

APPENDICES



Appendix 01. Important Lettes Related to the Research

THESIS SUPERVISOR APPROVAL LETTER

The undersigned below

1st Prospective supervisor : Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A

NIP : 196609081991022002

2nd Prospective supervisor : Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd, M.Hum

NIP : 197803112003122001

Confirm that we approve to guide the thesis submitted by:

Name : I Made Arimbawa

NIM : 1912021032

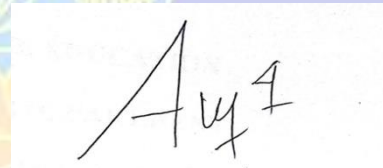
Class : 7F

Thesis title : "Teachers' and Students' Perception of the
Implementation of Kahoot! game in Learning Vocabulary"

We hope this letter can be used as the basis of thesis supervisor assignment by the
department.

1st Prospective Supervisor,

2nd Prospective Supervisor



Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A. S.Pd.
NIP. 196609081991022002

Prof. Dr. Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M.Hum
NIP.197803112003122001

SURAT PERMOHONAN OBSERVASI



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

Nomor : 2928/UN48.7.1/DT/2022

12 Oktober 2022

Perihal : **Pemohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Kintamani
di Bangli

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Proposal penelitian skripsi, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama : I MADE ARIMBAWA
NIM : 1912021032
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2022/2023

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

Tembusan:

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

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2922/UN48.7.1/DT/2022

12 Oktober 2022

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Kintamani
di Kintamani, Bangli

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

Nama	: I MADE ARIMBAWA
NIM	: 1912021032
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul	: TEACHERS' AND STUDENTS' PERCEPTION OF THE IMPLEMENTATION OF KAHOOT! GAME IN LEARNING VOCABULARY

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



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

Tembusan:

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

Appendix 02. Research Documentation

OBSERVATION

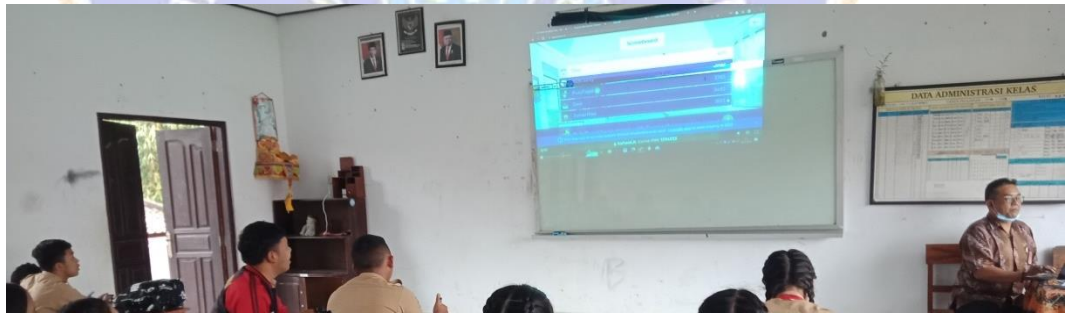
1. Result of Observation

No	Behaviour being observed	Yes	No	Explanation
1.	Kahoot! game made the students look so happy in learning in a different environment.	✓		The students looked so happy in the learning process when the teacher implemented Kahoot! in their class.
2.	There is two-way communication between teachers and students, and they communicate comfortably during the learning process.	✓		The communication between teachers and students was very active, and there were a lot of interesting questions that the learners asked.
3.	The students are actively asked about material that has not been understood.	✓		There was no doubt that the learners to asked questions when they did not understand the material.
4.	The students learn so hard because they want to be the winner of the game	✓		All of the students were very enthusiastic about following the learning process. The students learned and prepared themselves before starting the game.
5.	There is a competition to be the best in the class and motivate the studentsto learn so hard.	✓		All of the students were competitive and always ready to give their best in the game.
6.	The teacher and students show their enthusiasm when learning vocabularyusing Kahoot!	✓		The teachers' and students' expression during the learning process was so happy and enthusiastic when learning vocabulary using Kahoot!
7.	The students are interested in following the learning process, which makes them more active in the learning process.	✓		The students were interested in following the learning process, and implementing Kahoot! made them more active in their participation.

8.	The students study with full concentration to understand the material.	✓		All of the students gave their attention and their focus on the learning process.
9.	Game-based learning helps the teacher, students, and even the school increase the quality of learning and make the teaching and learning process more fun and helpful.	✓		Game-based learning helped all subjects in education, and it seemed from the class atmosphere that it was more active and controllable.



2. Documenting during Observation



QUESTIONNAIRE

3. Result of the Questionnaire

Results of Teachers' questionnaire

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Saya suka menggunakan Kahoot untuk mengajar kosa kata bahasa inggris kepada peserta didik saya			1	1
2.	Peserta didik sangat tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot			1	1
3.	Saya dapat menggunakan Kahoot! untuk mengajar kosa kata bahasa inggris dengan mudah dan praktis			1	1
4.	Siswa menjadi lebih aktif ketika saya mengajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot			1	1
5.	Siswa saya bisa mengingat lebih banyak kosa kata bahasa inggris ketika saya menggunakan Kahoot! dalam proses belajar mengajar			1	1
6.	Saya bisa mengajar peserta didik saya kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun			1	1
7.	Siswa menjadi tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belajar kosa kata dengan menggunakan Kahoot!			1	1
8.	Saya dapat dengan mudah memahami fitur-fitur didalam bermain aplikasi dan membuat kuis dengan menggunakan Kahoot!			1	1

9.	Saya sangat menyukai tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!			1	1
10.	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!			1	1
<p>Berikan pendapat bapak/ibu tentang penggunaan aplikasi Kahoot didalam belajar kosa kata bahasa inggris yang belum ditanyakan sebelumnya, jawab secara singkat dan jelas</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>					

Results of Students' questionnaire

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Saya suka menggunakan Kahoot untuk belajar kosa kata bahasa inggris	0	4	33	19
2.	Saya menjadi tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot	1	4	36	15
3.	Saya bisa menggunakan Kahoot! untuk belajar kosa kata bahasa inggris dengan mudah dan praktis	0	4	39	15
4.	Saya menjadi lebih aktif ketika belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot	0	1	40	15
5.	Saya bisa mengingat banyak kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot!	1	3	42	10
6.	Saya bisa belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun	2	4	41	9

7.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belaja kosa kata dengan menggunakan Kahoot!	0	3	43	10
8.	Saya bisa dengan mudah memahami instruksi-instruksi didalam bermain game dan mengerjakan kuis dengan menggunakan Kahoot!	1	2	44	9
9.	Saya suka dengan tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!	0	2	38	16
10.	Saya belajar kosa kata menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!	0	2	41	13
Berikan pendapat kalian tentang penggunaan aplikasi Kahoot didalam belajar kosa kata bahasa inggris yang belum ditanyakan sebelumnya,					

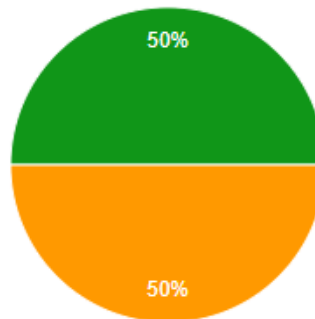
1. Saya suka menggunakan Kahoot untuk mengajar kosa kata bahasa inggris kepada peserta didik saya.

2 responses



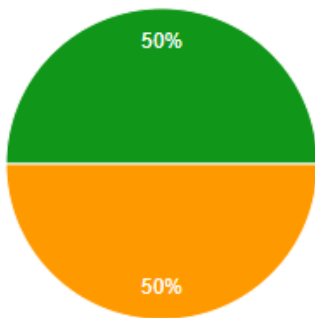
2. Peserta didik sangat tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris saat saya menggunakan Kahoot!

2 responses



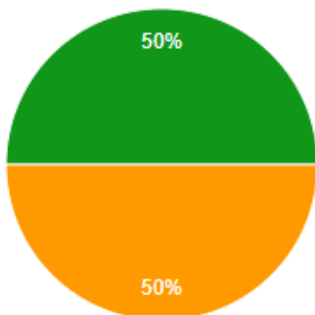
4. Siswa menjadi lebih aktif ketika saya mengajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot!

2 responses



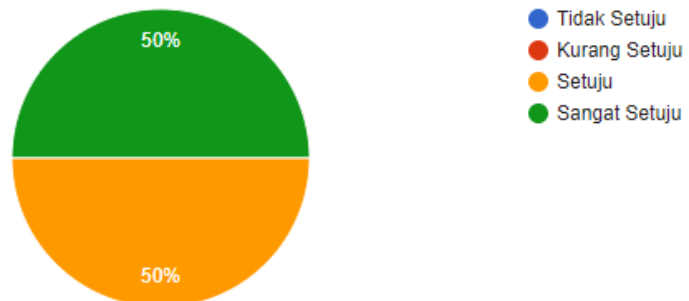
4. Siswa menjadi lebih aktif ketika saya mengajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot!

2 responses



5. Siswa saya bisa mengingat lebih banyak kosa kata bahasa Inggris ketika saya menggunakan Kahoot! dalam proses belajar mengajar

2 responses



6. Saya bisa mengajar peserta didik saya kosa kata bahasa Inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun

2 responses



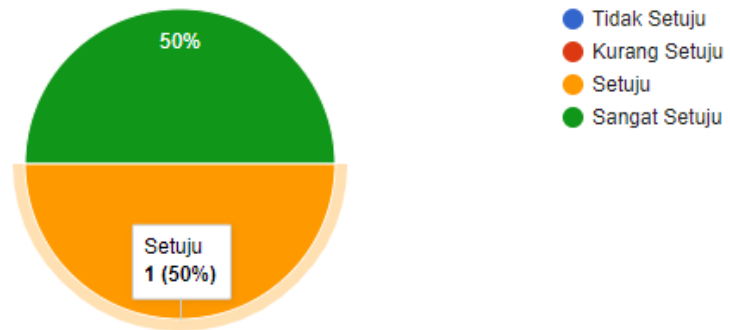
7. Siswa menjadi tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belajar kosa kata dengan menggunakan Kahoot!

2 responses



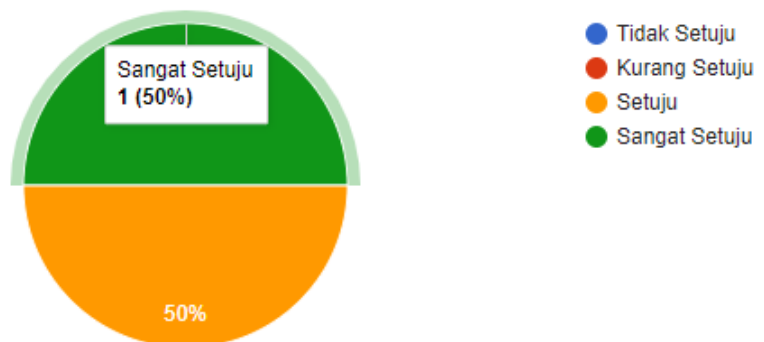
8. Saya dapat dengan mudah memahami fitur-fitur didalam bermain aplikasi dan membuat kuis dengan menggunakan Kahoot!

2 responses



9. Saya sangat menyukai tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!

2 responses



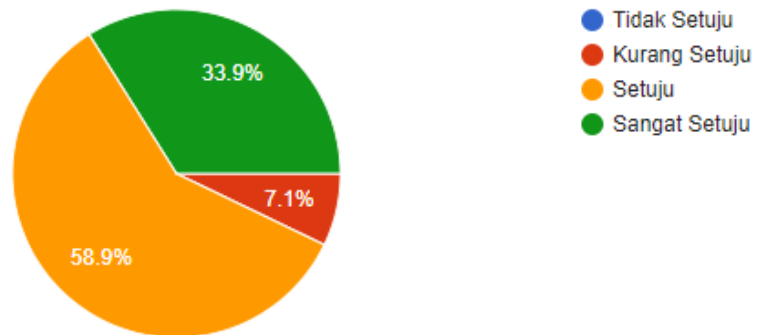
10. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!

2 responses



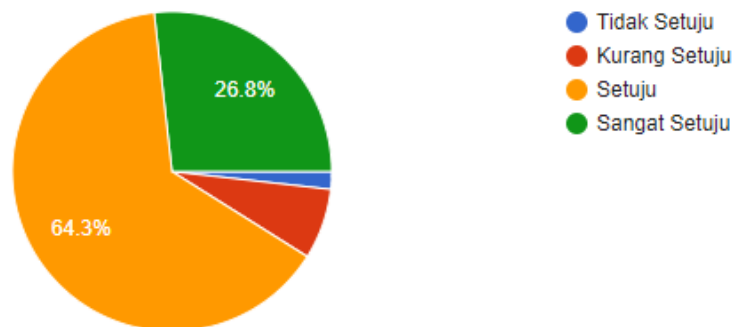
1. Saya suka menggunakan Kahoot untuk belajar kosa kata bahasa inggris

56 responses



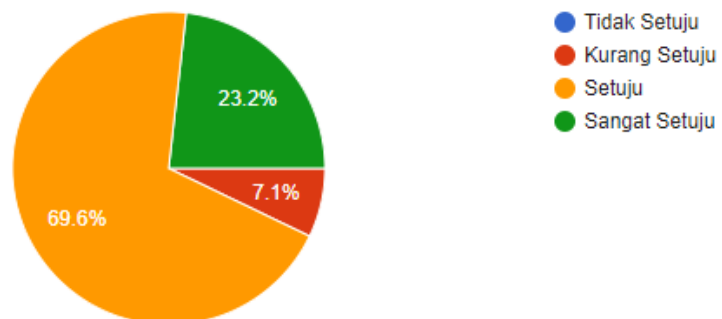
2. Saya menjadi tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot

56 responses



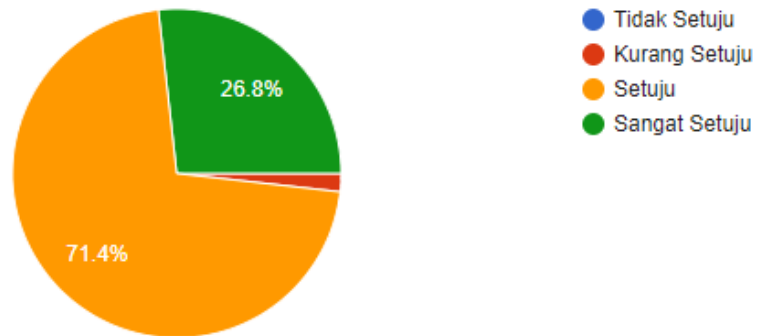
3. Saya bisa menggunakan Kahoot! untuk belajar kosa kata bahasa inggris dengan mudah dan praktis

56 responses



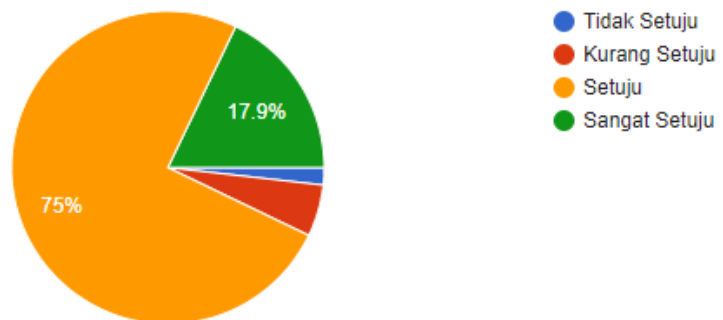
4. Saya menjadi lebih aktif ketika belajar kosa kata bahasa Inggris menggunakan Kahoot!

56 responses



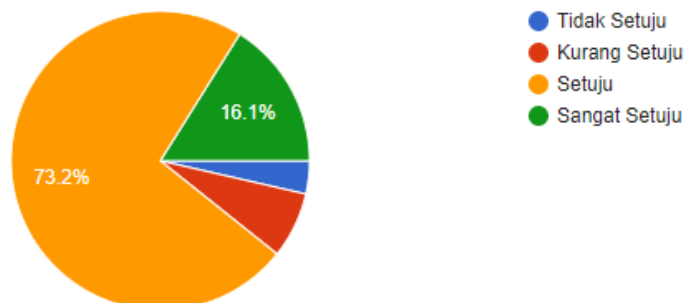
5. Saya bisa mengingat banyak kosa kata bahasa Inggris menggunakan Kahoot!

56 responses



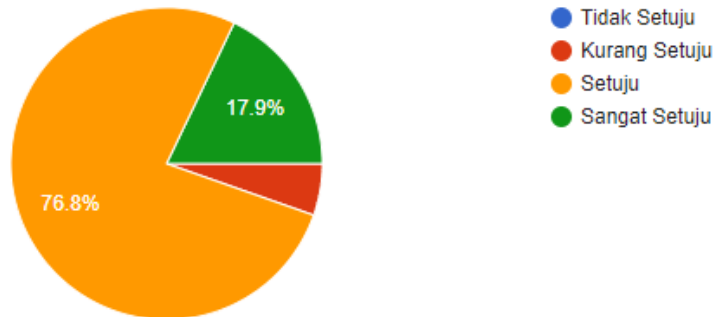
6. Saya bisa belajar kosa kata bahasa Inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun

56 responses



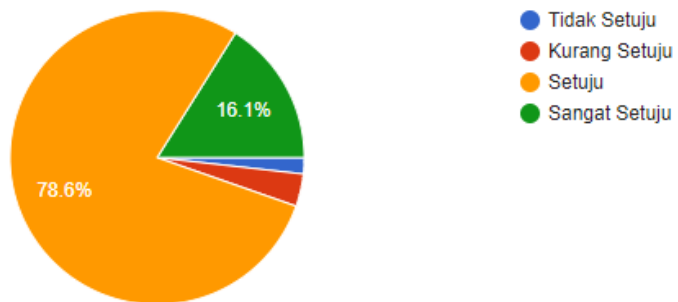
7. Saya merasa tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belajar kosa kata dengan menggunakan Kahoot!

56 responses



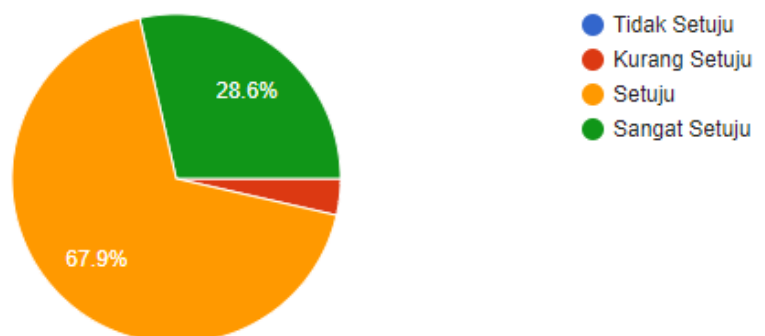
8. Saya bisa dengan mudah memahami instruksi-instruksi didalam bermain game dan mengerjakan kuis dengan menggunakan Kahoot!

56 responses



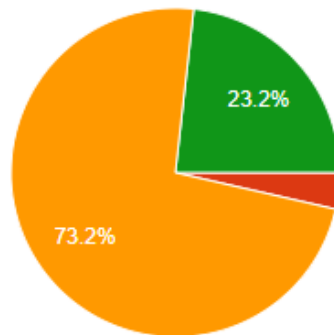
9. Saya suka dengan tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!

56 responses



10. Saya belajar kosa kata menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!

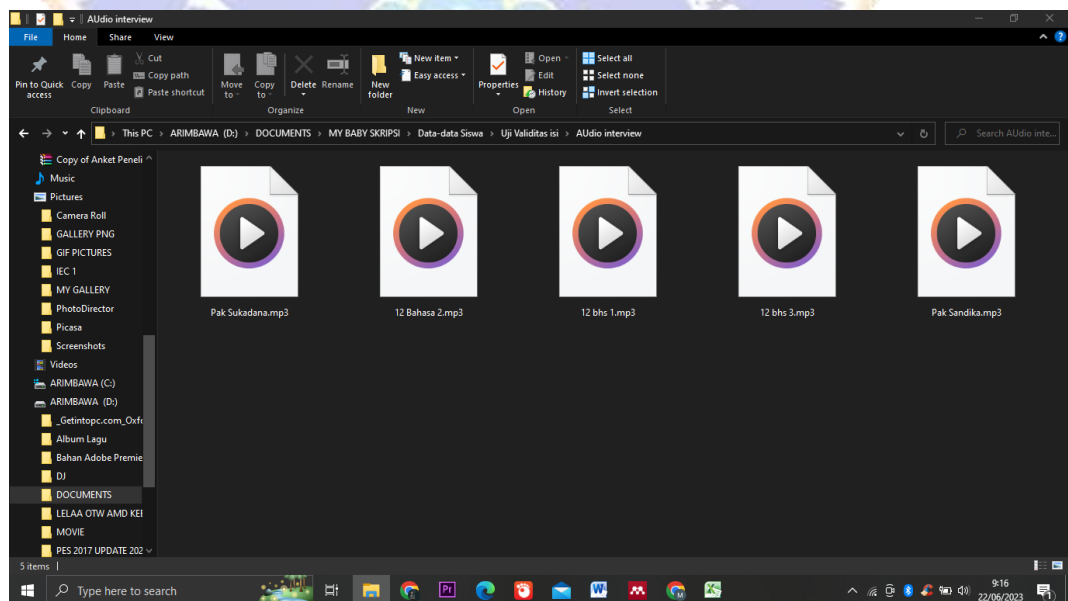
56 responses



- Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

INTERVIEW

4. Audio Recording of Interviews



Appendix 03. Research Instrument

OBSERVATION

Observation Checklist

a. Blue Print of Observation Checklist

No.	Theories	Observed Aspects	Item	Subject
1.	Game-based Learning is one of the methods of teaching in a different environment, in which gameplay and game content enhance students' ability or knowledge and skills acquisition (Qian & Clark, 2016)	Kahoot! game makes the students look so happy in learning in a different environment.	1	Students
2	Motivational psychology involved in game-based learning is effective in encouraging students to learn the materials dynamically and playful (Spring, 2015)	There is two-way communication between teachers and students, and they communicate comfortably during the learning process.	2	Teacher and Students
3	Learning new words with digital game-based	The students are actively asked	3	Students

	learning is very effective (Dewantara et al.,2020)	about material that has not been understood		
4	digital game-based learning made the pupils compete to achieve educational outcomes that are meant to improve learning or growth of cognitive skills (Erhel & Jamet, 2013)	There is a competition to be the best in the class and motivate the students to learn so hard	4	Students
5	The use of Kahoot as a medium in teaching vocabulary could improve the students' achievements. Besides, improving students' vocabulary using Kahoot! also motivated the students in learning English (Mansur & Fadhilawati, 2019)	The atmosphere of the learning process is very active, teachers and students are learning with great joy.	5	Students and teachers
6	Using games provides important advancement toward the mastery of learners. Especially for the students, teaching vocabulary using games can offer them experience in acquiring vocabulary,	The teacher and students show their enthusiasm when learning vocabulary using Kahoot!	6	Teacher and students

	<p>increase their enthusiasm for studying English, and improve their understanding of English vocabulary. (Aeni et al., 2019)</p>			
7	<p>The game can attract the student's attention to the test, and Kahoot helps the students to be more active in the classroom (Hadijah et al., 2020)</p>	<p>The students are interested in following the learning process, and make them more active in the learning process</p>	7	Students
8	<p>The students perceived the use of the game in learning vocabulary, and they thought that the use of the game was useful and it helps students understand easier (Aprilani, 2021) .</p>	<p>The students study with full concentration to understand the material.</p>	8	students
9	<p>The use of technology game-based learning in the teaching and learning process can help certain parties such as teachers, students, and also schools to make the learning process to be more fun and helpful (Min et al., 2022).</p>	<p>Game-based learning helps the teacher, students, and even the school increase the quality of learning and make the teaching and learning process more fun and helpful.</p>	9	Teacher and students

b. Instrument of Observation Checklist

OBSERVATION SHEET

No	Behaviour being observed	Yes	No	Explanation
1.	Kahoot! game makes the students look so happy in learning in a different environment.			
2.	There is two-way communication between teachers and students, and they communicate comfortably during the learning process.			
3.	The students are actively asked about material that has not been understood.			
4.	The students learn so hard because they want to be the winner of the game			
5.	There is a competition to be the best in the class and motivate the students to learn so hard.			
6.	The teacher and students show their enthusiasm when learning vocabulary using Kahoot!			
7.	The students are interested in following the learning process, and make them more active in the learning process			
8.	The students study with full concentration to understand the material.			

9.	Game-based learning helps the teacher, students, and even school increase the quality of learning and make the teaching and learning process more fun and helpful.			
----	--	--	--	--



INTERVIEW

Interview guideline

The interview guideline was adopted from previous research that was conducted by Lofti and Pratolo (2021) there are 5 questions that was asked by the researcher to dig more information to the teacher and students

a. Questions for teacher

1. Did you see any differences of the students' motivation in using Kahoot?
2. How is the class atmosphere when using Kahoot?
3. Did you found any students that still confused or feeling so hard to understand the material when using Kahoot?
4. How is the competition in the English classroom after using Kahoot?
5. What is the problem that you faced when implementing kahoot?

b. Questions for students

1. Is there any differences of the students' motivation in using Kahoot?
2. How is the class atmosphere when using Kahoot?
3. Is there any students that still confused or feeling so hard to understand the material when using Kahoot?
4. How is the competition in the English classroom after using Kahoot?
5. What is the problem that faced by students when implementing kahoot?

QUESTIONNAIRE

Questionnaire Sheet

a. Blue Print of Questionnaire Sheet for Teachers

In this research, the theory of Robson et al (2015) was applied to see teachers' and students' perceptions. According to Robson et al. (2015), there are three principles of gamification, namely mechanics (e.g., rules, progression, setup), second Dynamics (a user's behaviour), and Emotions (a user's state of mind), which also mutually interact with each other. First, to see the teachers' perception, there are three dimensions and indicators that are used, namely:

1. Teachers' Perception towards Kahoot! itself (Mechanic)
 - a. Kahoot! is easy to be accessed
 - b. The layout of Kahoot! is attractive
 - c. Kahoot is suitable for students
 - d. The instruction in Kahoot! is understandable
2. Teachers' perception toward the implementation of Kahoot! for teaching English vocabulary (Dynamics)
 - a. Kahoot help the teacher to make teaching English vocabulary enjoyable
 - b. Kahoot! is easy to be operated for teaching vocabulary
3. Teachers' perception toward the effects of implementing Kahoot! for teaching English vocabulary (Emotions)
 - a. Kahoot! helps the teachers to help the students to enrich their English vocabulary
 - b. Kahoot! help the teacher to make the students interested to learn English vocabulary
 - c. Kahoot! help the teachers to engage the students to learn English vocabulary
 - d. Kahoot! makes the students be more active in learning English vocabulary

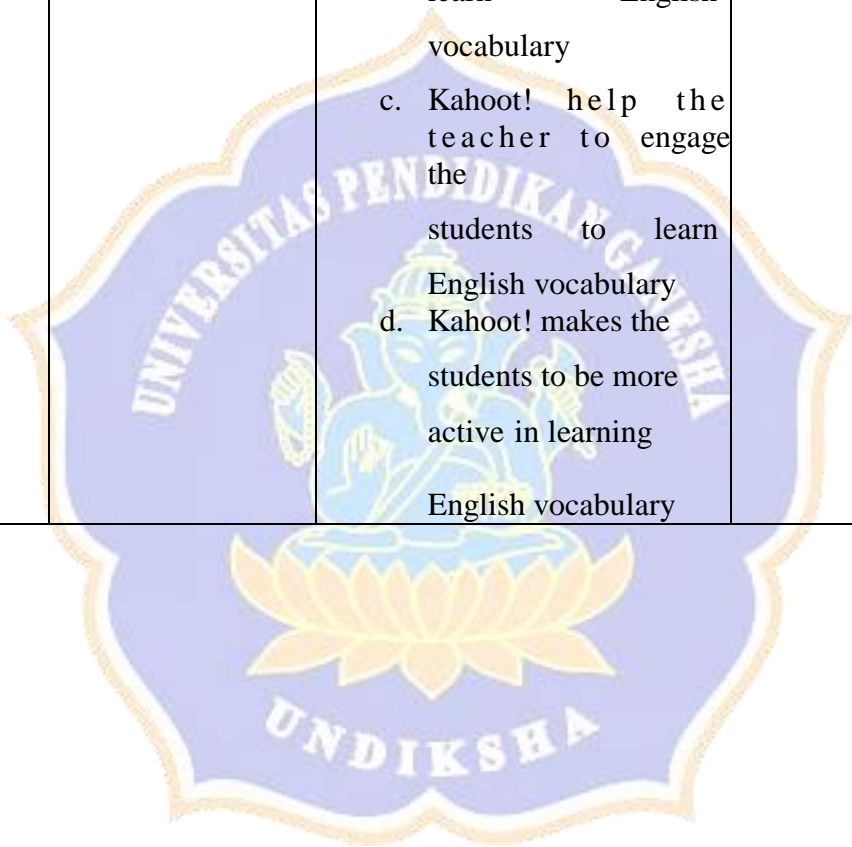
The questionnaire of this study was adopted from Purnawan (2022). They

used the theory by Robson et al. (2015) to analyze teachers' perceptions toward implementing Kahoot! on vocabulary mastery for English learners. Furthermore, this questionnaire consisted of three dimensions, as follows:

Blueprint Questionnaire Table for Teachers

Variable	Dimensions	Indicators	Numbers of Item	Total
Kahoot!	Teachers' Perception Toward Kahoot! itself (Mechanic)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kahoot! is easy to be accessed. b. The layout of Kahoot! is attractive c. Kahoot! is suitable for the students d. The instruction in Kahoot! is understandable 	8,9	2
	Teachers' perception toward the implementation of Kahoot! for learning English Vocabulary (Dynamics)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kahoot! help the teacher to makes Learning English vocabulary is enjoyable b. Kahoot! is easy to be operated for learning vocabulary 	1,3,6,10	4

<p>Teachers' perception toward the effects of implementing Kahoot! for learning English vocabulary (Emotions)</p>	<p>a. Kahoot! helps the teachers to help the students to enrich their English vocabulary</p> <p>b. Kahoot! help the teacher to make the students interested to learn English vocabulary</p> <p>c. Kahoot! help the teacher to engage the students to learn English vocabulary</p> <p>d. Kahoot! makes the students to be more active in learning English vocabulary</p>	<p>2,4,5,7</p>	<p>4</p>
---	---	----------------	----------



Instrument of Questionnaire Sheet for Teachers

QUESTIONNAIRE SHEET

Anket Penelitian Persepsi Guru Terhadap Pengimplementasian Kahoot!

Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SMA N 1Kintamani

Kuesioner berikut bertujuan untuk mendapatkan respon tenaga pendidik mengenai pengimplementasian Kahoot! game sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Tidak akan ada jawaban yang dianggap salah ataupun benar. Maka dari itu setiap responden diharapkan bisa memberikan respon dengan jujur, dan apa adanya.

Nama :

Guru di kelas :

NIP :

Berikanlah respon anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang paling mewakili pendapat anda terhadap penggunaan Kahoot! didalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Dengan keterangan sebagai berikut:

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Instrument of Questionnaire Sheet for Teachers

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Saya suka menggunakan Kahoot untuk mengajar kosa kata bahasa inggris kepada peserta didik saya				
2.	Peserta didik sangat tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot				
3.	Saya dapat menggunakan Kahoot! untuk mengajar kosa kata bahasa inggris dengan mudah dan praktis				
4.	Siswa menjadi lebih aktif ketika saya mengajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot				
5.	Siswa saya bisa mengingat lebih banyak kosa kata bahasa inggris ketika saya menggunakan Kahoot! dalam proses belajar mengajar				
6.	Saya bisa mengajar peserta didik saya kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun				
7.	Siswa menjadi tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belajar kosa kata dengan menggunakan Kahoot!				
8.	Saya dapat dengan mudah memahami fitur-fitur didalam bermain aplikasi dan membuat kuis dengan menggunakan Kahoot!				

9.	Saya sangat menyukai tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!				
10.	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!				
<p>Berikan pendapat bapak/ibu tentang penggunaan aplikasi Kahoot didalam belajar kosa kata bahasa inggris yang belum ditanyakan sebelumnya, jawab secara singkat dan jelas</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>					



b. Blue Print of Questionnaire Sheet for Students

To see the students' perception, there also three dimensions and indicators that were used, namely:

4. Students' Perception towards Kahoot! itself (Mechanic)
 - a. Kahoot! is easy to be accessed
 - b. The layout of Kahoot! is attractive
 - c. Kahoot is suitable for students
 - d. The instruction in Kahoot! is understandable
5. Students' perception toward the implementation of Kahoot! for learning English vocabulary (Dynamics)
 - a. Kahoot! help the students in learning English vocabulary enjoyable
 - b. Kahoot! is easy to be operated for learning vocabulary
6. Students' perception toward the effects of implementing Kahoot! for learning English vocabulary (Emotions)
 - a. Kahoot! helps the students to enrich their English vocabulary
 - b. Kahoot! help the students to be more interested in learning English vocabulary
 - c. Kahoot! help the students to engage in learning English vocabulary
 - d. Kahoot! makes the students be more active in learning English vocabulary

The questionnaire of this study was also adopted from Purnawan (2022). They used Robson et al. (2015) theory to analyze students' perceptions of implementing Kahoot! on vocabulary mastery for English learners. Furthermore, this questionnaire consisted of three dimensions, as follows:

Blueprint Questionnaire Table for Students

Variable	Dimensions	Indicators	Numbers of Item	Total
----------	------------	------------	-----------------	-------

Kahoot!	Students' perception toward the Kahoot! itself (Mechanic)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kahoot! is easy to be accessed. b. The layout of Kahoot! is attractive c. Kahoot! is suitable for the students d. The instruction in Kahoot! is understandable 	8,9	2
	Students' perception toward the implementation of Kahoot! for learning English Vocabulary (Dynamics)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kahoot! makes learning English vocabulary is enjoyable b. Kahoot! is easy to be operated for learning vocabulary 	1,3,6,10	4
	Students' perception toward the effects of implementing Kahoot! for learning English vocabulary (Emotions)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kahoot! helps the students to enrich their English vocabulary b. Kahoot! makes the students interested to learn English vocabulary c. Kahoot! engages the students in learning English vocabulary d. Kahoot! makes the students to be more active in learning English vocabulary 	2,4,5,7	4

QUESTIONNAIRE SHEET

Anket Penelitian Persepsi Siswa Terhadap Pengimplementasian Kahoot! Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SMA N 1Kintamani

Kuesioner berikut bertujuan untuk mendapatkan respon peserta didik mengenai pengimplementasian Kahoot! game sebagai media dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Pemberian respon tidak ada hubungannya dengan penilaian-penilaian peserta didik, maka tidak akan ada jawaban yang dianggap salah ataupun benar. Maka dari itu setiap responden diharapkan bisa memberikan respon dengan jujur, dan apa adanya.

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Berikanlah respon kalian dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang paling mewakili pendapat kalian terhadap penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

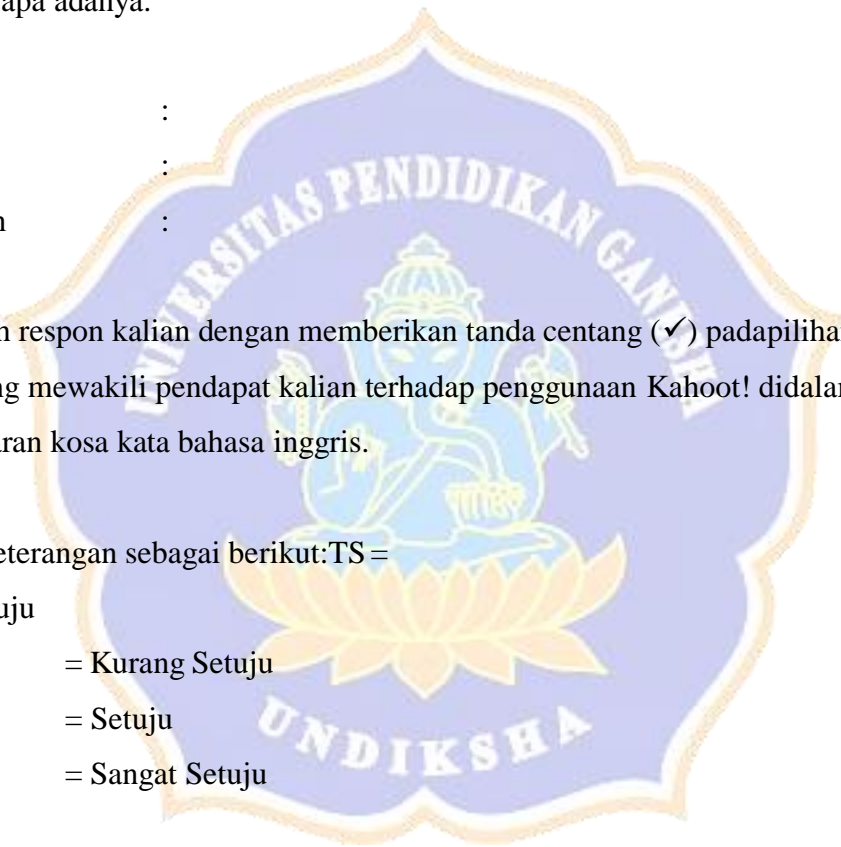
Dengan keterangan sebagai berikut: TS =

Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju



Students' Questionnaire

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
1.	Saya suka menggunakan Kahoot untuk belajar kosa kata bahasa inggris				
2.	Saya menjadi tertarik untuk belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot				
3.	Saya bisa menggunakan Kahoot! untuk belajar kosa kata bahasa inggris dengan mudah dan praktis				
4.	Saya menjadi lebih aktif ketika belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot				
5.	Saya bisa mengingat banyak kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot!				
6.	Saya bisa belajar kosa kata bahasa inggris menggunakan Kahoot! dimanapun dan kapanpun				
7.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan game dan kuis di dalam belaja kosa kata dengan menggunakan Kahoot!				
8.	Saya bisa dengan mudah memahami instruksi-instruksi didalam bermain game dan mengerjakan kuis dengan menggunakan Kahoot!				
9.	Saya suka dengan tampilan dari game dan kuis yang ada di Kahoot!				
10.	Saya belajar kosa kata menjadi lebih menyenangkan dengan Kahoot!				
<p>Berikan pendapat kalian tentang penggunaan aplikasi Kahoot didalam belajar kosa kata bahasa inggris yang belum ditanyakan sebelumnya, jawab secara singkat dan jelas</p> <p>1. _____</p>					

2. _____
3. _____



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Alokasi Waktu	: 80 menit
Materi	: Narrative Text		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam text, mampu memahami arti dari setiap kata dalam text dan makna keseluruhan dari sebuah text
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang ada dalam text.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam text yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Pengandaian diikuti oleh perintah/saran.</i>	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Narrative text</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan text yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>narrative text</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>narrative text</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>narrative text</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan, observasi diskusi	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja &
--	-----------------------------------	---------------------------

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Kintamani, 13 maret 2023

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.

I Made Sandika, S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Alokasi Waktu	: 80 menit
Materi	: Recount Text		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam text, mampu memahami arti dari setiap kata dalam text dan makna keseluruhan dari sebuah text
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang ada dalam text.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam text yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Megaaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Recount text</i> .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Recount text</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan text yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>recount text</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>recount text</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>recount text</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi
----------------------------	-----------------------------------	---

Mengetahui,

Kepala Sekolah

I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.

Kintamani, 13 maret 2023
Guru Mata Pelajaran

I Made Sandika, S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Alokasi Waktu	: 80 menit
Materi	: Song		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam lagu, mampu menirukan lagu dan memahami arti dari sebuah lagu
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang digunakan dari sebuah lagu.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam lagu yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Song</i> .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Song</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan lirik yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>Song</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Song</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Song</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan, observasi diskusi	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja &
--	-----------------------------------	---------------------------

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Kintamani, 13 maret 2023

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.

I Made Sandika, S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester : XII/ Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris	Alokasi Waktu : 80 menit
Materi : Narrative Text	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam text, mampu memahami arti dari setiap kata dalam text dan makna keseluruhan dari sebuah text
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang ada dalam text.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam text yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Megaatkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Narrative text</i> .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Narrative text</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan text yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>narrative text</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>narrative text</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>narrative text</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi
----------------------------	-----------------------------------	---

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Kintamani, 13 maret 2023

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.

I Nyoman Sukadana, S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Alokasi Waktu	: 80 menit
Materi	: Recount Text		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam text, mampu memahami arti dari setiap kata dalam text dan makna keseluruhan dari sebuah text
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang ada dalam text.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam text yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Recount text</i> .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Recount text</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan text yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>recount text</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>recount text</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>recount text</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi
----------------------------	-----------------------------------	---

Mengetahui,

Kepala Sekolah

I Ketut Ada, S.Pd.
NIP.

Kintamani, 13 maret 2023
Guru Mata Pelajaran

I Nyoman Sukadana, S.Pd.
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMAN 1 KINTAMANI	Kelas/Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Alokasi Waktu	: 80 menit
Materi	: Song		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengingat lebih banyak kata yang ada dalam lagu, mampu menirukan lagu dan memahami arti dari sebuah lagu
- Mengidentifikasi makna dari sebuah kata yang digunakan dari sebuah lagu.
- Mengidentifikasi fungsi sosial/struktur teks/unsur kebahasaan yang digunakan dalam lagu yang dipelajari.
- Melakukan tindakan komunikatif

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Song</i> .	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Song</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan lirik yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>Song</i> .
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Song</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Song</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan game dan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada siswa yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Keterampilan: Kinerja & observasi diskusi
----------------------------	-----------------------------------	---

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Kintamani, 13 maret 2023

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Ada, S.Pd.

NIP.

I Made Sandika, S.Pd.

NIP.

Expert judge sheet to the questionnaire of teachers' perception

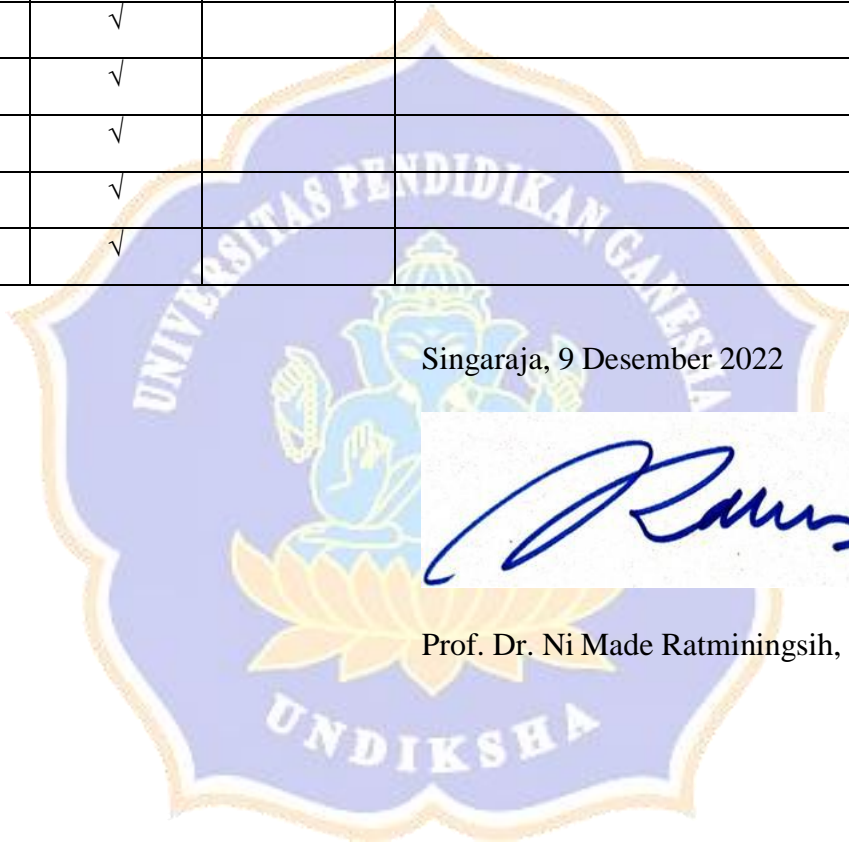
Expert : Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Singaraja, 9 Desember 2022



Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.



Expert judge sheet to the questionnaire of teachers' perception

Expert : Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M. Hum

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Singaraja, May 2, 2023



Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani. S.Pd., M.Hum

Expert judge sheet to the questionnaire of students' perception

Expert: Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Singaraja, May 2, 2023



Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A

Expert judge sheet to the questionnaire of students' perception

Expert : Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M. Hum

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		

Singaraja, May 2, 2023



Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M. Hum

Expert judge sheet of the observation sheet

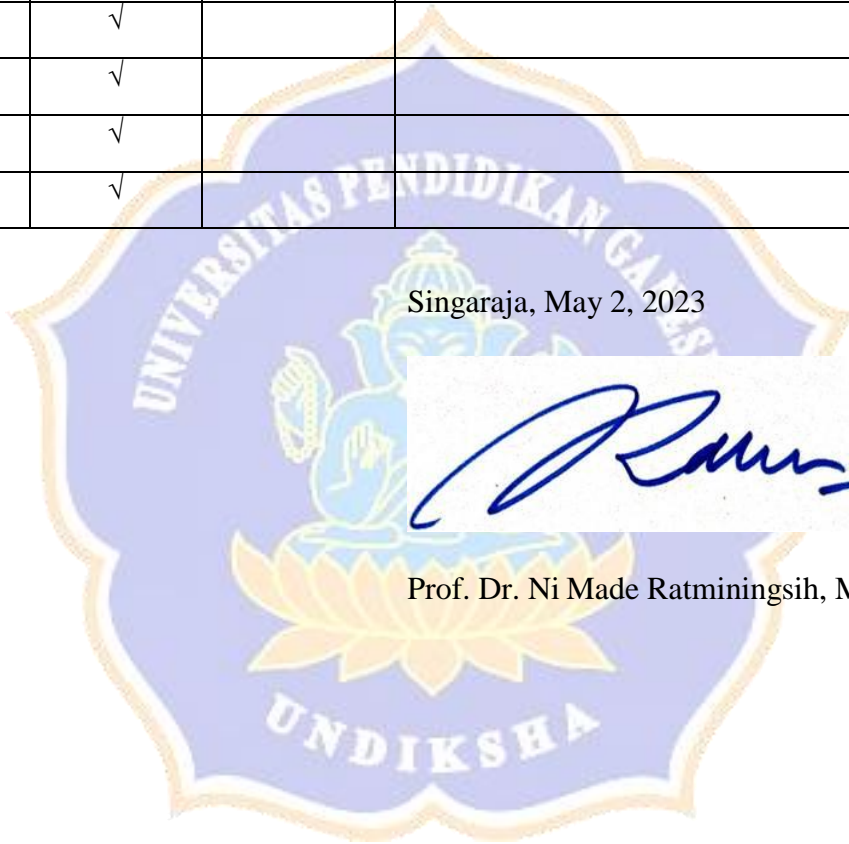
Expert: Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		

Singaraja, May 2, 2023



Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A.



Expert judge sheet of the observation sheet

Expert : Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M. Hum

Number of item	Decision		Suggestion
	Relevant	Irrelevant	
	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		

Singaraja, May 2, 2023



Prof. Dr. Ni Luh Putu Sri Adnyani, S.Pd., M. Hum

**Analisis Validitas isi dari Kuesioner Persepsi Guru terhadap
Pengimplementasian Kahoot! game**

Analisis validitas isi oleh 2 expert dengan menggunakan rumus Gregory (2000)

		Rater 1	
		Tidak Relevan (0)	Relevan (1)
Rater 2	Tidak Relevan (0)	A	C
	Relevan (1)	B	D

Item	Rater 1	Rater 2	Dari tabulasi silang
1	1	1	D
2	1	1	D
3	1	1	D
4	1	1	D
5	1	1	D
6	1	1	D
7	1	1	D
8	1	1	D
9	1	1	D
10	1	1	D

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$Vi = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$Vi = 1$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini memenuhi kriteria validitas isi kategori sangat tinggi

**Analisis Validitas isi dari Kuesioner Persepsi Siswa terhadap
Pengimplementasian Kahoot! game**

Analisis validitas isi oleh 2 expert dengan menggunakan rumus Gregory (2000)

		Rater 1	
		Tidak Relevan (0)	Relevan (1)
Rater 2	Tidak Relevan (0)	A	C
	Relevan (1)	B	D

Item	Rater 1	Rater 2	Dari tabulasi silang
1	1	1	D
2	1	1	D
3	1	1	D
4	1	1	D
5	1	1	D
6	1	1	D
7	1	1	D
8	1	1	D
9	1	1	D
10	1	1	D

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$Vi = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$Vi = 1$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini memenuhi kriteria validitas isi kategori sangat tinggi

Analisis Validitas isi dari Observation Sheet

Analisis validitas isi oleh 2 expert dengan menggunakan rumus Gregory (2000)

		Rater 1	
		Tidak Relevan (0)	Relevan (1)
Rater 2	Tidak Relevan (0)	A	C
	Relevan (1)	B	D

Item	Rater 1	Rater 2	Dari tabulasi silang
1	1	1	D
2	1	1	D
3	1	1	D
4	1	1	D
5	1	1	D
6	1	1	D
7	1	1	D
8	1	1	D
9	1	1	D

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$Vi = \frac{9}{0+0+0+9}$$

$$Vi = 1$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini memenuhi kriteria validitas isi kategori sangat tinggi



CURRICULUM VITAE

I Made Arimbawa was born in Kintamani o November 11 2000. The researcher was born to a married couple, Mr. I wayan Kardun and Mrs. Ni Wayan Diarti. The researcher is Balinese and Hindu. Now the researcher address is Gg.Apel No. 11, Bayungede Village, Kintamani District, Buleleng Regency, Bali Province.

The researcher completed his elementary education at SD Negeri Bayunggede 2013. Then the researcher continued at SMP Negeri 6 Kintamani and graduated in 2016. In 2019, the researcher graduated from SMA Negeri 1 Kintamani majoring in Social program and continued to bacherlor degree of English Language Education, Department of Foreign Language, Faculty of Languages and Arts, Ganesha University of Education. In the final semester of 2023, the author completed his thesis entitled Teachers' and Students' Perception of the Implementation of Kahoot! game in Learning Vocabulary.

