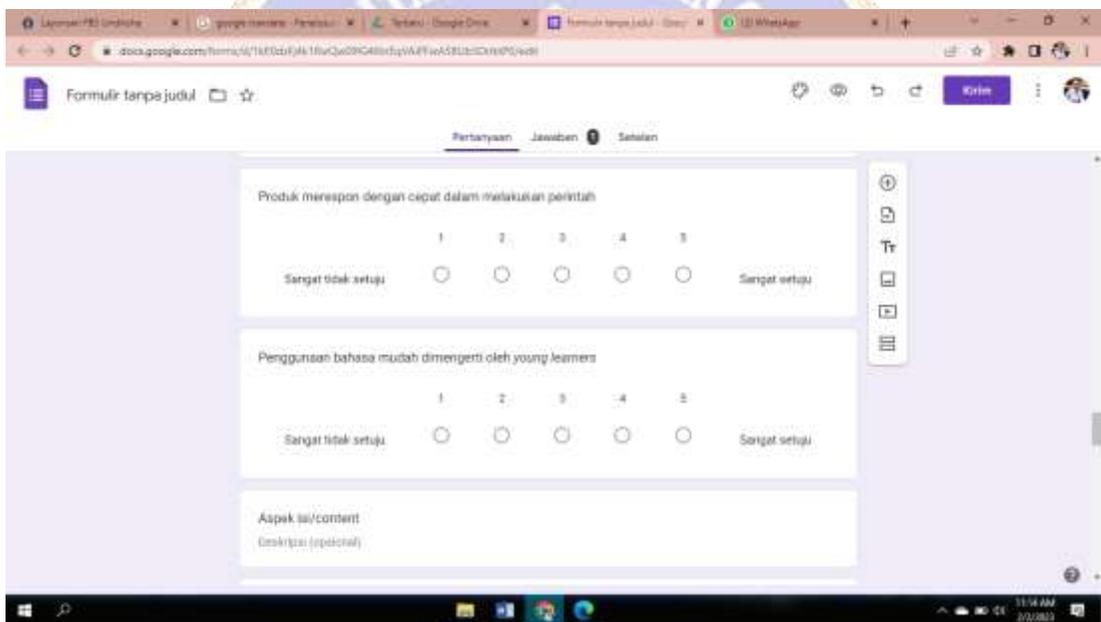
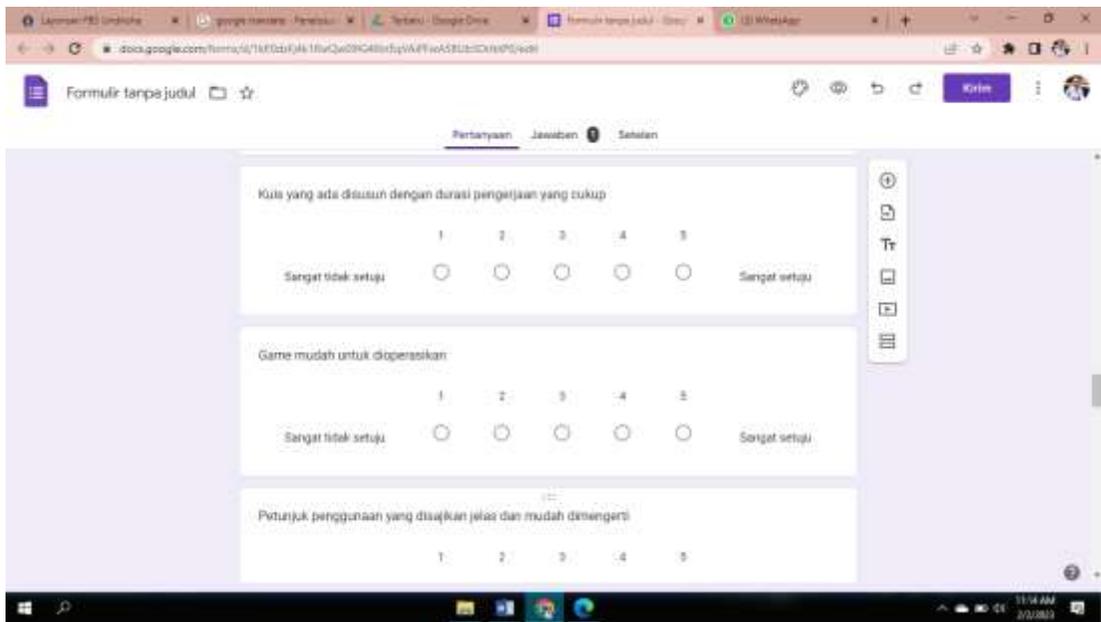
Terdapat punishment bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Penggunaan score pada permainan

1 2 3 4 5



Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 1 Setelan

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

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Materi yang diajarkan mudah dipahami

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 1 Setelan

Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

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

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

Permainan yang diberikan berdasarkan High Order Thinking Skills (HOTS)

1 2 3 4 5

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

Permainan yang diberikan berdasarkan High Order Thinking Skills (HOTS)

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat setuju

Komentar dan saran

Tulis jawaban singkat

Appendix 12 Students Questionnaire in the Google Form

The screenshot shows the beginning of a Google Form. The title is "ANGKET PENILAIAN SISWA PENGGUNA GAME PEMBELAJARAN KELAS 4 SEKOLAH DASAR". The form is in Indonesian. It includes a greeting, an introduction, and a legend for the Likert scale.

ANGKET PENILAIAN SISWA PENGGUNA GAME PEMBELAJARAN KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Om Swastyastu

Halo adik-adik, setelah kalian bermain menggunakan game pembelajaran tadi, ayo isi kuisioner ini yuk. Caranya mudah, pilihlah pilihan yang menurut kalian paling sesuai tentang pernyataan yang diberikan. Pilihan 1-5 artinya sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Kurang setuju
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Semangat :)
Dan terimakasih atas partisipasinya

Nama *

The screenshot shows the middle part of the Google Form with three Likert scale questions. Each question has five radio button options labeled 1 to 5, with "Sangat tidak setuju" on the left and "Sangat setuju" on the right.

Animasi yang digunakan menarik *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Pemilihan background yang sesuai *

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Keserasian antara kombinasi warna dalam game *

1 2 3 4 5

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat setuju				

Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Penempatan tombol yang sudah sesuai *

	1	2	3	4	5	
	<input type="radio"/>					

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Tulisan dalam game jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Backsound yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa *

	1	2	3	4	5	
	<input type="radio"/>					

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

Terdapat tantangan yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Tantangan pada setiap level meningkat *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Terdapat hadiah jika pemain menjawab benar seperti poin/nilai *

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--

Formulir tanpa judul

Pertanyaan Jawaban 0 Selesai

Terdapat hukuman bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal *

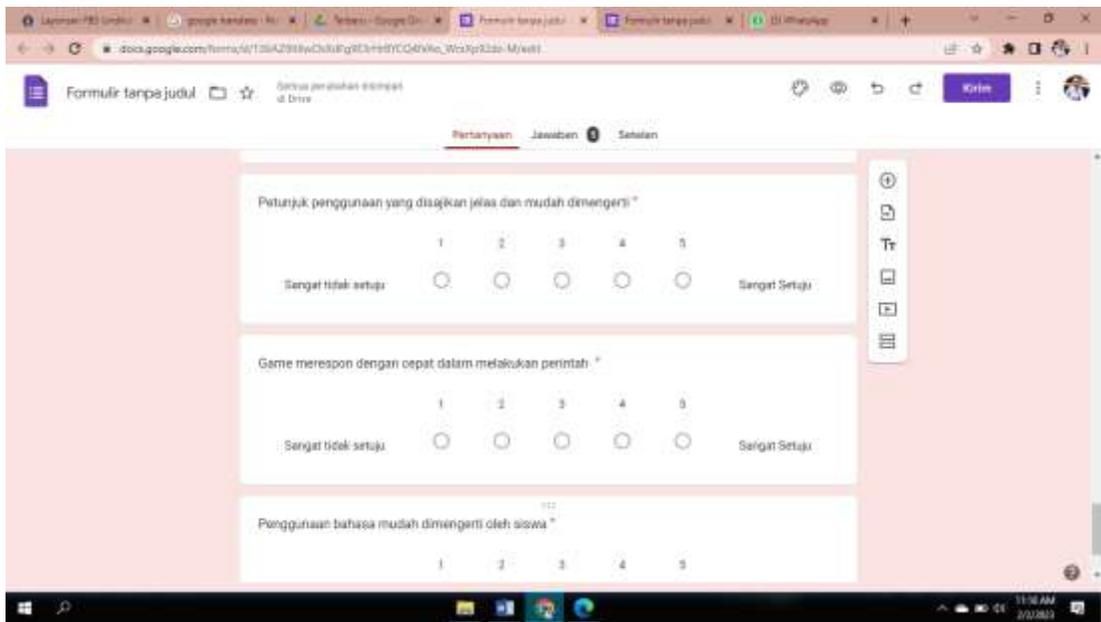
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Penggunaan score pada permainan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Kuis yang ada diusun dengan waktu pengerjaan yang cukup *

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--



Appendix 13 Documentation Interview



Appendix 14 Documentations Observation



Appendix 15 Documentations Students Use the Game



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis merupakan seorang perempuan yang memiliki nama lengkap Ni Luh Kadek Erna Wijayani. Penulis lahir di Nyanglan pada tanggal 21 Juli 2001 sebagai putri kedua dari pasangan I Wayan Atmaja dan Ni Made Mayadi. Penulis adalah warga Indonesia, dan menganut Agama Hindu. Saat ini penulis bertempat di Banjar Tengah, Desa Nyanglan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Riwayat pendidikan penulis dapat dijabarkan sebagai berikut. Penulis menamatkan bangku pendidikan sekolah dasar di SD Negeri Nyanglan dan lulus pada tahun 2013. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke bangku sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Banjarangkan dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan ke bangku sekolah menengah atas pada tahun 2016 di SMA Negeri 1 Semarapura dengan mengambil jurusan bahasa dan lulus pada tahun 2019. Setelah itu, penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi negeri di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pada awal tahun 2023 penulis menyelesaikan tugas akhir program sarjana yaitu skripsi dengan judul “Developing English Website Game-Based Learning For Fourth-Grade First Semester Elementary School Students”.