



# APPENDICES

## Appendices 1. English Syllabus

### SILABUS

- Satuan Pendidikan : SDN 1 ASTINA  
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Kelas/Semester : V/1  
 Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah  
 3.2 Memahami tulisan Bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekolah.  
 4.1 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi jasa/barang secara berterima yang melibatkan tindak tutur: meminta bantuan, meminta barang dan memberi barang.  
 4.2 Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan *Do you mind...* dan *Shall we...*

Sub-Tema	Indikator	Pengalaman Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<i>Self-introduction</i>  <i>Dream job</i>  <i>Hobby</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan dan menanyakan nama, hobi, jenjang kelas, alamat, cita-cita, dan usia dengan lafal dan ucapan yang benar.</li> <li>Mengeja nama</li> <li>Membuat <i>mind map</i> sederhana sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan melakukan</li> <li>Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>Menyanyikan lagu</li> <li>Memperagakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar-gambar/ benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
<i>Preposition of place</i>  <i>Name of room</i>  <i>Ordinal numbers</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan ruangan di sekolah, <i>ordinal numbers</i> dengan ucapan dan lafal yang benar.</li> <li>Menjawab pertanyaan mengenai denah ruangan dari gambar peta yang tersedia.</li> <li>Memberikan dan menanyakan arah menuju ruangan yang ada di sekolah dengan penggunaan bahasa yang tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>Mendengarkan dan berbicara</li> <li>Menyanyikan lagu.</li> <li>Mendengarkan dan melakukan.</li> <li>Menulis.</li> <li>Memperhatikan gambar lalu menentukan pernyataan benar atau salah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar-gambar/ benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>

<i>Asking and Giving Help</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meminta dan memberi bantuan kepada orang lain dalam Bahasa Inggris sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan menulis.</li> <li>Mendengarkan dan melakukan.</li> <li>Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>Mendengarkan dan mencocokkan</li> <li>Mendengarkan dan berbicara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar-gambar/ benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
<i>Asking and Giving Things</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menolak permintaan seseorang dengan halus menggunakan Bahasa Inggris sederhana</li> <li>Meminta dan memberi barang/benda dalam Bahasa Inggris sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan mengulangi.</li> <li>Mendengarkan dan melakukan.</li> <li>menyanyikan lagu.</li> <li>Mendengarkan dan berbicara (dialog).</li> <li>Membaca dan menggambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar-gambar/ benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
<i>Parts of body</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan ciri fisik seseorang dengan ucapan dan lafal yang benar.</li> <li>Mencocokkan ciri fisik yang disebutkan di dalam rekaman dengan gambar.</li> <li>Menggambar orang berdasarkan petunjuk ciri fisiknya dengan benar.</li> <li>Mengisi teks rumpang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan mengulangi.</li> <li>Mendengarkan dan melakukan.</li> <li>menyanyikan lagu.</li> <li>Mendengarkan dan berbicara (dialog).</li> <li>Membaca dan menggambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar-gambar/ benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
<i>Adjectives</i>					

Mengetahui,  
Kepala SDN 1 Astina

Guru Bahasa Inggris

Luh Ratnadi, S.Pd  
NIP. 197311251998032006

Luh Prihantini Diatmika, M.Pd  
NIP. -

**Appendices 2. Observation Sheet**

**Observation sheet**

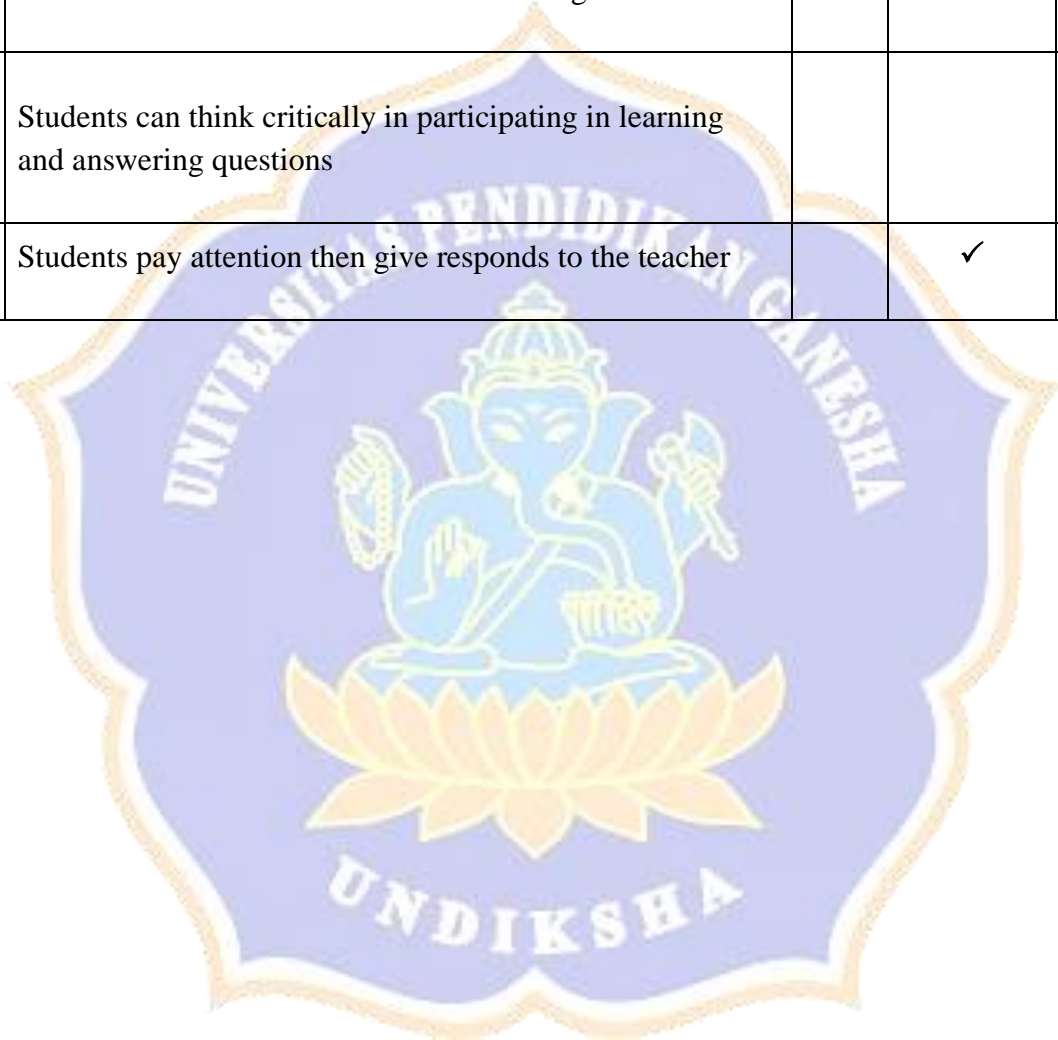
**Grade: 5<sup>th</sup> Grade**

**Topic: Asking and Giving Direction**

**Date: 28<sup>th</sup> of October 2022**

No	Activities	Yes	Partially/ So metimes	No
<b>Teacher in Learning Activity</b>				
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		✓	
<b>Students in Learning Activity</b>				

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



### Appendices 3. Interview Guidelines

#### INTERVIEW GUIDELINES

No	Indikator
1.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas?</p> <p><b>Jawaban:</b> Iya, saya menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas</p>
2.	<p>Jika iya, media apa yang Bapak/Ibu sering gunakan dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Media yang sering saya gunakan hanya buku saja dalam proses pembelajaran, karena semua siswa membawanya dan memudahkan saya saat mengajar. Jadi, <i>main source</i> saya dari buku. Awalnya buku yang saya gunakan berjudul “<i>Eachtalk</i>”, tetapi saat menyocokkan dengan silabus buku yang cocok digunakan di dalam kelas “<i>Grow with English</i>”.</p>
3.	<p>Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran ya lebih memudahkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.</p>
4.	<p>Jenis media yang masih sulit untuk digunakan di dalam kelas?</p> <p><b>Jawaban:</b> Media yang sulit ya teknologi, contohnya itu seperti penggunaan laptop, proyektor dan lainnya. Memang tersedia, tapi saat digunakan bersama siswa agak sedikit sulit.</p>
5.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Iya, saya menggunakan media berbasis teknologi. Untuk buku, saya anggap sebagai <i>main source</i> tapi selebihnya untuk <i>exercise</i> yang saya berikan di kelas biasanya saya carikan di internet juga. Tetap mengandalkan internet walaupun buku</p>

	<p>sebagai <i>main source</i>. <i>Exercise</i> itu kan disini gak terlalu banyak, cuma mengandalkan materi jadi <i>exercise</i> latihan-latihan soal pasti menggunakan <i>Google</i> gak mungkin gak. Kemudian, kadang-kadang saya make <i>Chrome Book</i> yang lumayan ya. Jadi, kita bisa <i>exercise online</i> gitu itu juga di selang-seling, kadang-kadang.</p>
6.	<p>Jika iya, seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tidak terlalu sering, tapi kadang-kadang saja tergantung sama topik aja karena computer disini terbatas hanya ada 15 buah. Jadi, kalau mau pakai <i>Chrome Book</i> itu siswa.</p>
7.	<p>Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan game digital di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Kalau game digital jarang. Kadang hanya game-game online yang ada di <i>Chrome Book</i>, kadang gak <i>relate</i> sama topik. Jadi, saya di kelas kadang pakai game langsung kaya <i>vocabulary</i> game mereka ya game langsung, tanpa teknologi di kelas.</p>
8.	<p>Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika menggunakan <i>smartphone</i> di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Kalau menurut saya sih diimplementasikan, hanya saja ada beberapa siswa yang masih pakai hp orang tua. Tapi ada juga siswa yang punya hp sendiri, tapi ada sih orang tua yang mampu, tapi anaknya memang gak dikasi bawa hp. Jadi, kaya semua dikontrol. Ada yang begitu, ada yang dikasi kasi aja.</p>
9.	<p>Apakah menurut Bapak/Ibu, siswa telah dapat menerapkan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> <p><b>Jawaban:</b> Untuk kemampuan Bahasa Inggris siswa, saya rasa anak-anak masih awam dengan Bahasa Inggris. Karena mereka berpikir kalau Bahasa Inggris itu susah. Kalau di kelas saya, biasanya hanya memberikan pembelajaran kosa kata, <i>language expression</i>, ya paling susah menyusun mereka memparafrasekan sebuah teks. Jadi, siswa hanya baru bisa menulis yang <i>simple</i> dan itupun <i>grammarlynya</i> masih banyak yang salah.</p>

#### Appendices 4. Blueprint Before Revision

##### Draft Design Game (5th Grade in 1st Semester)

Ni Made Nadindy Mahadewi (1912021139)

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Astina yang merupakan objek pada penelitian ini, didapatkan silabus pada pembelajaran bahasa inggris yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran. Dalam silabus khususnya pada kelas 5 semester 1 terdapat 4 topik pembelajaran yang didalamnya terkandung beberapa materi. Setiap materi dalam topic akan dituangkan kedalam bentuk game yang diuraikan pada tabel berikut:

Topic	Material	Game Description
	Self-Introduction	<p>Pada materi ini, siswa akan diberikan sebuah permainan yang didesain secara flashcard dan fill the blank. Siswa akan diberikan materi mengenai “expression dalam self-introduction” yang dituangkan kedalam game. Adapun gambaran game yang akan dibuat adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan tampilan flashcard berisi gambar dan audio yang menunjukkan expression dalam self-introduction. Dimana gambaran dan audio yang diberikan bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai expression in self-introduction dan how to spell it.</li></ol>



		<p>2. Selanjutnya siswa akan diarahkan untuk menjawab exercise yang disajikan dengan “fill the blank” dari kata-kata yang telah diberikan.</p>
<p>TOPIK 1</p>	<p>Dream job</p>	<p>Setelah siswa memahami materi self-introduction, maka siswa akan dikenalkan dengan materi selanjutnya yaitu mengenai “dream job”. Pada materi ini, siswa akan diperkenalkan dengan kosakata dream job seperti guru, dokter, pilot, arsitek dan lainnya. Permainan pada materi ini akan dituangkan dalam bentuk draw the lines. Adapun uraian dari design game yang akan diberikan kepada siswa yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberikan gambaran mengenai beberapa pekerjaan dan kosakata pekerjaan, selain itu siswa juga diberikan audio mengenai pengucapan kosakata yang benar. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran kosakata “dream job” kepada siswa.</li> <li>2. Selanjutnya siswa akan diberikan soal latihan mengenai kosakata “dream jobs” dengan menarik garis pada gambar dan kosakata yang sesuai. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka game akan memberikan reaction kepada siswa, begitupula dengan jawaban yang kurang tepat.</li> </ol>
	<p>Hobby</p>	<p>Materi selanjutnya yaitu mengenai kosakata pada “Hobby”. Siswa akan diperkenalkan pada kosakata hobby melalui permainan yang didesain menjadi “guess the audio”. Adapun gambaran games yang akan diberikan pada siswa yaitu:</p>

		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan pengetahuan mengenai kosakata “hobby” seperti playing football, singing, dancing, dan lainnya. Kosakata akan diberikan melalui gambar yang berisikan audio pengucapan kosakata yang benar.</li><li>2. Selanjutnya, siswa akan diberikan permainan berupa “guess the audio”. Dimana siswa diberikan audio mengenai kosakata “hobby” dan siswa harus menyocokkan audio tersebut dengan gambar yang tepat.</li></ol>
	Exercise Topic 1	<p>Setelah menguasai seluruh materi mengenai self-introduction, dream jobs, dan hobby, siswa akan diberikan latihan mengenai ketiga materi tersebut. Permainan yang akan diberikan kepada siswa berupa “make the story”. Adapun ringkasan permainan yang akan diberikan kepada siswa yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan deretan gambar dan audio yang akan membentuk sebuah cerita. Selain itu, siswa juga diberikan potongan kata untuk dirangkai menjadi sebuah cerita yang sesuai dengan gambar dan audio yang akan diberikan.</li><li>2. Selanjutnya, siswa ditugaskan untuk mendengarkan audio dan melihat gambar yang diberikan agar siswa lebih mudah dalam merangkai cerita.</li><li>3. Setelah mendengarkan audio, siswa akan mulai untuk merangkai potongan kata yang diberikan sesuai dengan audio dan gambar.</li></ol>

		<p>4. Apabila siswa telah selesai merangkai cerita, maka siswa akan diberikan reaction sesuai dengan hasil jawaban mereka.</p>
Preposition of Place		<p>Pada materi ini, siswa akan diberikan pengetahuan mengenai “Preposition of Place” seperti between, in, at, on, dan lainnya. Pemberian materi ini akan dituangkan kedalam bentuk game yang didesain seperti “make a match”. Adapun uraian desain game yang akan diberikan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan materi dengan memberikan gambar dan audio beberapa kosakata dalam materi “preposition of place”. Saat siswa menyentuh gambar tersebut, maka gambar tersebut akan mengeluarkan audio yang mendeskripsikan kosakata preposition of place yang ditunjukkan.</li><li>2. Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman siswa dalam materi preposition of place, siswa akan diberikan permainan “make a match”. Siswa akan disuguhkan beberapa card yang dibalik dan siswa harus menemukan pasangan antara gambar dan kosakata “preposition of place” yang tepat.</li></ol>
Name of Room		<p>Setelah siswa menguasai materi preposition of place, siswa akan diberikan materi mengenai “name of room” yang ada disekolah. Materi ini akan diberikan dengan design game “guess the room”. Adapun uraian permainan yang akan diberikan kepada siswa yaitu:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa akan diberikan materi mengenai “name of places” yang ada disekolah dengan memberikan mereka gambaran mengenai ruangan yang ada di sekolah beserta dengan audio dan deskripsi mengenai kegunaan masing-masing ruangan tersebut.</li> <li>2. Selanjutnya untuk menguji pengetahuan siswa, siswa akan diberikan permainan yang berjudul “guess the room”. Dimana siswa akan diberikan clue mengenai deskripsi ruangan dan siswa harus menebak ruangan tersebut berdasarkan kegunaannya.</li> <li>3. Selain itu, dalam permainan juga akan sedikit diselipkan latihan mengenai letak ruangan tersebut, dengan memberikan gambar denah sederhana kepada siswa. Permainan yang diberikan akan berupa multiple choices, contohnya:        “Where is the principal’s office?”        “The principal’s office in the next to the teacher’s lounge.</li> </ol>
TOPIK 2	Ordinal Numbers	<p>Materi “Ordinal Numbers” akan diberikan kedalam bentuk game “find the number”. Adapun uraian game yang akan diberikan kepada siswa yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa akan diberikan permainan “find the number”, dimana angka ditempatkan sembarang pada gambar ruang kelas atau gambar ruang-ruang yang ada disekolah.</li> <li>2. Siswa diarahkan untuk menemukan ordinal number yang ditempatkan beracak. Jika siswa berhasil menemukan angka, maka game akan mengeluarkan audio pengucapan ordinal number yang benar.</li> </ol>

	Exercise Topic 2	<p>Setelah menguasai seluruh materi mengenai preposition of places, name of rooms dan ordinal number. Siswa akan diberikan exercise untuk melihat pemahaman mereka mengenai topik 2. Exercise yang diberikan berupa permainan “multiple choices”.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan cerita singkat mengenai sekolah.</li><li>2. Setelah mendengar dan membaca cerita singkat tersebut, siswa akan diberikan “multiple choices” mengenai isi teks yang telah diberikan.</li></ol>
	Asking and Giving Help	<p>Pada topic selanjutnya siswa akan diajarkan materi mengenai “Asking and Giving Help”. Dalam pembelajaran ini, siswa akan berikan beberapa ekspresi dalam asking and giving help dengan design permainan “match the expressions”.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberikan percakapan singkat dengan ilustrasi dan audio mengenai asking and giving help pada Bahasa Inggris. Setelah mendengarkan, siswa diarahkan untuk mengulangi pengucapan ekspresi pada asking and giving help.</li><li>2. Setelah memahami materi, siswa diberikan latihan dalam bentuk design game “match the expression”. Siswa diberikan beberapa percakapan singkat yang rumpang mengenai asking and giving help ekspresi dan siswa harus menyocokkan ekspresi yang tepat untuk melengkapi percakapan tersebut.</li></ol>

TOPIK 3	Asking and Giving Things	<p>Dalam materi ini, siswa akan diberikan permainan dengan design “fill the blank” mengenai asking and giving things.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberikan ilustrasi percakapan singkat mengenai asking and giving things expressions. Selain itu, siswa juga ditugaskan untuk mengulang kembali pengucapan expression asking and giving things.</li> <li>2. Selanjutnya siswa diberikan latihan mengenai ekspresi dalam asking and giving things dengan desain “fill the blank”. Siswa diberikan percakapan rumpang mengenai asking and giving things dan siswa diarahkan untuk melengkapi percakapan tersebut menggunakan ekspresi yang sesuai.</li> </ol>
	Exercise Topic 3	<p>Pada exercise topic 3, siswa diberikan permainan dengan desain “making the expression”. Dimana siswa akan diberikan audio mengenai materi asking and giving help serta asking and giving things. Melalui audio tersebut, siswa diberikan kata acak yang harus diurutkan sesuai dengan ekspresi pada audio yang telah diberikan.</p>
	Parts of Body	<p>Dalam materi ini, siswa akan diberikan permainan berupa “choose the picture”.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diperkenalkan dengan materi “parts of body” dengan memberikan gambar tubuh manusia lengkap dengan bagian tubuhnya. Siswa dapat menyentuh bagian tubuh yang diinginkan dan bagian tubuh yang disentuh akan mengeluarkan audio</li> </ol>

		<p>sesuai dengan namanya. Contoh bagian tubuh yang akan diberikan pada siswa yaitu head, hair, nose, mouth foot dan lainnya. Selain itu, siswa juga akan diperkenalkan dengan kosakata ciri fisik seseorang dalam Bahasa Inggris seperti short hair, long hair, pointed nose, thick mouth dan lainnya.</p> <p>2. Selanjutnya, siswa akan diberikan audio mengenai kosakata parts of body. Setelah mendengarkan audio, siswa diarahkan untuk memilih gambar yang tepat sesuai dengan audio yang diberikan.</p>
<p>TOPIK 4</p>	<p>Adjectives</p>	<p>Setelah siswa memahami materi “parts of body”, siswa akan diberikan materi kosakata adjectives yang dapat mendeskripsikan ciri-ciri seseorang. Adapun contoh kata adjectives ini yaitu beautiful, handsome, short, tall, black, fat, thin dan lainnya. Pemberian materi ini akan didesain menjadi “drag the part”.</p> <p>1. Siswa akan diperkenalkan dengan kosakata adjectives melalui flashcard berisikan audio yang telah diberikan.</p> <p>2. Setelah siswa mengetahui kosakata adjectives, maka siswa akan diberikan latihan berupa complete the picture. Siswa akan disajikan gambar tubuh manusia rumpang dan diberikan audio yang mendeskripsikan ciri-ciri fisik gambar tersebut. Siswa diarahkan untuk melengkapi tubuh seseorang tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh audio.</p>

	Exercise Topic 4	<p>Pada exercise 4, siswa akan diberikan permainan “make a match” dan “complete the story”. Dimana pada permainan ini, siswa diarahkan untuk menentukan gambar yang sesuai dengan deskripsi yang diberikan serta melengkapi deskripsi yang diberikan sesuai dengan gambar yang disajikan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa akan diberikan beberapa gambaran dan audio deskripsi mengenai ciri fisik seseorang.</li><li>2. Siswa diarahkan untuk “make a match” untuk menemukan jawaban yang tepat antara audio deskripsi dan gambaran yang sesuai.</li><li>3. Pada latihan selanjutnya, siswa akan diberikan gambaran serta teks rumpang mengenai deskripsi gambaran tersebut.</li><li>4. Siswa harus dapat melengkapi teks tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang telah diberikan pada gambar.</li></ol>
--	------------------	--



## Appendices 5. Final Blueprint

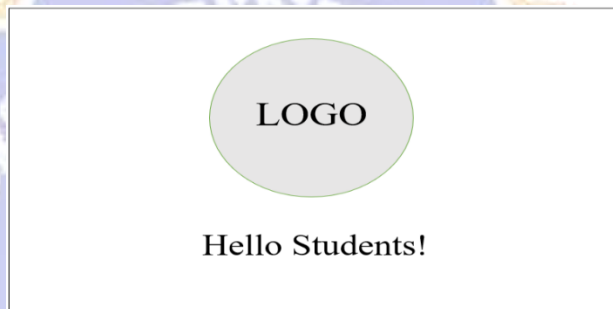
### BLUEPRINT DESIGN GAME AND STORYBOARD WEBSITE (5<sup>th</sup> GRADE IN 1<sup>st</sup> SEMESTER) Ni Made Nadindya Mahadewi (1912021139)

#### A. Storyboard Aplikasi

Game edukasi bahasa inggris ini dirancang untuk siswa kelas 5 SD khususnya yang memuat pembelajaran materi bahasa inggris semester 1. Adapun penjelasan secara umum mengenai visualisasi game edukasi yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

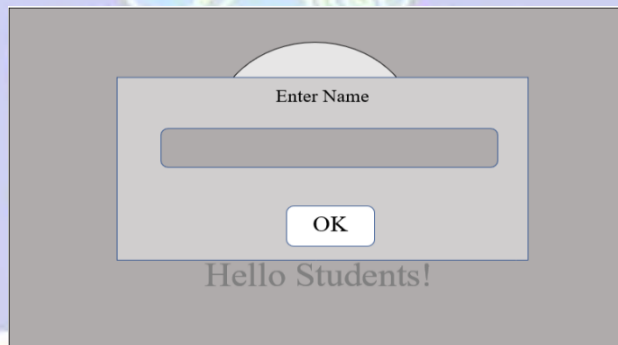
##### 1. Intro

Tampilan pertama saat aplikasi dibuka akan menampilkan logo permainan



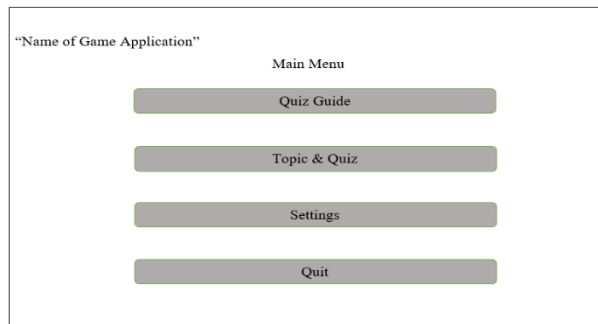
##### 2. Input nama

Siswa akan menginput nama identitas sebelum memulai permainan



### 3. Menu Utama

Tampilan menu utama terdapat beberapa tombol untuk masuk ke dalam menu-menu lainnya.



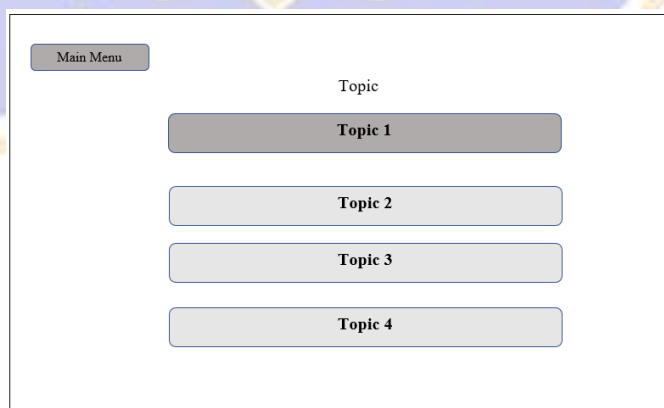
### 4. Quiz Guide

Tampilan pada menu Petunjuk media pembelajaran, terdapat tombol untuk kembali ke *Main Menu*



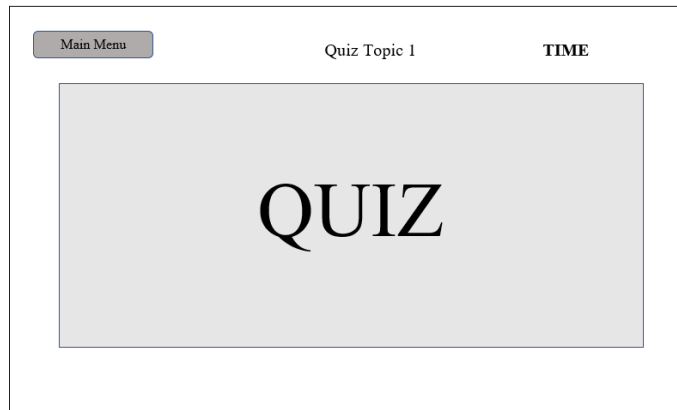
### 5. Topic & Quiz

Pada bagian ini siswa akan diberikan beberapa pilihan topic yang dapat dimainkan



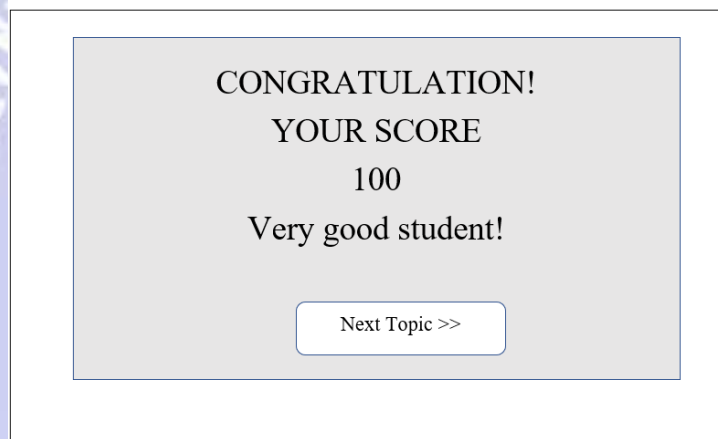
6. Quiz

Tampilan pada halaman soal *Quiz*, terdapat konten soal, tombol untuk memilih jawaban dan petunjuk waktu.



7. Quiz Selesai

Tampilan ketika *Quiz* selesai, ditampilkan nilai akhir siswa



8. Pengaturan

Tampilan pada menu pengaturan, terdapat beberapa opsi pengaturan dan tombol simpan.



9. Keluar

Tampilan ketika menekan tombol keluar pada *Main Menu*.



## B. Game Design

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Astina, Singaraja yang menjadi tempat dilakukannya penelitian ini, didapatkan silabus serta buku pelajaran yang dijadikan acuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam silabus khususnya pada kelas 5 semester 1 terdapat 4 topik pembelajaran yang didalamnya terkandung beberapa materi. Setiap materi dalam topic akan dituangkan kedalam bentuk game yang diuraikan pada tabel berikut:

### 1. *Topic 1: What Grade are You in?*

(Theme: Personal Interest)

Topik pertama yaitu “*What Grade are You in?*” memiliki tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menanyakan dan menjawab nama, *hobby*, jenjang kelas, alamat, cita-cita, dan usia dengan ucapan serta pelafalan yang tepat. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu untuk memperkenalkan diri dan berkenalan pada kehidupan sosial dengan tepat. Pada topik “*What Grade are You in?*” terdapat beberapa materi seperti *self-introduction*, *dream job*, dan *hobby*. Pada topik ini permainan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu: “*know my-self*” yang dirancang guna melatih pengetahuan siswa dalam pengenalan dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun uraian kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

#### a. Permainan 1

Pada materi ini, siswa akan dikenalkan dengan ekspresi dalam *self-introduction* seperti: “*Hello, my name is Dimas*”, “*What grade are you in?*”, dan lainnya. Pengenalan materi ini nantinya akan menggunakan *flashcard*, dimana masing-masing *flashcard* berisi pertanyaan dan jawaban mengenai ekspresi *self-introduction*. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menemukan pasangan antara pertanyaan dan jawaban yang tepat. Pada permainan ini, siswa akan diberikan waktu selama 1.5 menit (90 detik) untuk menyelesaikan permainan. Adapun ilustrasi game yang akan diberikan yaitu:



Illustration of Flashcard Game

## b. Permainan 2

Selanjutnya, untuk melatih pemahaman siswa akan topik “*What Grade are You in?*”, siswa akan diberikan permainan “*know my-self*” dengan memberikan gambaran animasi kepada siswa mengenai percakapan siswa yang berkenalan. Siswa ditugaskan untuk melengkapi percakapan tersebut sesuai dengan ekspresi pada *self-introduction*. Pada permainan ini, satu soal akan diberikan waktu 30 detik untuk menjawabnya, sehingga siswa harus menjawab soal tersebut sesuai waktu yang telah diberikan. Adapun ilustrasi permainan yang akan diberikan pada materi ini yaitu:



*Illustration of Find the Match game*

### - **Penilaian Latihan Topik 1**

Sama seperti topik sebelumnya, penilaian pada game ini yaitu apabila siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka soal akan dilanjutkan. Namun, apabila siswa salah menjawab soal maka siswa harus mengulangi pertanyaan tersebut sampai menemukan jawaban yang tepat. Kecepatan serta ketepatan siswa dalam menjawab soal merupakan aspek penting untuk mendapatkan nilai yang sempurna.



## 2. Topic 2: *Where's the Teacher's Office?*

(Theme: *Giving Direction*)

Pada topik kedua “*Where's the Teacher's Office?*” terdapat beberapa materi seperti: *school rooms* dan *preposition of place & directions*. Tujuan pembelajaran pada topik ini yaitu siswa mampu menyebutkan ruangan yang ada disekolah. Tujuan pembelajatan lainnya yaitu siswa mampu memberikan serta menanyakan arah menuju ruangan yang ada disekolah dengan penggunaan bahasa yang tepat. Pada topik ini permainan yang akan dirancang bertujuan untuk melatih pengetahuan siswa dalam materi ini serta melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun uraian kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

### a. Permainan 1

Seanjutnya, pada permainan 1 materi yang akan diberikan mengenai *name of school rooms*. Dalam permainan ini, siswa akan diberikan games menyerupai *puzzle* denah sekolah, dimana siswa harus memilih potongan gambar ruangan yang sesuai dengan ciri-ciri yang diberikan dalam bentuk audio yang dapat diutar sebanyak 2 kali. Pada permainan ini, siswa akan diberikan waktu selama 1 menit (60 detik) untuk satu soal guna menyelesaikan permainan. Adapun Ilustrasi gambar pada permainan ini adalah sebagai berikut:



*Illustration of Puzzle Game*

**a. Permainan 2**

Selanjutnya, apabila siswa berhasil memecahkan *puzzle* denah sekolah, siswa akan diberikan *games* mengenai *preposition of place & directions*. Dimana pada games ini siswa akan diberikan gambar denah sekolah dan siswa harus menemukan pernyataan yang tepat mengenai *direction* yang tepat menuju ruangan yang diinginkan. Contoh soal: “*Where’s the headmaster office?*” lalu siswa akan diberikan beberapa pilihan mengenai jawaban yang tepat. Pada permainan ini, siswa akan diberikan waktu selama 3 menit (180 detik) untuk menyelesaikan permainan. Adapun ilustrasi pada permainan ini adalah sebagai berikut:



*Illustration of Where is it? Game*

**- Penilaian Topik 2**

Sama seperti topik sebelumnya, penilaian pada game ini yaitu apabila siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka soal akan dilanjutkan. Namun, apabila siswa salah menjawab soal maka siswa harus mengulangi pertanyaan tersebut sampai menemukan jawaban yang tepat. Kecepatan serta ketepatan siswa dalam menjawab soal merupakan aspek penting untuk mendapatkan nilai yang sempurna.



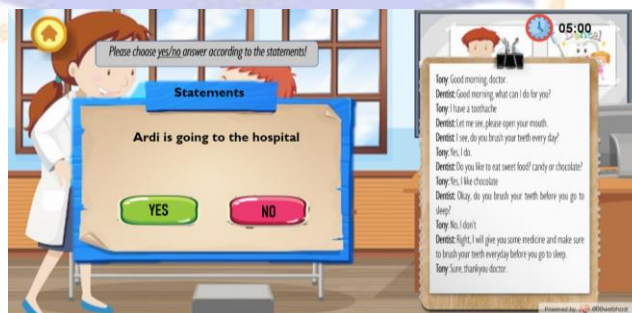


### 3. Topic 3: I Have a Fever (Theme: Sickness, Expressing Sympathy)

Pada topik “I Have a Fever” terdapat beberapa materi seperti: *sickness*, *giving suggestion*, & *expressing sympathy*. Tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu siswa mampu untuk mengetahui macam-macam penyakit, siswa mampu untuk memberikan *suggestion*, serta siswa mampu untuk mengekspresikan simpati terhadap satu sama lain. Pada topik ini permainan yang akan dirancang bertujuan untuk melatih pengetahuan siswa dalam materi ini serta melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun uraian kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

#### a. Permainan 1

Pada permainan 1, siswa akan diberikan pertanyaan mengenai *sickness* dan *giving suggestion*. Siswa diberikan sebuah dialog mengenai seorang anak kecil yang sedang sakit gigi. Selanjutnya, siswa diberikan beberapa pernyataan berupa audio dimana siswa harus menjawab apakah pernyataan tersebut benar atau salah. Siswa wajib memberikan jawaban “yes” / “no” atas pernyataan yang diberikan sesuai dengan dialog yang telah ditampilkan. Berikut merupakan ilustrasi permainan yang diberikan:



Ilustrasi of Yes/No Game

## b. Permainan 2

Pada permainan 2, siswa akan diberikan materi mengenai *expressing sympathy*. Siswa akan diberikan beberapa gambar yang berkaitan dengan sakit apa yang dialami anak. Lalu, siswa diarahkan untuk memilih kartu ucapan yang tepat diberikan sesuai dengan keadaan pada gambar. Pada permainan ini, siswa akan diberikan waktu selama 5 menit untuk menyelesaikan permainan. Selanjutnya, siswa akan diberikan kesempatan untuk membuat kartu *expressing sympathy* versi mereka. Adapun ilustrasi pada permainan ini adalah sebagai berikut:



*Illustration of Expressing Sympathy Game*

### - Penilaian Topik 3

Sama seperti topik sebelumnya, penilaian pada game ini yaitu apabila siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka soal akan dilanjutkan. Namun, apabila siswa salah menjawab soal maka siswa harus mengulangi pertanyaan tersebut sampai menemukan jawaban yang tepat. Kecepatan serta ketepatan siswa dalam menjawab soal merupakan aspek penting untuk mendapatkan nilai yang sempurna.



## 4. Topic 4: *She has Long Hair*

*(Theme: Describing people)*

Pada topik “*She has Long Hair*” terdapat materi berupa *describing people*. Tujuan pembelajaran pada topik ini yaitu siswa mampu menyebutkan ciri fisik seseorang dengan ucapan dan lafal yang benar.

Sealin tu, siswa mampu mencocokkan ciri fisik yang disebutkan dalam rekaman dengan gambar. Pada topik ini permainan yang akan dirancang bertujuan untuk melatih pengetahuan siswa dalam materi ini serta melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun uraian kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

### 1. Permainan 1

Game ini berkaitan dengan materi *adjectives of parts of body*. Game ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui dan mengidentifikasi adjectives yang digunakan untuk mendeskripsikan fisik seseorang. Beberapa contoh adjectives yang diberikan yaitu *round eyes, slong straight hair, curly hair, tall, short, etc.* Konsep pada game ini yaitu siswa dapat mengurutkan huruf hingga menjadi kata adjectives yang sesuai. Siswa akan diberikan gambaran wajah seseorang beserta soal essay. Selanjutnya siswa harus mengisi kekosongan soal dengan mengurutkan huruf hingga menjadi kata yang sesuai. Game ini memberikan waktu selama 5 menit bagi siswa untuk menjawab 10 soal. Adapun ilustrasi pada game ini adalah sebagai berikut:



### 2. Permainan 2

Pada permainan pertama siswa yang akan diberikan permainan bernama *c-me game*. Dalam permainan ini, siswa diberikan beberapa gambar orang beserta nama, lalu siswa akan diberikan pertanyaan mengenai ciri-ciri orang tersebut. Siswa harus mencocokkan nama dengan ciri-ciri yang ada pada gambar untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Pada permainan ini, siswa akan diberikan waktu selama 3 menit (180 detik) untuk menyelesaikan permainan. Adapun ilustrasi pada permainan ini adalah sebagai berikut:



*Illustration of Describe me, Please!*

- **Penilaian Topik 4**

Sama seperti topik sebelumnya, penilaian pada game ini yaitu apabila siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka soal akan dilanjutkan. Namun, apabila siswa salah menjawab soal maka siswa harus mengulangi pertanyaan tersebut sampai menemukan jawaban yang tepat. Kecepatan serta ketepatan siswa dalam menjawab soal merupakan aspek penting untuk mendapatkan nilai yang sempurna.



Appendices 6. Worksheet of the Game

**GAME'S QUESTIONS AND ANSWERS**

**5<sup>th</sup> Grade, 1<sup>st</sup> Semester**

**Topic 1: What grade are you in?**

**Game 1: Where is my match?**

QUESTION	ANSWER
Hello, what is your name?	Hello, mu name is Daniel
Where do you live?	I live in Jalak Street
What grade are you in?	I am in 5 <sup>th</sup> grade
What does your hobby?	My hobbies are dancing and singing
What do you want to be in the future?	I want to be a teacher
When were you born?	I was born in 23 <sup>rd</sup> of July
How old are you?	I am 7 years old
Can you spell your name?	Sure, my name is D-A-N-I-E-L
Where are you born?	I was born in Denpasar
What is your favorite food?	I like to eat fried chicken

## Game 2: Know Myself

<p><b>Dialogue:</b> <i>Selena: Hello,(...) ? (1)</i> <i>Devina: Hello, my name is Devina.</i></p> <p><i>Devina: What is your name?</i> <i>Selena: I am Selena. (..) (2)</i></p> <p><i>Devina: Can you (...)your name? (3)</i> <i>Selena: Sure, S-E-L-E-N-A</i></p> <p><i>Devina: What (...) are you in? (4)</i> <i>Selena: I am in Fifth A class.</i></p> <p><i>Selena: (...), Devina? (5)</i> <i>Devina: I am in a Fourth C class.</i></p>	<p><b>Answer:</b> <i>What is your name?</i> <i>nice to know you?</i> <i>spell</i> <i>grade</i> <i>how about you</i></p>
<p><b>Dialogue:</b> <i>Devina: Where (...)? (6)</i> <i>Selena: I live in Garuda street number 5.</i></p> <p><i>Selena: (...)? (7)</i> <i>Davina: I live in Merak street number 8.</i></p> <p><i>Selena: How about your hobby?</i> <i>Devina: My hobby is cooking; I want like to be a (...) in the future.</i> <i>What about you? (8)</i></p> <p><i>Selena: Great Devina. My hobby is singing and I want to be a (...)in the future (9)</i> <i>Devina: Wow great Selena.</i></p> <p><i>Devina: (...)? (10)</i> <i>Selena: I am eleven years old. How about you?</i> <i>Devina: I am ten years old.</i> <i>Selena: Ow, the bell is ringing, I need to leave. Nice to know you.</i></p>	<p><b>Answer:</b> <i>Do you live?</i> <i>How about you?</i> <i>chef</i> <i>singer</i> <i>how old are you now?</i></p>

## Topic 2: Where's the teacher office?

### Game 1: Find my room

*Instruction:*

*Text:*

1. *It is the 2<sup>nd</sup> room. Both teacher and students used this room for learning activities. This room is filled with blackboard, tables, chairs, and many more. What room it is?*

**Answer: Classroom**

2. *It is the 4<sup>th</sup> room. This room is used to do several science experiments. Students can improve their knowledge about science in this room. What room it is?*

**Answer: School laboratory**

3. *It is the 1<sup>st</sup> room. The teachers usually used this room for rest after teaching, checking students score, making lesson plan, and many more. So, what room it is?*

**Answer: Teacher room**

4. *It is the 5<sup>th</sup> room. This room is really crowded when break time. Students can buy a lot of food and drink there. Students also can eat together in this room. What room is it?*

**Answer: Canteen**

*Instruction:*

*Text:*

5. *It is the 3<sup>rd</sup> room. Students can find many medicines in this room. They can rest here when they're not feeling well. The doctor and nurse will help them. What room it is?*

**Answer: School Health Unit**

6. *It is the 7<sup>th</sup> room. The students can do several activities in this room such as sport, dance, etc. This room is big, sometimes this room is used for school events. So, what room it is?*

**Answer: School Hall**

7. *It is the 8<sup>th</sup> room. This room is filled by a lot of books. Students can read many books here and finish their homework. What room it is?*

**Answer: Library**

8. *It is the 6<sup>th</sup> room. Principal used this room to finish his/her task. So, what room it is?*

**Answer: Principal's Room**

### Game 2: Tells the direction

1. Where is the Classroom?
  - a. **Classroom is next to the teacher room**
  - b. Classroom is between the principles' office and school hall
  - c. Classroom is beside the library
  - d. Classroom is next to the school laboratory
2. Where is the school hall?

- a. School hall is between the principle's office and cantten
  - b. School hall is next to the priciple's office**
  - c. School hall is next to the classroom
  - d. Scholl hall is in front of the library
3. Where is the laboratory?
- a. Laboratory is next to the School Health Unit**
  - b. Laboratoty is between the School Health Unit and School Hall
  - c. Laboratory is next to the library
  - d. Laboratory is in front of the School Hall
4. Where is the Teacher Office?
- a. Teacher office is between the classroom and School Health Unit
  - b. Teacher office is next to the school hall
  - c. Teacher office is in front of the library
  - d. Teacher office is next to the classroom**
5. Where is the Cantten?
- a. Canteen is in front of the classroom
  - b. Canteen is next to the teacher office
  - c. Canteen is next to the principle's office**
  - d. Canteen is between the classroom and school health unit
6. Where is the principle's office?
- a. The principle's office is next to the classroom
  - b. The principle's office is in front of the school health unit
  - c. The principle's office is betwee the canteen and school hall**
  - d. The principle office is between the classroom and laboratory
7. Where is the Library?
- a. Library is next to the school health unit
  - b. Library is next to the school hall**
  - c. Library is in front of the school health unit
  - d. Library is between the school hall and canteen
8. Where is the school health unit?
- a. School health unit is between the laboratory and classroom**
  - b. School health unit is in front of the laboratory
  - c. School health unit is next to the library
  - d. School health unit is next to the teacher room



### Topic 3: I have fever

#### Game 1: Can you guess, yes/no?

**Dialogue:**

**Tony:** Good morning, doctor.

**Dentist:** Good morning, what can I do for you?

**Tony:** I have a toothache

**Dentist:** Let me see, please open your mouth.

**Dentist:** I see, do you brush your teeth every day?

**Tony:** Yes, I do.

**Dentist:** Do you like to eat sweet food? candy or chocolate?

**Tony:** Yes, I like chocolate

**Dentist:** Okay, do you brush your teeth before you go to sleep?

**Tony:** No, I don't

**Dentist:** Right, I will give you some medicine and make sure to brush your teeth everyday before you go to sleep.

**Tony:** Sure, thank you doctor.

**Questions:**

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1. Ardi is going to the hospital            | (Yes)            |
| 2. Ardi has a headache                      | (...) (ans: No)  |
| 3. Ardi has a toothache                     | (...) (ans: Yes) |
| 4. The doctor asks Ardi to take medicine    | (...) (ans: Yes) |
| 5. Ardi always brush his teeth before sleep | (...) (ans: No)  |
| 6. The doctor tells Ardi to eat candy       | (...) (ans: No)  |
| 7. Ardi likes to eat chocolate              | (...) (ans: Yes) |
| 8. Docor gives Ardi lollipop                | (...) (ans: No)  |
| 9. We must to take care of our teeth        | (...) (ans: Yes) |
| 10. Ardi brush his teeth everyday           | (...) (ans: Yes) |

#### Game 2: Expressing Sympathy

1. (Someone has a toothache picture)

Which is the right expression of sympathy to describe the situation?

- a. Dear, Agus.

**I heard you have a toothache, is it okay now? I wish you a speedy recovery. We'll meet really soon.**

**- Dhea**

- b. Dear, Agus.

I heard you get 1<sup>st</sup> place in run competition. I'm so happy to hear that.

I am looking forward for your good news!

- Dhea

2. (Someone has a headache pictures)

Which is the right expression of sympathy to describe the situation?

- a. Dhea, I heard you go to dentist last week. What happen to your teeth?  
Hope it get better now.
- b. **Dhea, have you eaten you medicine? Does your headache get better? You must see doctor. Hope you get well really soon**
3. (*Someone funeral ceremony picture*)  
Which is the right expression of sympathy to decribe the situation?
- a. **Dear, Yoanna.**  
**I heard a very bad news. I am shocked to know that you have to loss your family. I must be hard for you and your family. I hope you stay strong.**  
**Deep condolences, Erina**
- b. Dear, Yoanna.  
Congratulation, for your newborn baby. I can't wait to see her in person. I have so many surprise to her.
4. (*Sickness kid picture*)  
Which is the right expression of sympathy to decribe the situation?
- a. **Get well soon, Yudha. I can't wait to see you in class. Don't forget to eat you medicine and eat healthy food.**
- b. Happy birthday, Yudha. All the best for your life, enjoy your birthday.  
- Vanessa
5. (*someone in hospital pict*)  
Which is the right expression of sympathy to decribe the situation?
- a. **Hello, Putri.**  
**Have you eat your medicine? You have to take care of your health. Eat healthy food and drink a lot of mineral water.**
- b. Hello, Putri.  
How have you been? How does your holiday? I can't wait to see you.
6. (*someon fellof from the bike pict*)  
Which is the right expression of sympathy to decribe the situation?
- a. **It must be hurt. Please watch your step and be careful, Yoga. Let's go to the doctor.**
- b. Can you watch your step? You are such a careless person!
7. (*Car accident pict*)  
Which is the right expression of sympathy to decribe the situation?
- a. **Dear, Jessica.**  
**I heard you had an accident last week. Is it okay now? I hope the best for you and your family condition. I can't here for now, but Iam promise I'll see you very soon.**  
**-Love, Hanna**
- b. Dear Jessica,  
Are you okay? I heard about your accident. I think it is a sign from a god for everything you do to me. Please, enjoy the pain
8. (*Someone birthday party pict*)

Which is the right expression of sympathy to describe the situation?

- a. **Happy birthday, Dhea. This year will be better year than before. All the best wishes for you. Enjoy your birthday!**
- b. Happy engagement, Dhea. Hope the better life will come to your life. Best wishes for you and your husband.

#### **Topic 4: She has a long hair**

##### **Game 1: He has a moustache**

1. Melinda has long \_\_\_\_\_ blonde hair (**Answer: straight**)
2. Josephine has a \_\_\_\_\_ (**Answer: moustache**)
3. Christie has \_\_\_\_\_ face (**answer: round**)
4. Mei-mei has \_\_\_\_\_ eyes (**answer: small**)
5. Jessica has long \_\_\_\_\_ brown hair (**answer: curly**)
6. Febby has \_\_\_\_\_ face (**answer: oval**)
7. Mr. Sevin is \_\_\_\_\_ (**answer: bald**)
8. Jessica has \_\_\_\_\_ skin (**answer: brown**)
9. Dhea has long wavy \_\_\_\_\_ hair (**answer: blonde**)
10. Jhonny has \_\_\_\_\_ eyes (**answer: round**)

##### **Game 2: Describe me, please!**

1. (Jokowi)

Can you describe Jokowi?

- a. He is tall. He has straight black hair and brown skin. He has small eyes
- b. He is short. He has curly black hair and fair skin. He has big eyes
- c. He is tall. He has curly black hair and fair skin. He has small eyes
- d. He is short. He has straight black hair and fair skin. He has small eyes

2. (Rafathar)

Can you describe Rafathar?

- a. He has straight black hair. He has brown skin and big face.
- b. He has curly orange hair. He has fair skin and small face.
- c. He has straight black hair. He has fair skin and small face.

d. He has curly straight hair. He has brown skin and small face.

3. (Gempita)

Can you describe Gempita?

a. She has round face and big eyes. She has straight black hair and small mouth.

b. She has oval face and big eyes. She has straight black hair and big mouth.

c. She has round face and small eyes. She has curly black hair and small mouth.

d. She has round face and big eyes. She has straight black hair and big mouth.

4. (Sule)

Can you describe Sule?

a. He has long orange hair. He has fair skin.

b. He has long orange hair. He has brown skin.

c. He has short orange hair. He has brown skin.

d. He has short orange hair. He has fair skin.

5. (Lalisa)

Can you describe Lalisa?

a. She has long straight black hair. She has small face, thick lips, and pointed nose.

b. She has curly blonde hair. She has big face, full lips, and pointed nose.

c. She has long curly black hair. She has small face, thick lips, and flat nose.

d. She has long straight blonde hair. She has small face, full lips, and pointed nose.

6. (Taylor Swift)

Can you describe Taylor Swift?

a. She has flat nose. She has oval face and small eyes.

b. She has flat nose. She has oval face and round eyes.

- c. She has pointed nose. She has oval face and small eyes.
- d. She has pointed nose. She has round face and round eyes.

7. (Taehyung)

Can you describe Taehyung?

- a. He has fair skin. He has pointed nose. He has straight black hair.
- b. He has brown skin. He has flat nose. He has curly black hair.
- c. He has brown skin. He has flat nose. He has straight black hair.
- d. He has fair skin. He has pointed nose. He has curly black hair.

8. (Selena Gomez)

Can you describe Selena Gomez?

- a. She has long black hair. She has pointed nose and big mouth.
- b. She has long black hair. She has pointed nose and small mouth.
- c. She has short black hair. She has flat nose and small mouth.
- d. She has short black hair. She has flat nose and big mouth.

9. (Jess No Limit)

Can you describe Jess No Limit?

- a. He has round face and small eyes. He has long black hair.
- b. He has round face and small eyes. He has bald hair.
- c. He has oval face and small eyes. He has bald hair.
- d. He has oval face and big eyes. He has bald hair.

10. (Deddy Corbuzier)

Can you describe Daddy Corbuzier?

- a. He has big body and brown skin. He has thick hair.
- b. He has small body and fair skin. He has bald hair.
- c. He has small body and brown skin. He has bald hair.
- d. He has big body and brown skin. He has bald hair.

**Appendices 7. The Expert Judgements Result by 1<sup>st</sup> Expert**

**EXPERT JUDGEMENT SHEET `**

**for Website Game-Based English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students**

**Target** : Elementary School Students

**Research Title** : The Development Of Website Game-Based English Learning Media For Fifth Grade Elementary School Student In First Semester

**Researcher** : Ni Made Nadindya Mahadewi

**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, levels, challenges, virtual items, prizes, rewards, achievements, self-expression, and competition. The points that exist in this Expert Judge have been modified by the researcher.

Give an assessment of the Website game-base English learning media for fifth grade students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product:

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
	<b>Aspek Design Media</b>						
1.	Animasi yang digunakan menarik				√		
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dan tidak mengganggu teks atau gambar					√	

3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i> serta gambar yang disajikan terlihat jelas					√	
4.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					√	
5.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					√	
6.	Tulisan dalam <i>game</i> terlihat jelas dan ukuran/huruf tulisan yang digunakan sudah sesuai					√	
7.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu siswa					√	
8.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan					√	
9.	Tantangan pada setiap level meningkat					√	
10.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar					√	
11.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal					√	
12.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan					√	
13.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup					√	
14.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan					√	
15.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					√	
16.	Produk merespons dengan cepat dalam melaksanakan perintah					√	
17.	Elemen <i>game</i> tidak mendistraksi konsentrasi siswa dalam menjawab soal					√	
<b>Aspek Isi/Content</b>							
18.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) ,					√	

	dan Capaian Pembelajaran (CP)						
19.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan				√		
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>				√		
21.	Gambar yang sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan				√		
22.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				√		
23.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Belajar (CP)				√		
24.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				√		
25.	Permainan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa				√		
<b>TOTAL</b>							

Singaraja, 30 Juni 2023  
Have been acknowledge by

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



Appendices 8. The Expert Judgements Result by 2<sup>nd</sup> Expert

**EXPERT JUDGEMENT SHEET**

**for Website Game-Based English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students**

**Target** : Elementary School Students  
**Research Title** : The Development Of Website Game-Based English Learning Media For Fifth Grade Elementary School Student In First Semester  
**Researcher** : Ni Made Nadindya Mahadewi  
**Evaluator** :  
**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, 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.

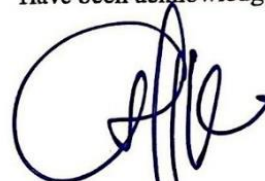
Give an assessment of the Website game-base English learning media for fifth grade students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product:

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
<b>Aspek Design Media</b>							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai dan tidak mengganggu teks atau gambar					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i> serta gambar yang disajikan terlihat jelas					✓	
4.	Penempatan tombol yang sudah sesuai			✓			
5.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		

6.	Tulisan dalam <i>game</i> terlihat jelas dan ukuran/huruf tulisan yang digunakan sudah sesuai						✓
7.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu siswa						✓
8.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan						✓
9.	Tantangan pada setiap level meningkat						✓
10.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						✓
11.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						✓
12.	Penggunaan <i>score</i> pada beberapa permainan						✓
13.	Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup						✓
14.	<i>Game</i> mudah untuk dioperasikan						✓
15.	Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti						✓
16.	Produk merespons dengan cepat dalam melaksanakan perintah						✓
17.	Elemen <i>game</i> tidak mendistraksi konsentrasi siswa dalam menjawab soal						✓
<b>Aspek Isi/Content</b>							
18.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)						✓
19.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan						✓
20.	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh <i>young learners</i>						✓
21.	Gambar yang sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan						✓

22.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa						✓
23.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Belajar (CP)						✓
24.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi						✓
25.	Permainan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa						✓
<b>TOTAL</b>							

Singaraja, 30 Juni 2023  
 Have been acknowledge by



Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 1989040820130502146

**Appendices 9. Students Evaluation Result**

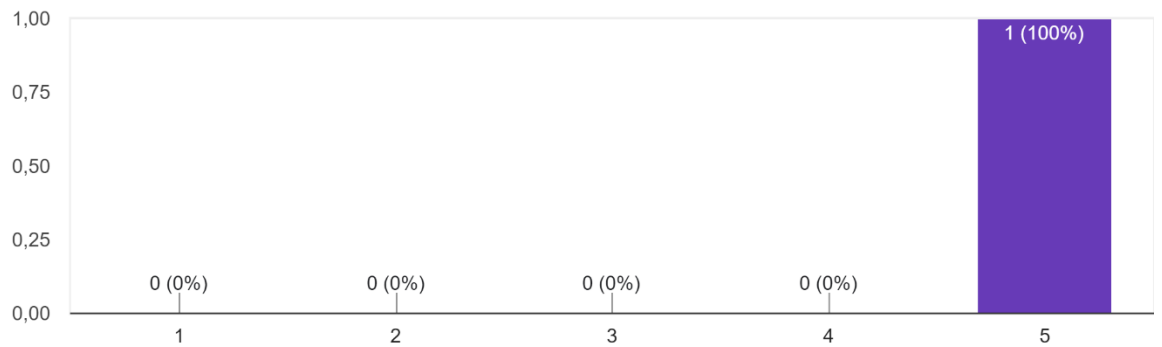
Student 1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Student 2	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
Student 3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
Student 4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4
Student 5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5



## Appendices 10. Summary of Students Evaluation Answer

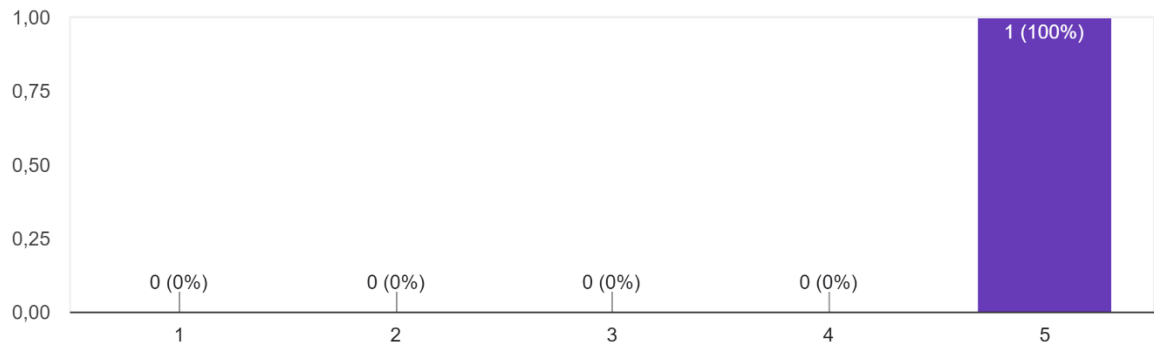
Animasi yang digunakan menarik

1 jawaban



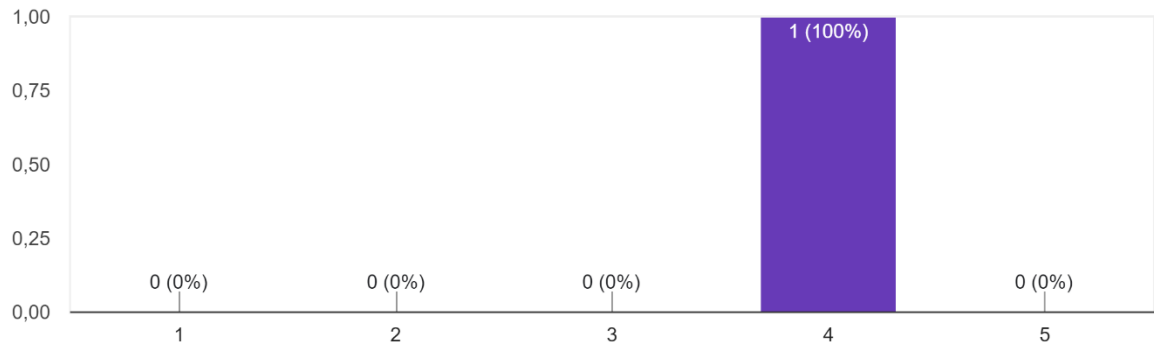
Pemilihan background yang sesuai dan tidak mengganggu teks atau gambar

1 jawaban



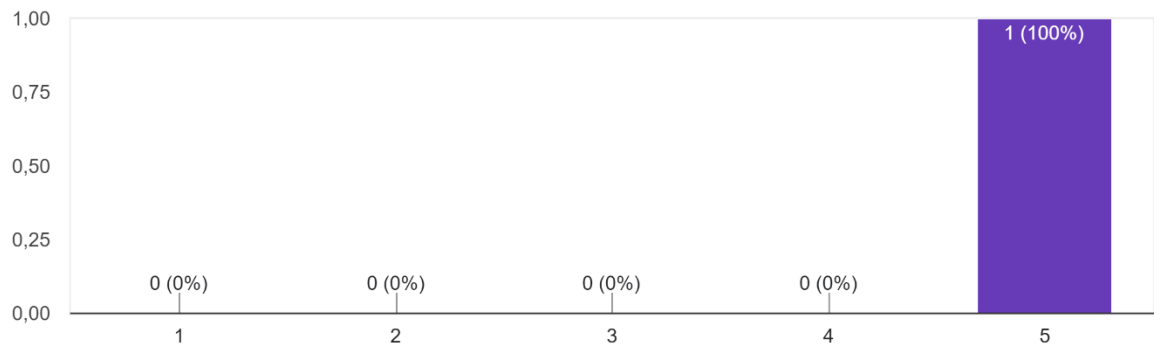
Keserasian antara kombinasi warna dalam game serta gambar yang disajikan terlihat jelas

1 jawaban



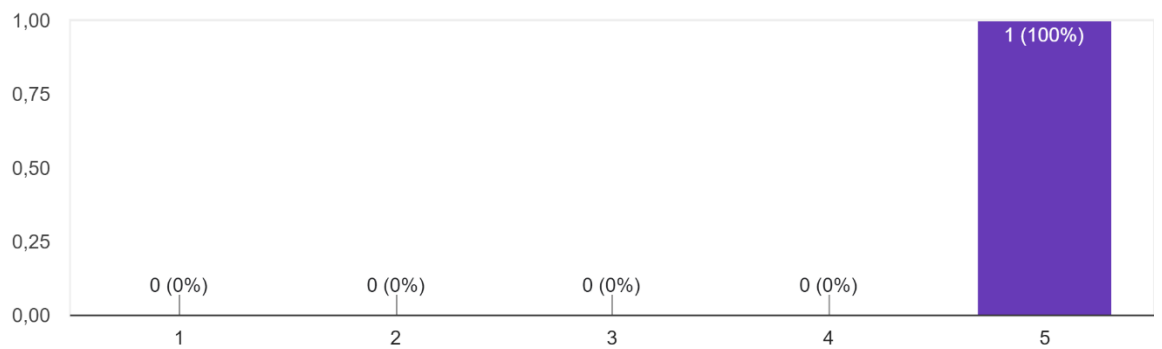
Penempatan tombol yang sudah sesuai

1 jawaban



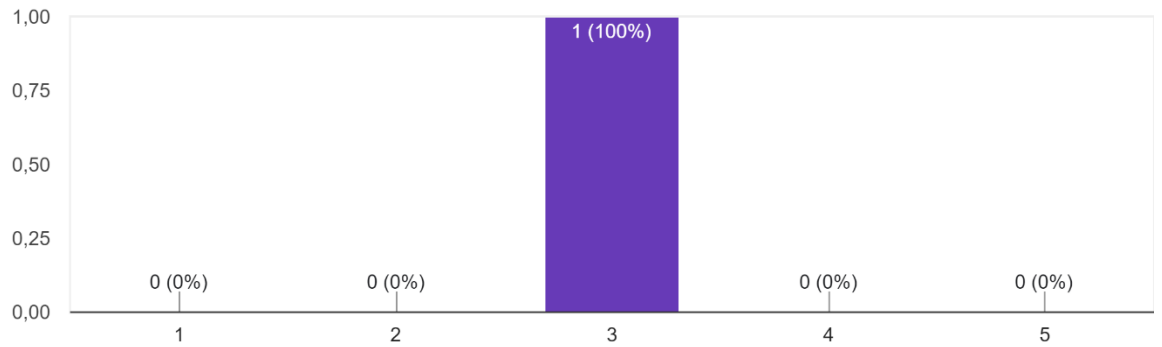
Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi

1 jawaban



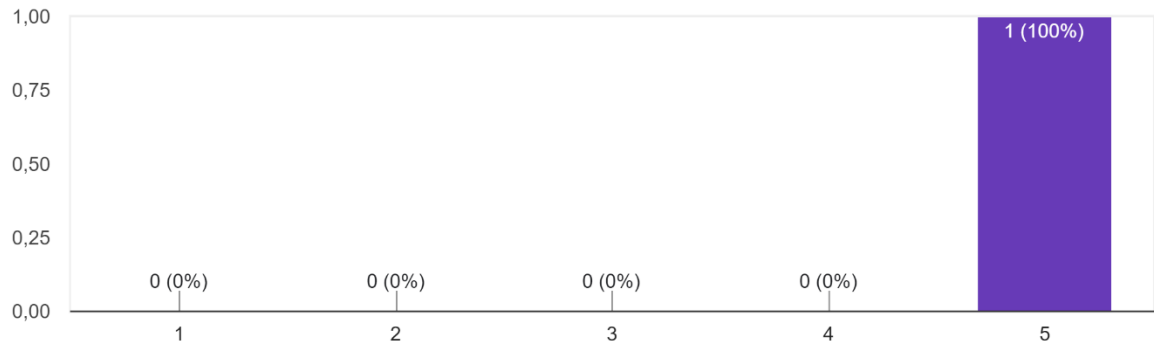
Tulisan dalam game jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai

1 jawaban



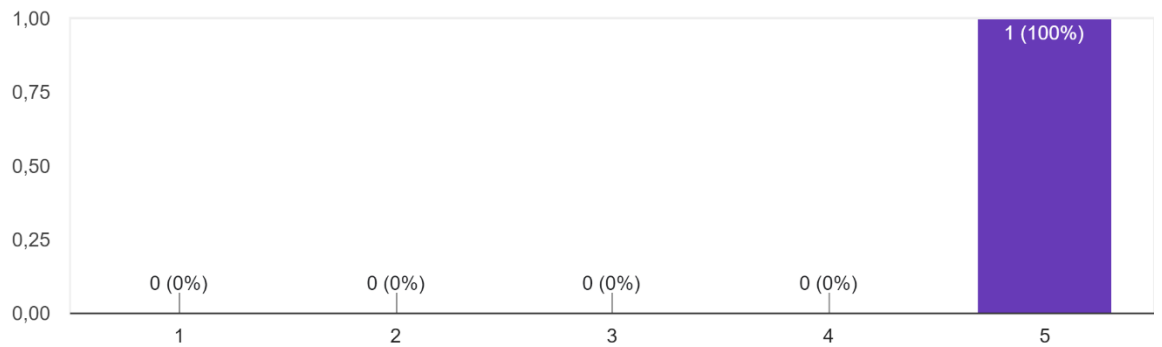
Backsound yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa

1 jawaban



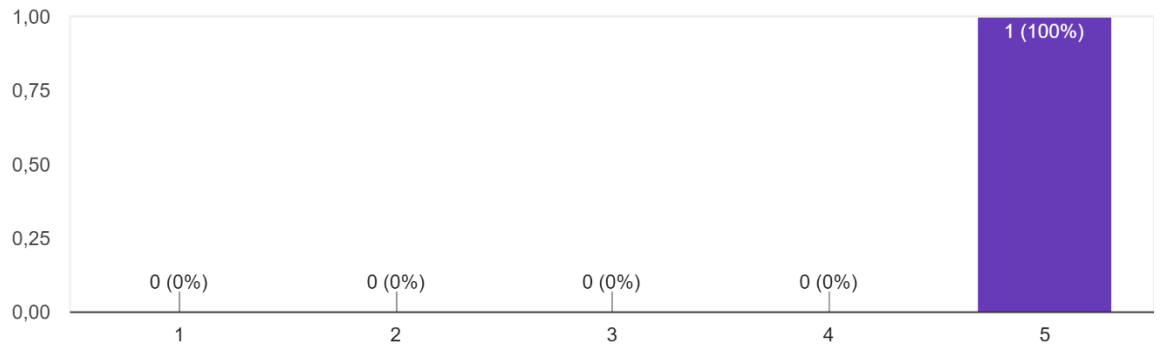
Terdapat challenge yang akan membuat siswa merasa tertantang untuk bermain

1 jawaban



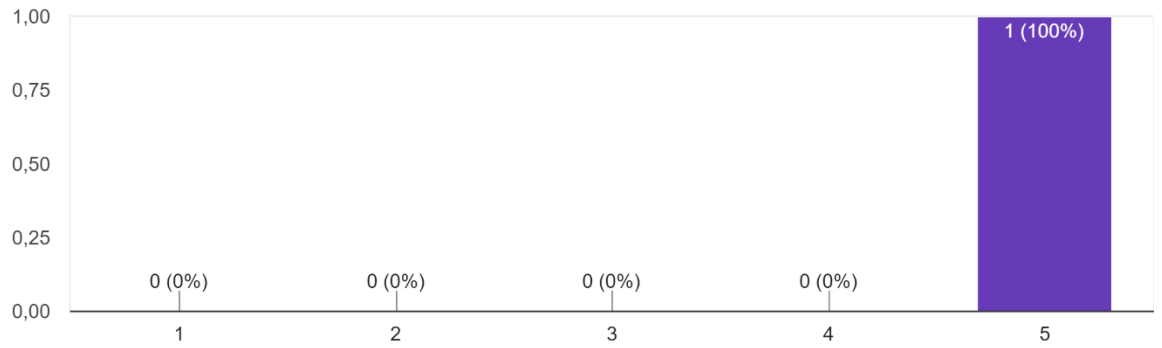
Tantangan pada setiap level meningkat

1 jawaban



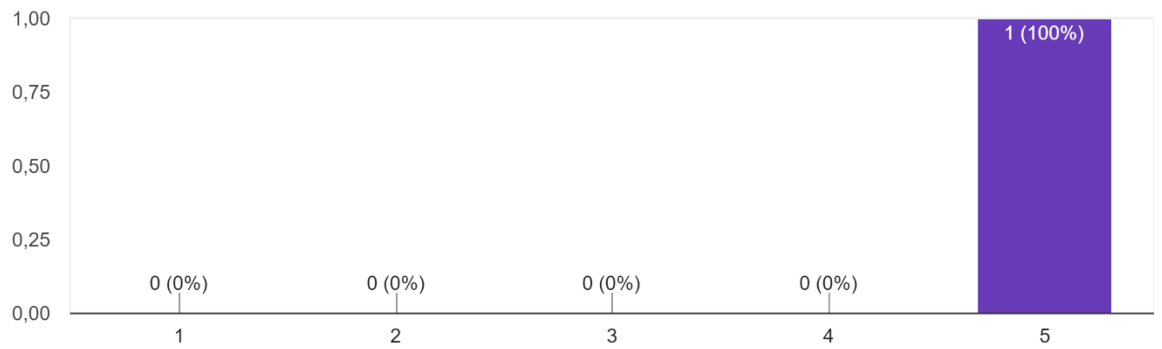
Terdapat reward jika pemain menjawab benar

1 jawaban



Terdapat punishment saat pemain salah dalam menjawab soal-soal

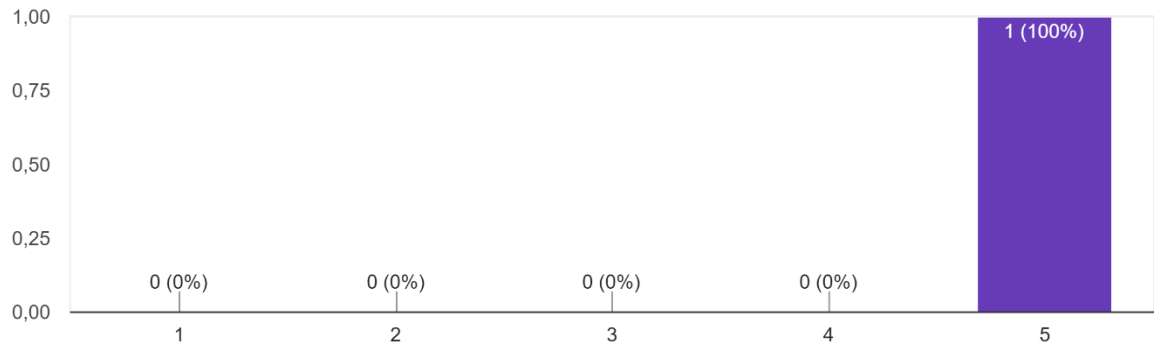
1 jawaban





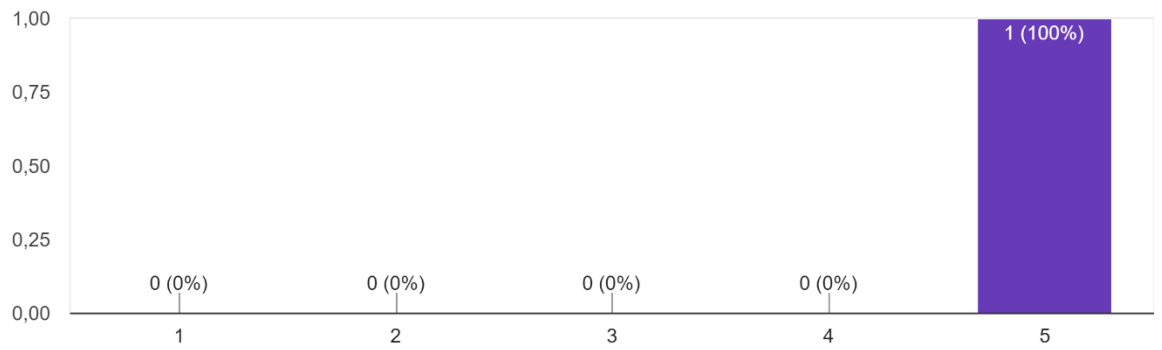
### Penggunaan score pada setiap permainan

1 jawaban



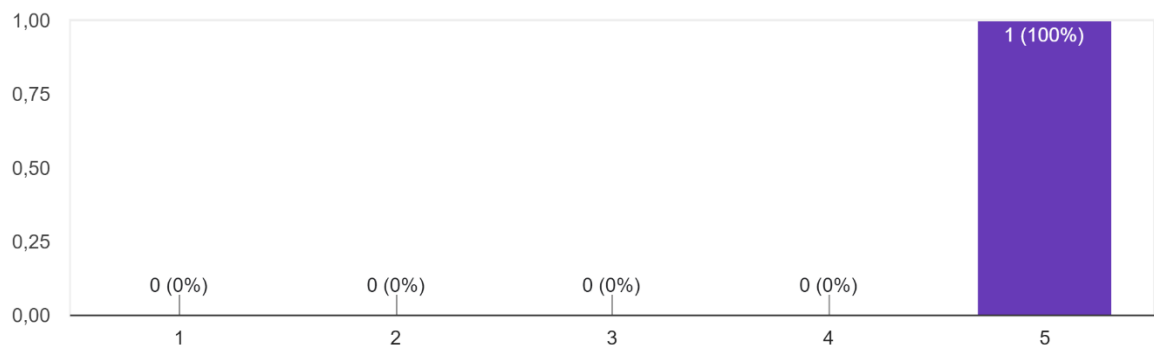
### Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup

1 jawaban



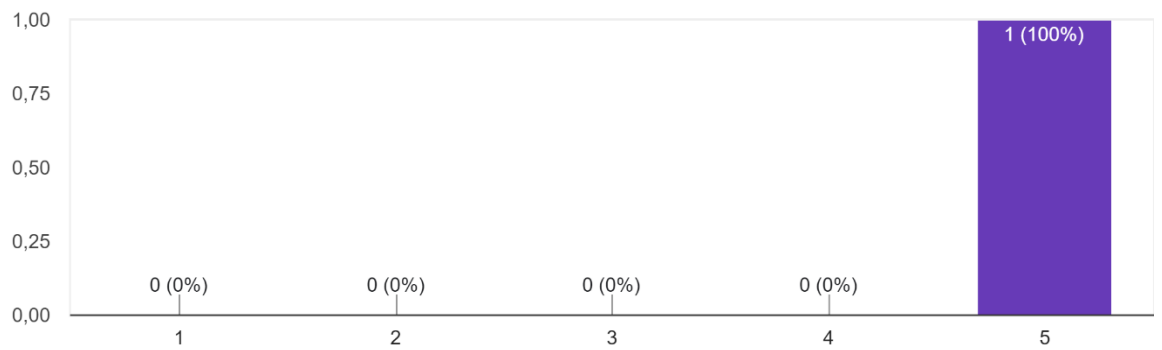
### Game mudah untuk dioperasikan

1 jawaban



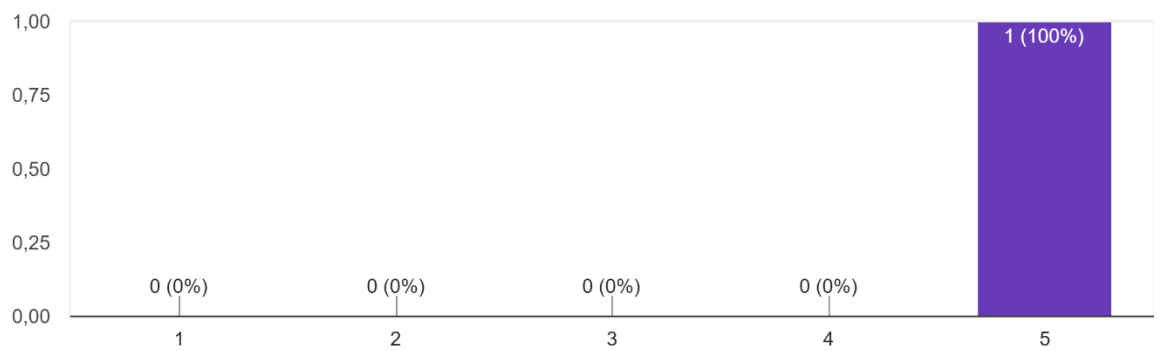
Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti

1 jawaban



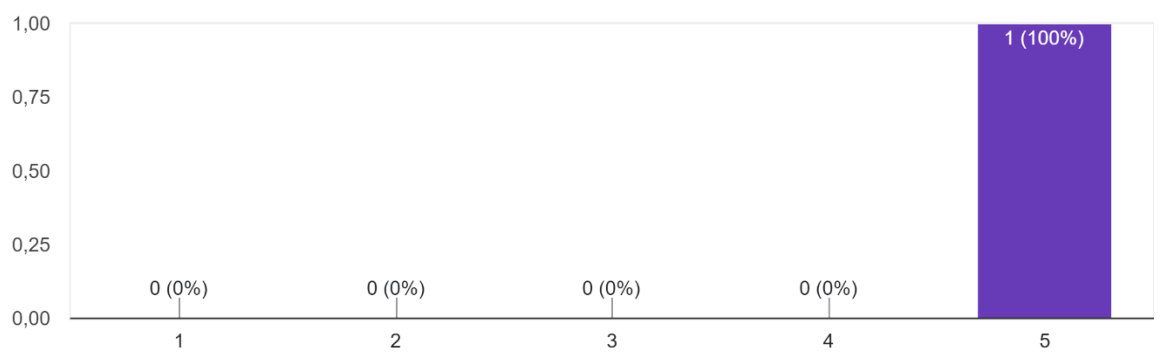
Produk merespons dengan cepat dalam melaksanakan perintah

1 jawaban



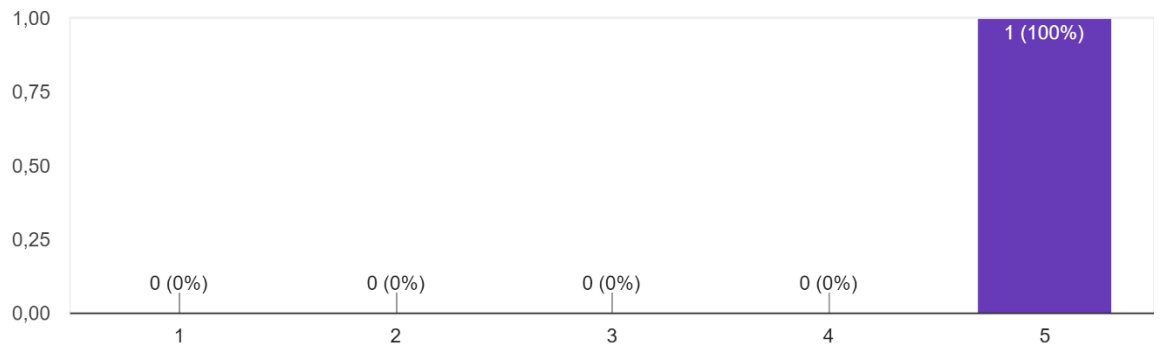
Elemen game tidak mendistraksi konsentrasi siswa dalam menjawab soal

1 jawaban



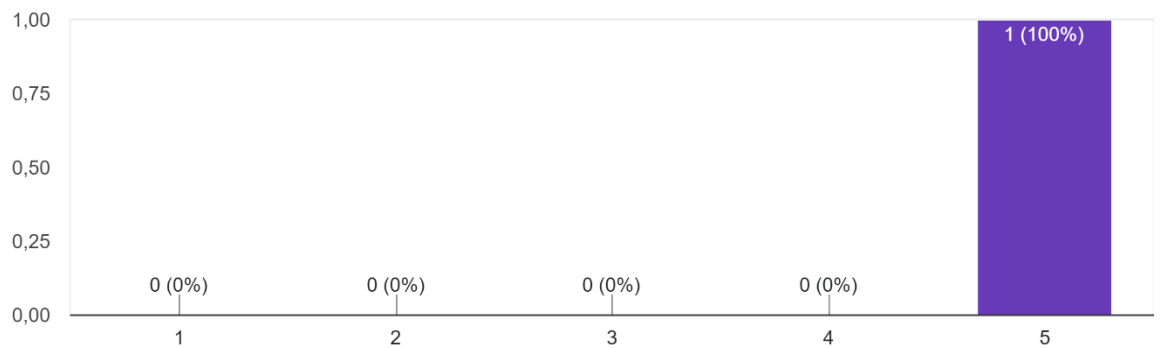
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD) , dan Capaian Pembelajaran (CP)

1 jawaban



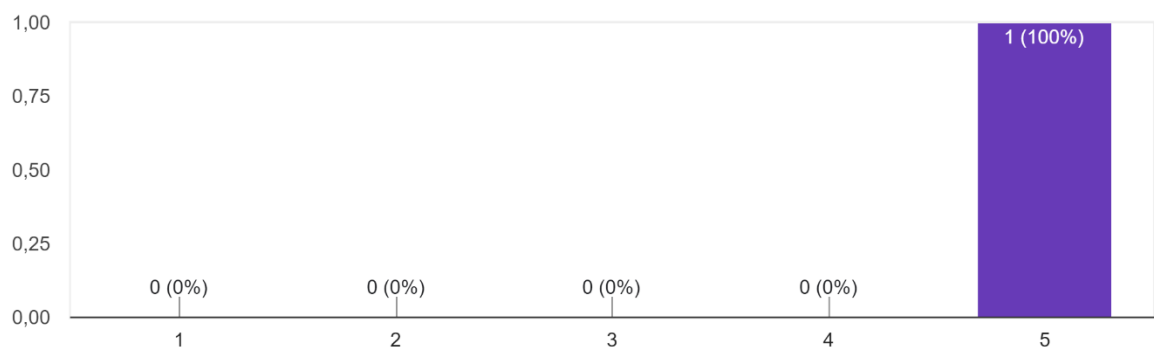
Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan

1 jawaban



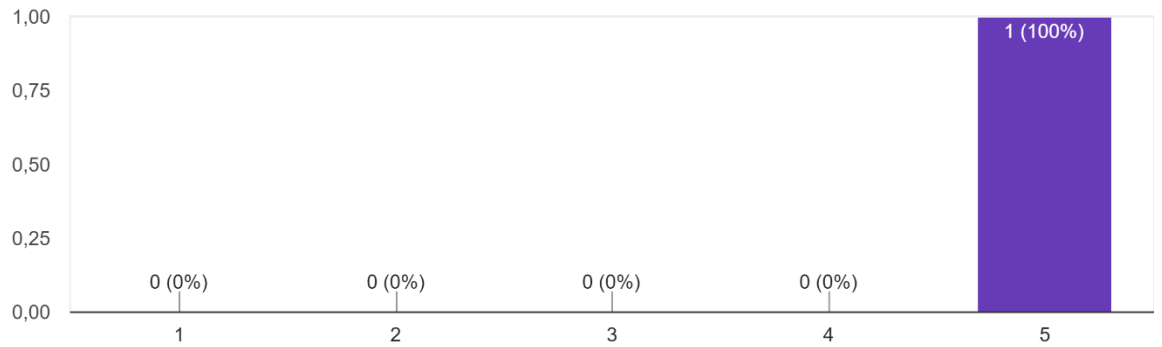
Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh young learners

1 jawaban



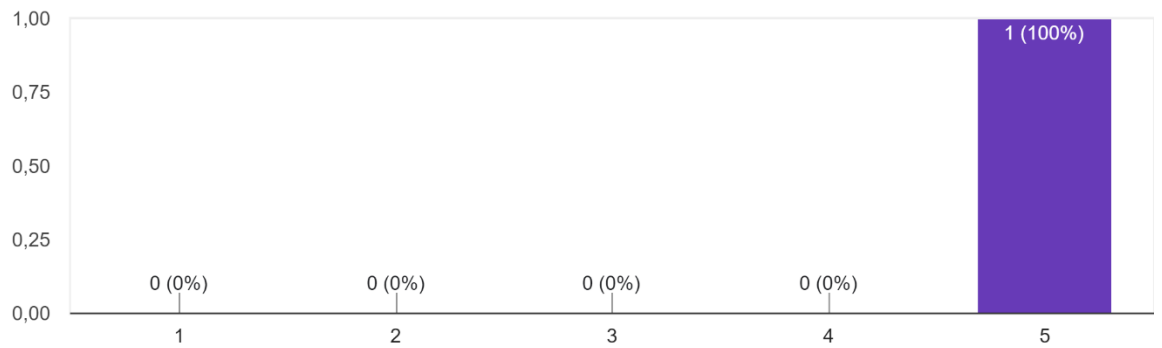
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan

1 jawaban



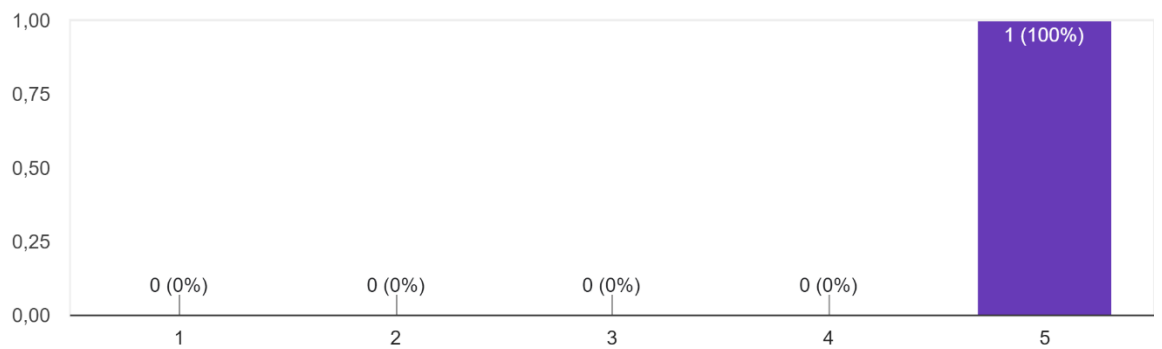
Tingkat kesulitan soal yang ada dalam game sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa

1 jawaban



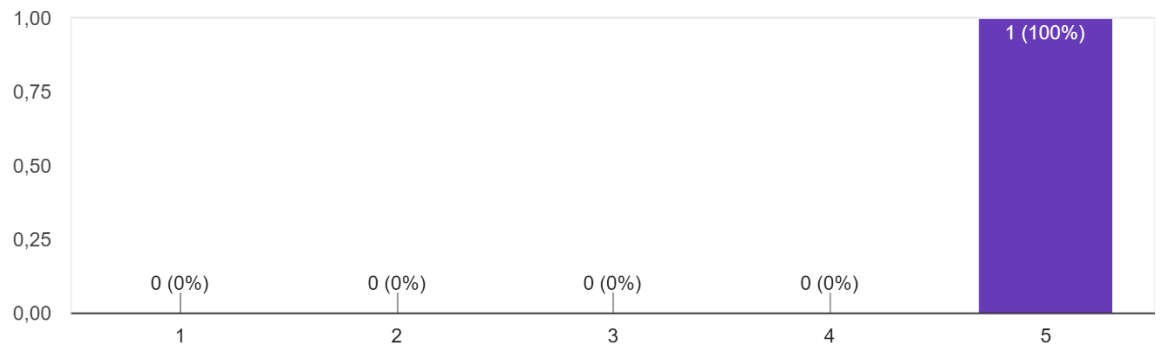
Pertanyaan/soal dalam game bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)

1 jawaban



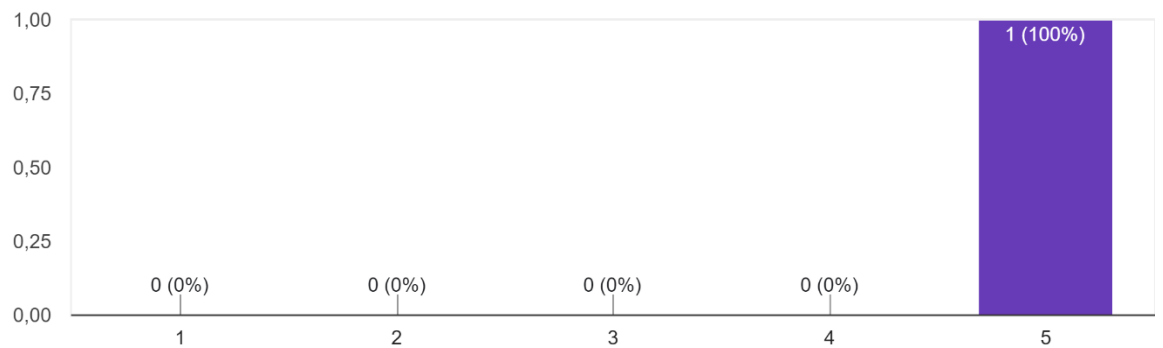
Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam game cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi

1 jawaban



Game dapat membantu dalam meningkatkan semangat belajar siswa

1 jawaban



Appendices 11. Documentation

