



## Appendix 1 English Syllabus

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Kelas/Semester : VI/2  
 Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami teks fungsional pendek dan deskriptif bergambar sederhana dalam konteks sekitar peserta didik  
 3.4 Menulis teks fungsional pendek sangat sederhana dalam konteks sekitar peserta didik  
 4.3 Menulis kartu-kartu ucapan sangat sederhana secara berterima  
 4.4 Memahami teks naratif bergambar sangat sederhana

Sub-Tema	Indikator	Pengalaman Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
At the shop	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan nama-nama buah, jumlahnya, dan harganya dengan ucapan dan lafal yang benar.</li> <li>Merespons instruksi sangat sederhana mengenai buah.</li> <li>Membuat dialog mengenai kegiatan jual beli dengan bahasa yang tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>Mendengarkan dan memperagakan.</li> <li>Menyanyikan lagu</li> <li>Membaca nyaring.</li> <li>Mendengarkan dan menjodohkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar/benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
Going green	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan mengenai informasi yang terdapat pada suatu gambar tentang <i>sign</i>.</li> <li>Menjawab pertanyaan dari teks.</li> <li>Melakukan dialog sederhana mengenai <i>sign</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>Menyanyikan lagu.</li> <li>Mendengarkan dan melakukan.</li> <li>Membaca dan melakukan.</li> <li>Menulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja (<i>performance</i>)</li> </ul>	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar/benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>
Technology around us	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan kosakata teknologi dan mendeskripsikan secara singkat fungsi dari alat tersebut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyikan lagu</li> <li>Mendengarkan dan menulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Unjuk Kerja</li> </ul>	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar/benda terkait</li> <li>Rekaman/Video</li> <li>Buku teks</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan informasi mengenai suatu alat teknologi.</li> <li>• Menjawab pertanyaan dari teks dengan tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan dan melakukan</li> <li>• Mendengarkan dan mengulangi</li> <li>• Mendengarkan dan mencocokkan</li> <li>• Mendengarkan dan berbicara</li> <li>• Menulis</li> </ul>	(performance)		
--	--	--	---------------	--	--

Mengetahui  
Kepala SDN 1 Astina

Luh Ratnadi, S.Pd  
NIP. 197311251998032006

Guru Bahasa Inggris

Luh Prihantini Diatmika, M.Pd  
NIP. -



**Appendix 2 Observation Sheet**

**OBSERVATION SHEET**

**Grade : 6<sup>th</sup> grade**

**Topic : Fruit Stall**

**Date : 27 October 2022**

No	Activities	Yes	Partially/Sometimes	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		✓	
7.	The learning provided is based on 21 <sup>st</sup> century 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		✓	



### Appendix 3 Interview Guidelines

#### INTERVIEW GUIDELINES

No	Indikator
1.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas?</p> <p><b>Jawab: Iya, saya menggunakan media pembelajaran</b></p>
2.	<p>Jika iya, media apa yang Bapak/Ibu sering gunakan dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Saya sering menggunakan buku pelajaran saja karena semua siswa membawanya jadi memudahkan saya ketika mengajar. Jadi buku ini bisa dibilang sebagai main source saya. Awalnya saya menggunakan buku yang berjudul “Eachtalk”, hanya saja setelah saya mencocokkan dengan silabus, buku yang sekarang berjudul “Grow with English” lebih cocok untuk digunakan dalam kelas.</b></p>
3.	<p>Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Kalau menggunakan media tentu saja memudahkan mereka dalam pembelajaran karena mereka masing-masing membawanya.</b></p>
4.	<p>Jenis media yang masih sulit untuk digunakan di dalam kelas?</p> <p><b>Jawab: Mungkin teknologi ya, seperti penggunaan speaker, laptop atau proyektor. Di sekolah memang tersedia hanya saja ketika digunakan oleh siswa agak sedikit sulit.</b></p>
5.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Iya, tapi untuk main source sendiri saya menggunakan buku. Selebihnya hanya berupa exercise yang biasa saya carikan di internet juga. Memang ini sebagai main source tetapi tetap mengandalkan internet juga. Penggunaan Google itu pasti karena exercise yang tersedia dalam buku juga tidak terlalu banyak kan. Disini juga kita punya chrome book yang lumayan ya bisa kita jadikan exercise online yang diselang-selingkan kadang-kadang.</b></p>

6.	<p>Jika iya, seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Tidak terlalu sering, hanya kadang-kadang saja tergantung sama topik aja karena computer disini juga kebetulan terbatas hanya ada 15 buah, jadi kalua mau pake chrome book itu kadang siswa harus satu berdua memakainya.</b></p>
7.	<p>Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan game digital di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Kalau game digital jarang, terkadang hanya game-game online yang ada di chrome book dan itu gak relate dengan topik. Jadi saya di kelas kadang-kadang hanya memakai game langsung seperti vocabulary game. Jadi secara langsung deh tanpa menggunakan teknologi.</b></p>
8.	<p>Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika menggunakan <i>smartphone</i> di dalam proses pembelajaran?</p> <p><b>Jawab: Kalau menurut saya sih bisa diimplementasikan ya, hanya saja ada beberapa siswa yang memakai hp milih orang tua, tapi ya ada juga yang sudah punya hp sendiri kebanyakan. Tapi da sih orang tua yang mampu namun memang anaknya yang tidak dikasi bawa hp jadi semuanya dikontrol oleh orang tua.</b></p>
9.	<p>Menurut Bapak/Ibu bagaimana kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris?</p> <p><b>Jawaban: Untuk kemampuan Bahasa Inggris siswa saya rasa anak-anak juga masih awam dengan Bahasa Inggris karena mereka sendiri berpikir kalau Bahasa Inggris itu susah. Kalau di kelas saya biasanya hanya memberikan pembelajaran kosa kata, language expression, paling susah menyuruh mereka memparafrase teks. Jadi siswa hanya bisa menulis hal yang simple dan itupun grammarnya masih banyak yang salah. Namun untuk selevel itu sudah dikatakan lumayan.</b></p>

#### INDICATORS OF INTERVIEW GUIDELINE

Indicators	Item Number	Total
The use of learning media	1,2,3,4	Four items
The use of technology	5,6,7,8	Four items
The ability of student in English lesson	9	One item

#### Appendix 4 Expert Judgement Sheet

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						
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>						
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas						
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar						
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai						
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi						
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai						
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas						
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa						
11.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain						



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

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

SCORE				
1	2	3	4	5
<b>Very valid</b>	<b>Invalid</b>	<b>Sufficient</b>	<b>Valid</b>	<b>Very valid</b>

### Appendix 5 User Questionnaire Sheet

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						
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>						
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas						
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar						
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai						
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi						
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai						
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas dan <i>backsound</i> tidak mengganggu konsentrasi						
10.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain						

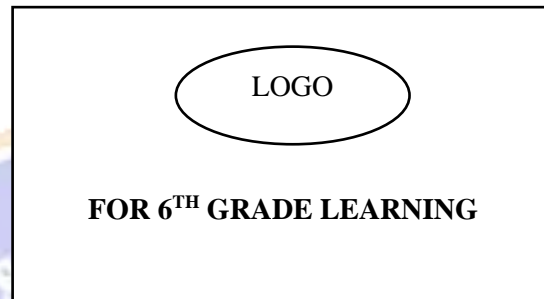
11.	Tantangan pada setiap game meningkat						
12.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar						
13.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal						
14.	Penggunaan <i>score</i> pada permainan						
15.	Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup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

SCORE				
1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup	Setuju	Sangat setuju

## Appendix 6 The Final of Storyboard Game

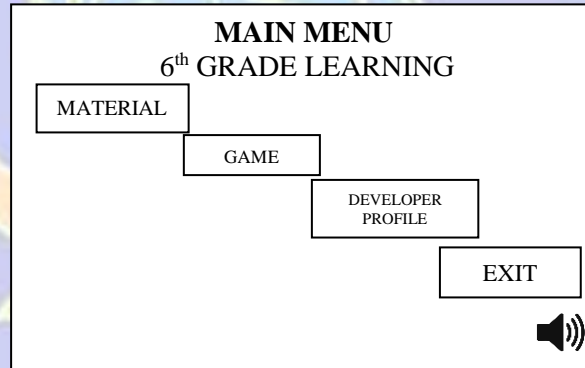
### 1. Intro

Bagian intro dalam game ini yaitu bagian awal saat akan membuka aplikasi game. Pengguna akan ditampilkan logo game beserta penjelasan jenjang kelas yang diberikan di bagian bawahnya.



### 2. Main Menu



Setelah melewati bagian intro, selanjutnya pengguna akan masuk pada bagian main menu atau menu utama dengan terdiri dari materi, game, developer profile serta menu exit atau keluar dari game.



### 3. Menu Material

Pada menu material akan ditampilkan pilihan dari beberapa materi yang disesuaikan dengan silabus dari kelas 6 semester 2. Pada menu ini terdapat menu “Back” atau kembali untuk kembali pada menu sebelumnya. Setelah memilih salah satu materi yang akan dipelajari maka tampilan tampak seperti figure kedua dimana terdapat juga pilihan menu ‘next’ dan ‘back’.

<b>Back</b>	<b>Material</b>
	Material 1 (At the Shop)
	Material 2 (Going Green)
	Material 3 (Tech around us)

<b>Judul Materi (At the Shop)</b>	
_____	
_____	
_____	
	

#### 4. Menu Game

Pada menu game, ditampilkan tiga jenis game sesuai dengan topik yang terdapat pada silabus. Sama seperti menu sebelumnya, pada menu ini juga diberikan tombol ‘back’ untuk kembali ke menu utama.

<b>Back</b>
Break the Brick
Climbing Monkey
Guess It!

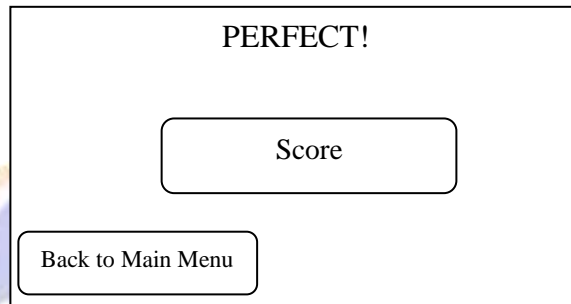
#### 5. Instruksi

Setelah pemain memilih salah satu game yang akan dimainkan, selanjutnya pemain akan diarahkan pada bagian instruction sebelum memulai game. Pada bagian ini nantinya akan mengandung intruksi atau penjelasan mengenai game serta cara memainkan game yang telah dipilih. Pada bagian instruction ini akan ada menu “PLAY GAME” untuk memasuki bagian game dan memulai game tersebut. Berikut merupakan contoh tampilan dari bagian instruction.

<b>Instructions</b>
_____
_____
_____
_____
<b>PLAY GAME</b>

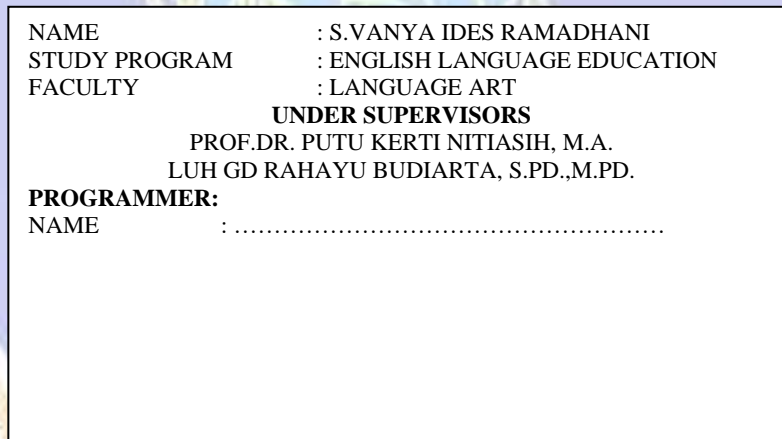
#### 6. Tampilan saat menyelesaikan game

Setelah pemain selesai memainkan game, maka pemain akan dialihkan pada halaman score dimana pada bagian ini akan menampilkan score akhir yang didapatkan oleh pemain. Pada bagian score ini akan terdapat menu untuk kembali pada main menu atau menu utama. Berikut merupakan contoh tampilan pada saat pemain menyelesaikan game.



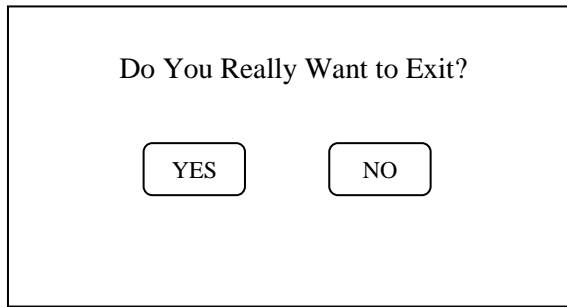
#### 7. Developer Profile

Pada menu ini akan ditampilkan informasi mengenai developer atau pembuat game ini. Berikut merupakan contoh tampilan dari menu 'Developer Profile'



#### 8. Exit

Apabila pemain telah menyelesaikan seluruh game dan ingin keluar dari aplikasi, maka pemain dapat memilih menu "Exit". Pada menu ini akan ditampilkan dua pilihan yaitu "YES" dan "NO". Berikut merupakan tampilan dari menu "Exit".



## 1. TOPIC 1 (BREAK THE BRICK)

Game break the brick ini mengambil konsep dari game yang bernama "shoot the bubble" dimana pada game shoot the bubble, pemain diminta untuk menembak gelembung sesuai dengan warna yang telah disediakan. Berbeda dengan game shoot the bubble, untuk game break the brick, pemain diminta untuk menghancurkan bricks atau batu bata yang telah memuat jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Pemain harus mengarahkan kapak untuk menghancurkan batu bata yang mengandung jawaban yang benar. Apabila pemain memilih jawaban yang benar maka score akan bertambah dan pemain akan diarahkan ke soal berikutnya. Dalam game ini akan diberikan kesempatan berupa symbol hati yang diibaratkan sebagai nyawa dari pemain. Simbol hati ini berjumlah 4 buah. Apabila pemain salah dalam memilih jawaban yang benar, maka symbol tersebut akan dikurangi 1 dan akan langsung berpindah ke pertanyaan selanjutnya. Apabila pemain berturut-turut salah dalam memilih jawaban dan symbol hati tersebut habis, maka game akan berakhir (Game over) dan pemain harus mengulangi permainan. Selama permainan berlangsung, batu bata (bricks) tersebut akan perlahan terus turun ke bawah sehingga disini pemain diharapkan untuk dapat secepatnya memilih jawaban yang benar sehingga pertanyaan dan jawaban akan berganti.

Game akan terdiri dari 15 pertanyaan dimana masing-masing pertanyaan berbobot 10 nilai sehingga score sempurna apabila menjawab semua pertanyaan dengan benar adalah 150.





## 2. TOPIC 2 (CLIMBING MONKEY)

Game ini memuat topik tentang “Sign” atau Tanda. Dalam game ini, pemain akan diberikan pertanyaan dimana apabila pemain dapat menjawab atau mengetik pertanyaan dengan benar, maka figure monyet dalam game tersebut akan bergerak memanjat ke atas dan score akan bertambah. Sedangkan apabila pemain mengetik jawaban yang salah, maka monyet akan tetap pada posisi semula, tidak bergerak ke atas atau ke bawah melainkan figure monyet tersebut akan dijatuhi oleh banyak pisang dan symbol ‘hati’ yang merupakan nyawa dari pemain akan berkurang 1. Sama seperti game pada topic 1 dimana game ini akan menggunakan symbol ‘hati’ sebanyak 4 buah sebagai nyawa pemain. Apabila pemain berturut-turut salah dalam menjawab dan symbol hati tersebut habis, maka game akan berakhir (Game over) dan pemain harus mengulangi permainan. Dalam game ini juga terdapat 15 soal dimana satu soal berbobot 10 yang artinya apabila pemain mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, maka mereka akan mendapatkan score sempurna yaitu 150.

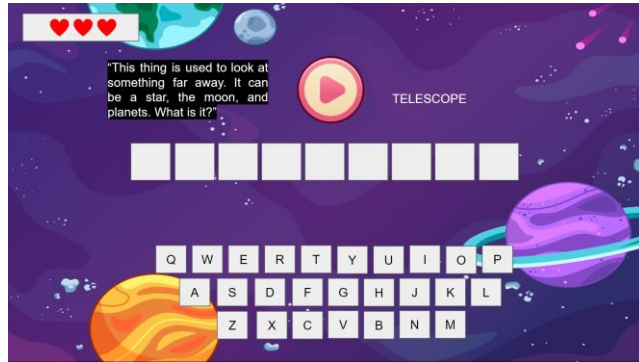


### 3. TOPIC 3 (GUESS IT!)

Game ini memuat topik mengenai ‘Technology around us’ atau teknologi di sekitar kita. Dalam game ini, pemain akan diberikan sebuah audio dimana audio tersebut memuat clue atau pertanyaan dan pemain harus menebak jawaban dari clue tersebut. Akan disediakan kotak-kotak kosong sebagai tempat untuk menjawab pertanyaan atau clue dari audio yang diberikan. Pemain akan diberikan kesempatan menjawab kekosongan pada kotak yang diberikan. Sebagai contoh, apabila jawaban benar dari pertanyaan tersebut adalah “Telescope” dan pemain mengetikkan huruf e terlebih dahulu, maka bagian huruf e yang kosong pada kotak tersebut akan terisi sehingga pemain akan mengisi sisa kotak kosong lainnya. Namun, apabila pemain salah mengetikkan huruf yang sama sekali tidak ada dalam jawaban tersebut, maka jawaban akan dianggap salah.

Sama seperti game sebelumnya, apabila pemain menjawab pertanyaan dengan benar maka score akan bertambah dan pemain akan langsung berpindah ke pertanyaan selanjutnya. Namun apabila pemain salah dalam menjawab clue yang diberikan maka symbol ‘hati’ sebagai nyawa pemain akan berkurang 1 dan pemain akan langsung berpindah ke pertanyaan selanjutnya tanpa penambahan score. Apabila pemain berturut-turut salah dalam menjawab dan symbol hati tersebut habis, maka game akan berakhir (Game over) dan pemain harus mengulangi permainan. Berbeda dengan permainan sebelumnya, dalam permainan ini, nyawa atau symbol hati yang diberikan hanyalah tiga sehingga pemain harus memanfaatkan kesempatan tersebut dengan sebaik mungkin.

Dalam game ini juga terdapat 15 soal dimana satu soal berbobot 10 yang artinya apabila pemain mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, maka mereka akan mendapatkan score sempurna yaitu 150.



## Appendix 7 Break the Brick Worksheet

### Question and Answer of Break the Brick Game

1. “An apple is very sweet”. Which is the noun in the sentence? (**An apple**)
2. “She wants to buy ..... of porridge.” Please choose the correct answer to fill the blank space. (**A bowl**)
3. [Picture of chocolate] “My mom wants to buy a .....”  
Please choose the correct answer to complete the sentence. (**Bar of Chocolate**)
4. “I eat a bowl of porridge every morning” Please identify the noun in the sentence and choose the right answer! (**A bowl of porridge**)
5. Buyer: “I need a kilo of apples. ....?”  
Seller: “A kilo of apples is Rp. 22.000”  
Choose the right answer to complete the sentence. (**How much is it?**)
6. A pack of strawberries is twelve thousand rupiah. So how much does it cost for two packs of strawberries? (**Rp 24.000**)
7. 1 kilo of apples is fifteen thousand rupiah. How much money is needed for 2 kg of apples? (**Thirty thousand rupiah**)
8. A kilo of oranges is Rp 6.000. How much money is needed for three kg of oranges? (**Eighteen thousand rupiah**)
9. A bar of chocolate is nine thousand rupiah. Akbar wants to buy three bars of chocolate. How much money does he need to pay it? (**Rp 27.000**)
10. A bowl of soup is Rp 8.000 and a bowl of porridge is Rp 5.000. How much money does Ana need to buy both? (**Thirteen thousand rupiah**)
11. [Picture of money Rp 100.000 and Rp 50.000] Look at the picture below!  
How much money are in the picture below? (**One hundred and fifty thousand rupiah**)
12. [Picture of money Rp 100.000, two picture of money Rp 20.000, and Rp 5.000). Look at the picture below. How much money are in the picture below? (**One hundred forty-five thousand rupiah**)

13. [Picture of money Rp 100.000, Rp 20.000, Rp 10.000) Nia found money on the ground on the way back home. How much money is it? **(One hundred thirty thousand rupiah)**
14. Luca got Rp 70.000 from his mother. He bought a kilo of apples. A kilo of apples = Rp 20.000. So how much money does he have now? **(Fifty thousand)**
15. Mia has Rp 20.000. In the canteen, she bought a bowl of porridge. A bowl of porridge = Rp 5.000. How much money does she have now? **(Fifteen thousand rupiah)**



## Appendix 8 Climbing Monkey Worksheet

### Question and Answer of Climbing Monkey Game

1. [Picture of hand and water droplet] There is a sign of hand and water droplet. What does the sign mean? (**We need to save water**)
2. [Picture of plastic bag] There is a picture of a plastic bag. What does the sign mean? (**We must not use plastic bag**)
3. [Picture of person throw trash into a garbage] There is a picture of a person throwing trash into the trash bin. What does the sign mean? (**We must keep the area clean**)
4. There is a picture of hand and flower. What does the sign mean? (**We must not pluck the flower**)
5. There is a sign of a person throwing something. What does the sign mean? (**We must not throw trash into the river**)
6. There is a person in a car throwing something. What does the sign mean? (**We must not throw trash on the road**)
7. There is a picture of axe and tree. What does the sign mean? (**We must not cut the trees**)
8. The green trash bin is for ..... trash. (**Organic**)
9. The yellow trash bin is for .... trash. (**Non-organic**)
10. “Minimize the amoun of waste we create” is the meaning of? (**Reduce**)
11. “Putting a product into something new” is the meaning of? (**Recycle**)
12. “Use something over and over again” is the meaning of? (**Reuse**)
13. “Using a shopping bag repeatedly” is the example of? (**Reuse**)
14. [Picture of banana skin, plastic bottle, cardboard, eggshell, plastic bag and a can]. Which of those pictures is organic waste? (**Banana skin, eggshell,cardboard**)
15. [Picture of left-over food, snack wrapper, plastic bottle, can and plastic cup]. Which of those pictures can be recycled? (**Snack wrappers, a plastic bottle, plastic cup**)

## Appendix 9 Guess It! Worksheet

### Question and Answer of Guess It! Game

1. This thing is used to monitor outdoor events such as parties or festivals. It is called a flying robot. What is it? (**Drone**)
2. This thing is used to look at something far away. It can be a star, the moon and planets. What is it? (**Telescope**)
3. People use this to control character while playing a video game or Playstation. What is it? (**Game Console**)
4. People use this thing to transport people, but the fuel of this thing is electrical energy. What is it? (**Electric car**)
5. People use this to produce electricity from wind energy. What is it? (**Windmill**)
6. This thing is mainly used to play a game to make it look like a reality. What is it? (**VR Headset**)
7. People use this thing to take a picture or shoot videos of a person, animal, or scenery in the good quality result. What is it? (**Camera**)
8. People use this daily to send an email, video chat, video taking and music storage. What is it? (**Smartphone**)
9. People use this thing to transfer text or picture into a paper or hard copy of the document. What is it? (**Printer**)
10. It can only use to call someone that the sound is transferred using a cable. What is it? (**Telephone**)
11. He is a famous inventor. His inventions have helped our generation to communicate. He is the inventor of the telephone. Who is he? (**Alexander Graham Bell**)
12. Robert Davidson was an inventor from Scotland. What did he invent? (**Electric Locomotive**)
13. Abraham Karem was an inventor from Iraq. He is called the founding father of UAV technology. What did he invent? (**Drone**)
14. He is the great Italian scientist who designed and build his telescope. Who is he? (**Gallileo**)

15. They were American inventors. They were the inventor of the motor-operated airplane. Who are they? (**The Wright Brother**)

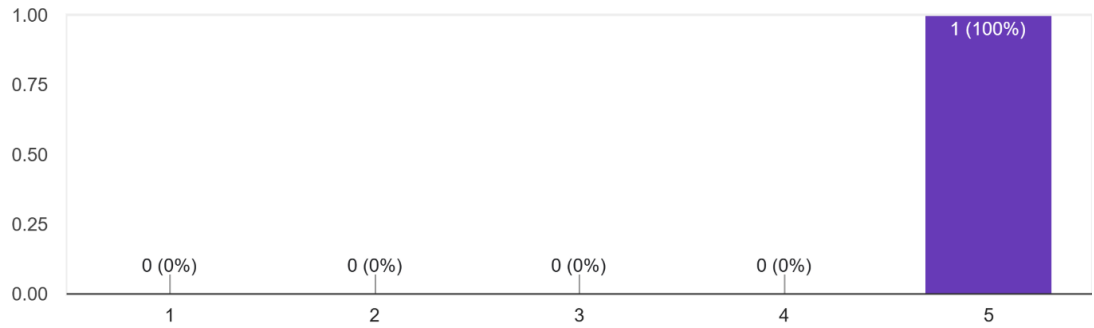




## Appendix 10 Result of English Teacher's Response

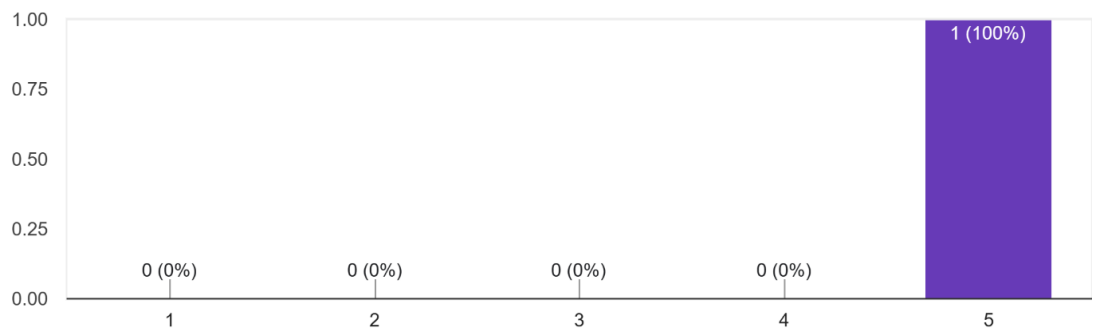
### 1. Animasi yang digunakan menarik

1 response



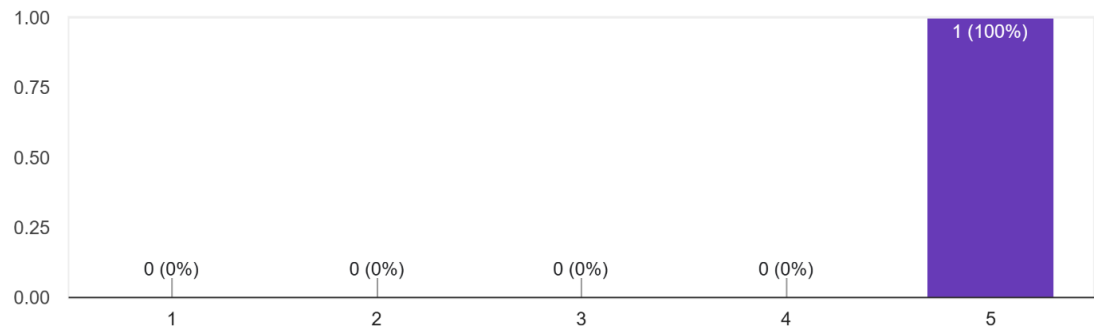
### 2. Pemilihan background yang sesuai

1 response



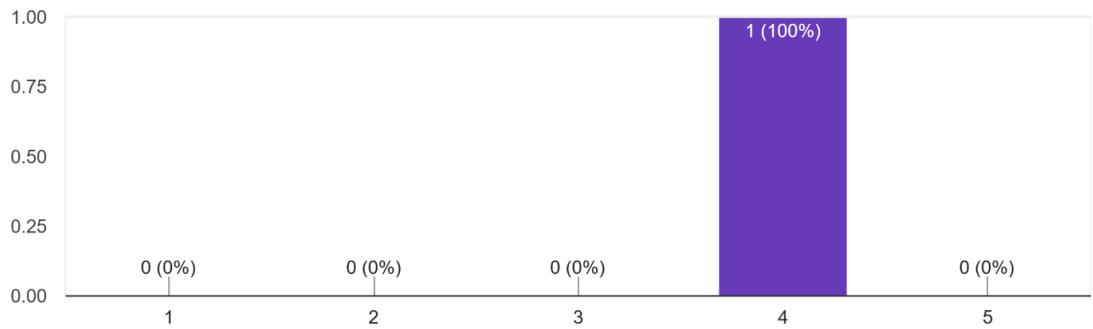
### 3. Keseserasian kombinasi antar warna dalam game

1 response



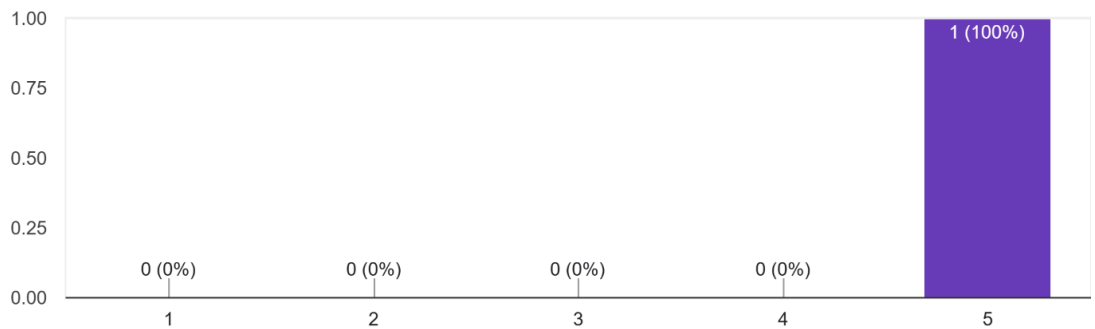
4. Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas

1 response



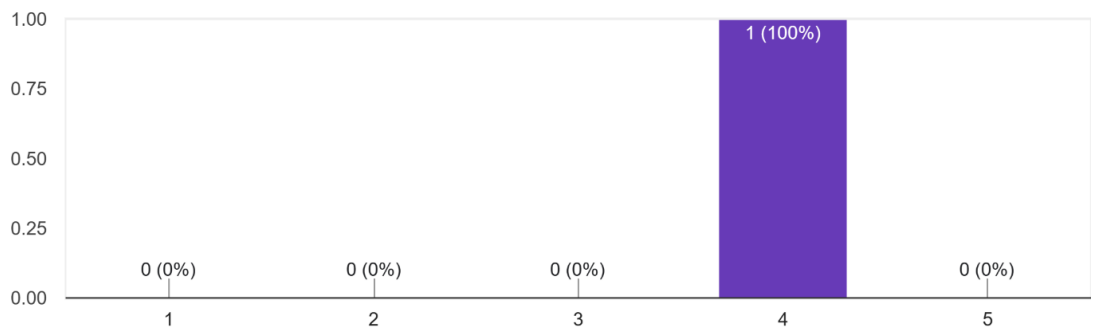
5. Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar

1 response



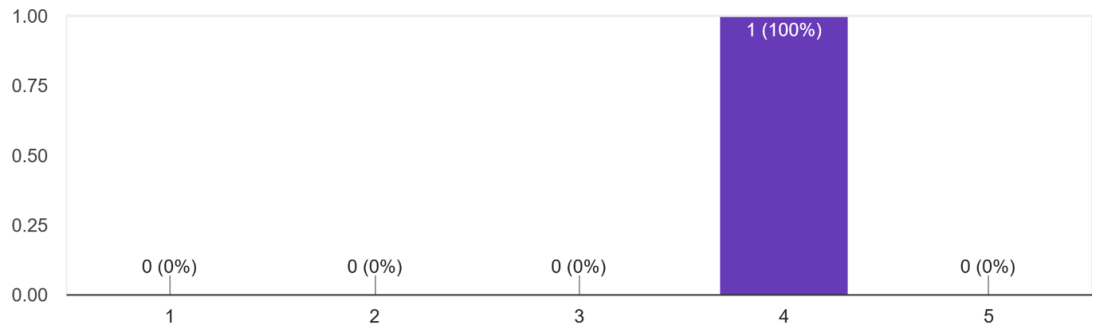
6. Penempatan tombol yang sudah sesuai

1 response



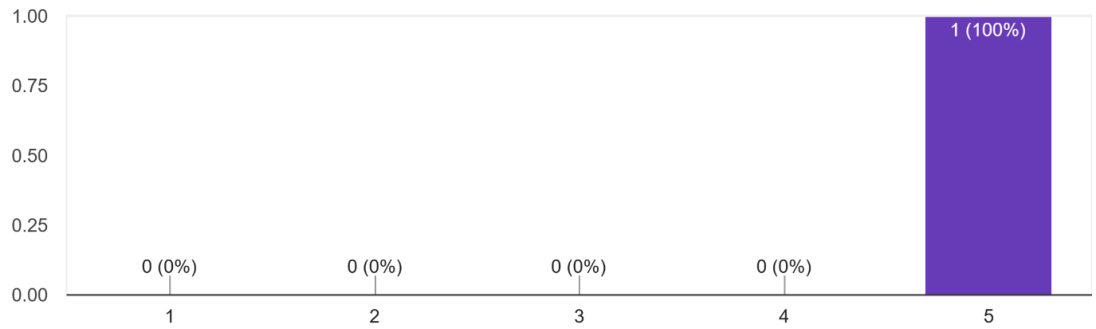
7. Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi

1 response



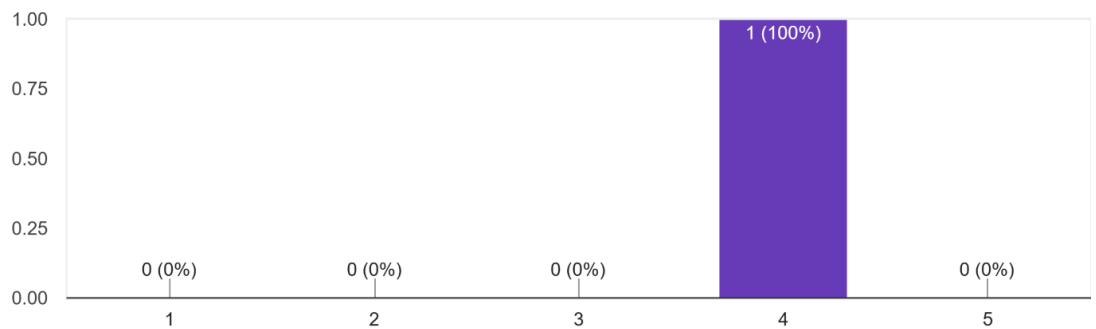
8. Jenis serta ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai

1 response



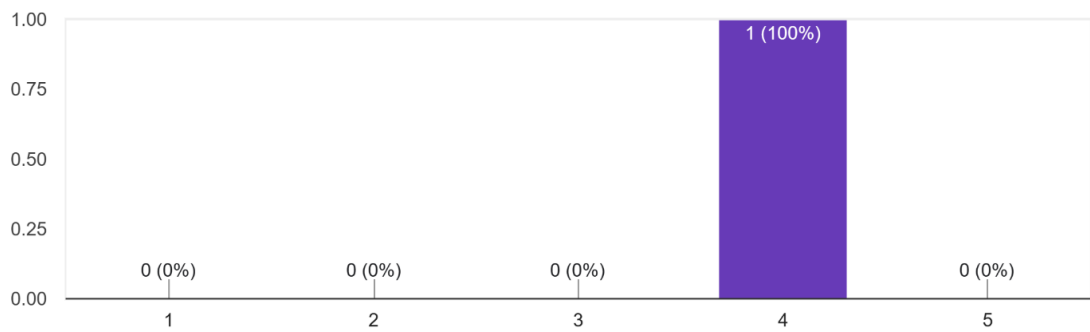
9. Audio yang digunakan terdengar jelas

1 response



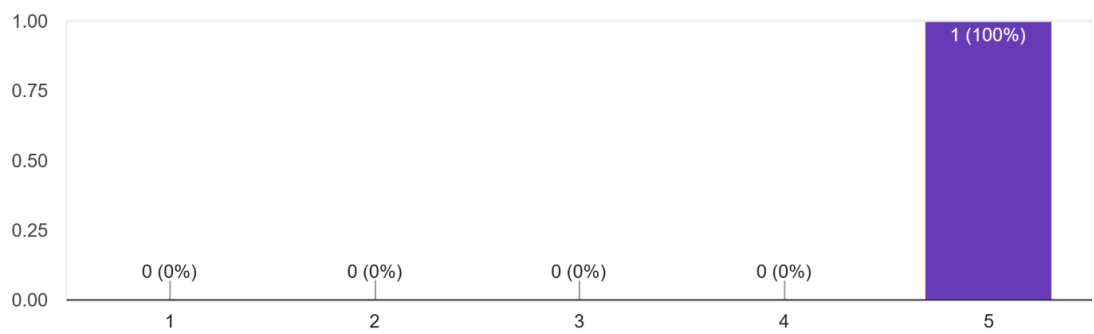
10. Backsound yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi

1 response



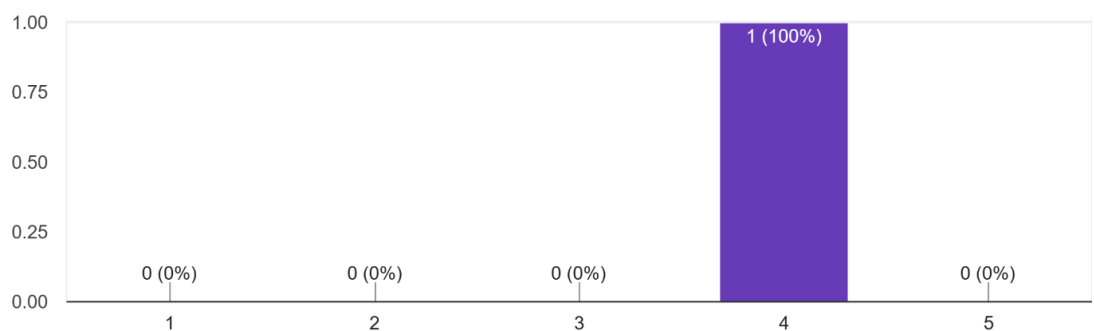
11. Terdapat challenge yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain

1 response



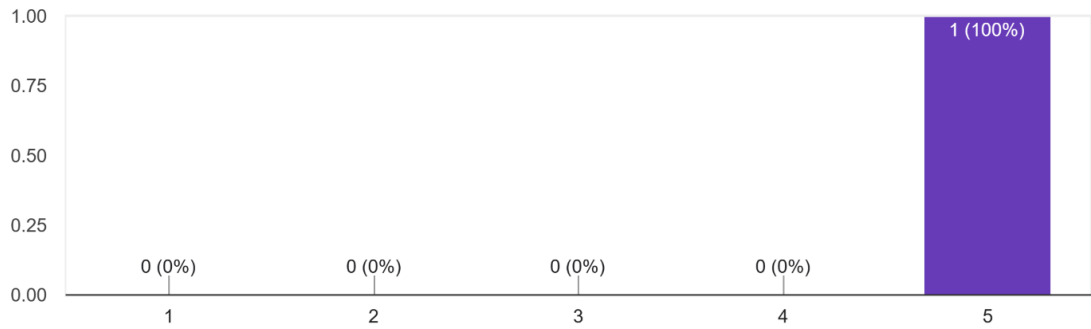
12. Tantangan pada setiap game meningkat

1 response



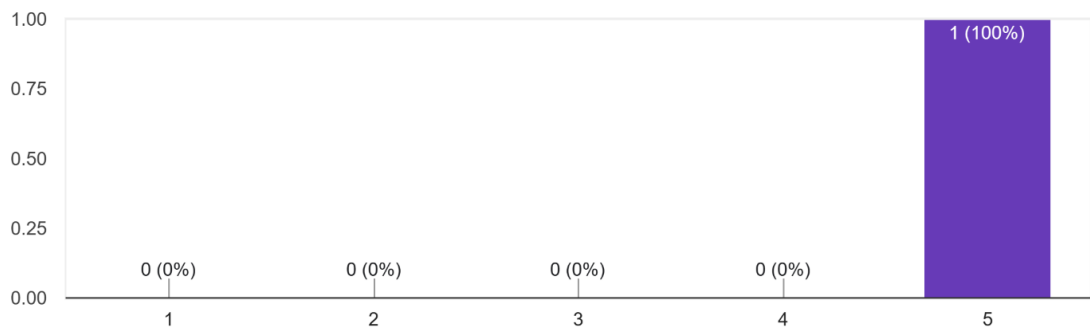
13. Terdapat reward jika siswa dapat menjawab dengan benar

1 response



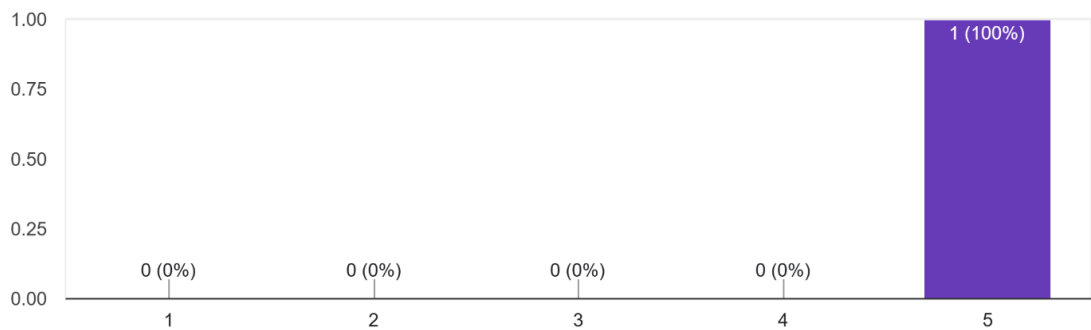
14. Terdapat punishment bagi siswa yang salah dalam menjawab soal

1 response



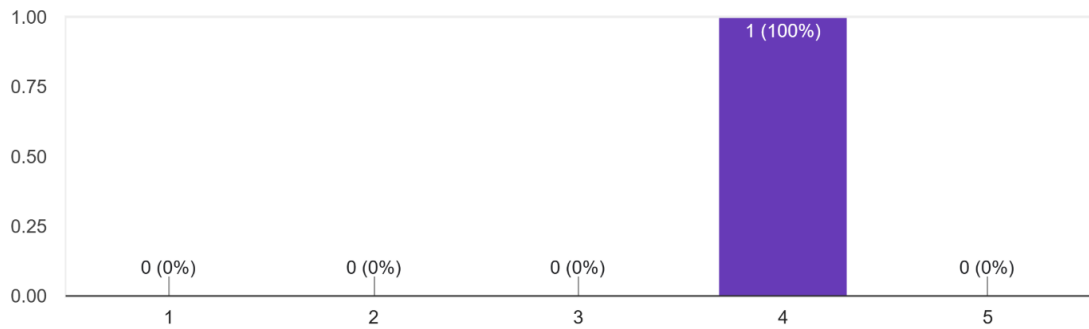
15. Penggunaan score pada game

1 response



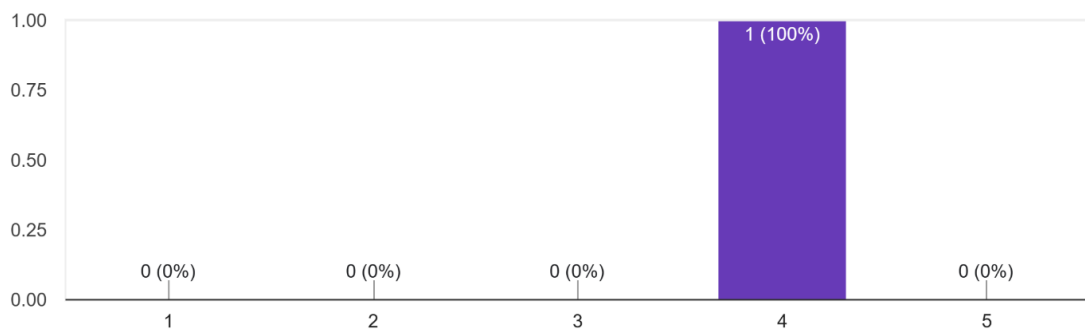
16. Kuis yang ada disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup

1 response



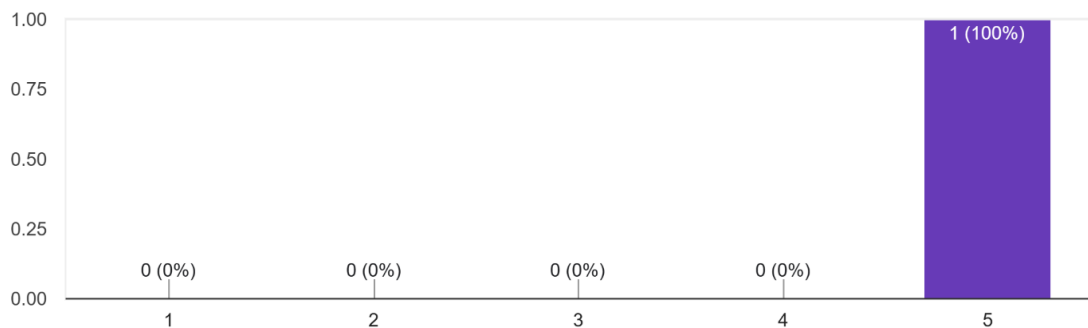
17. Game mudah untuk dioperasikan

1 response



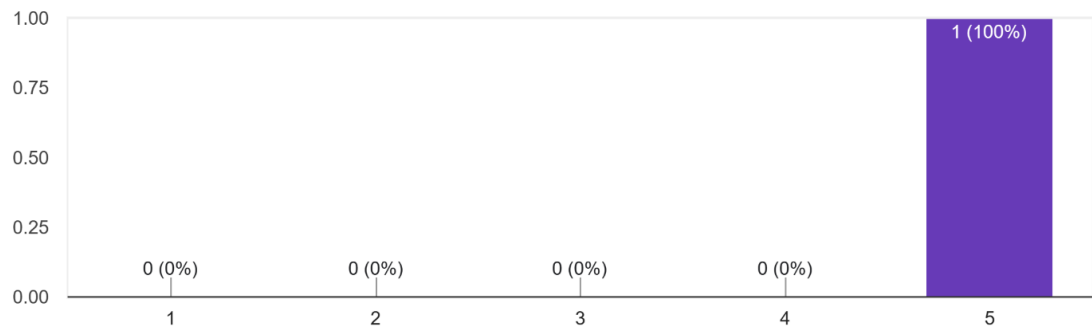
18. Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti

1 response



19. Produk dapat merespon dengan cepat

1 response

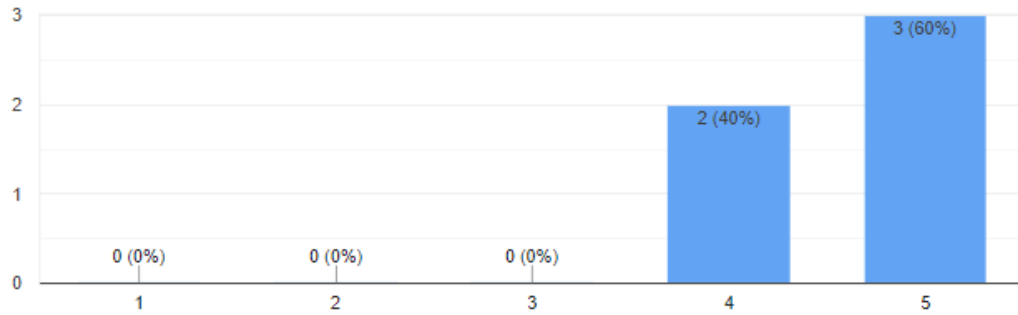


## Appendix 11 Result of Student's Response

### 1. Animasi yang digunakan menarik

 Salin

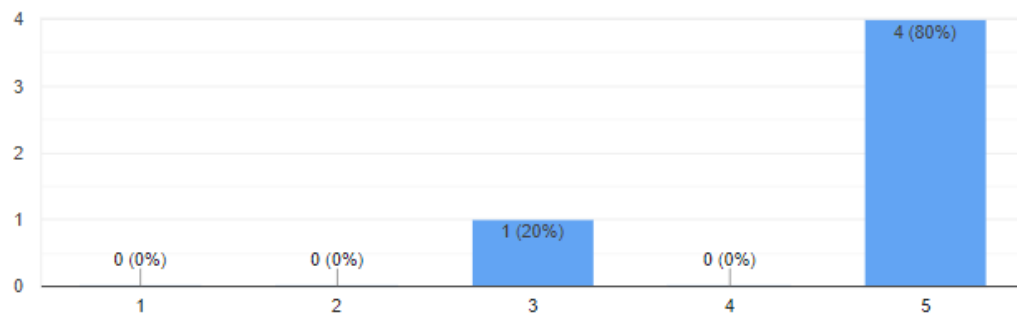
5 jawaban



### 2. Pemilihan *background*/latar belakang yang sesuai

 Salin

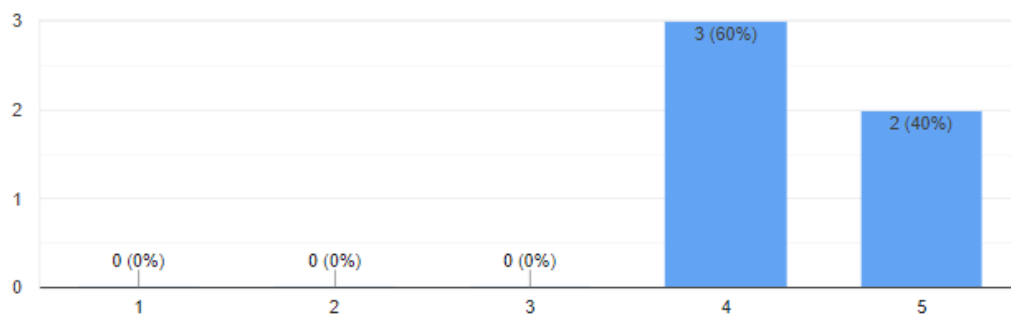
5 jawaban



### 3. Penggunaan kombinasi warna yang sesuai dan menarik dalam game

 Salin

5 jawaban

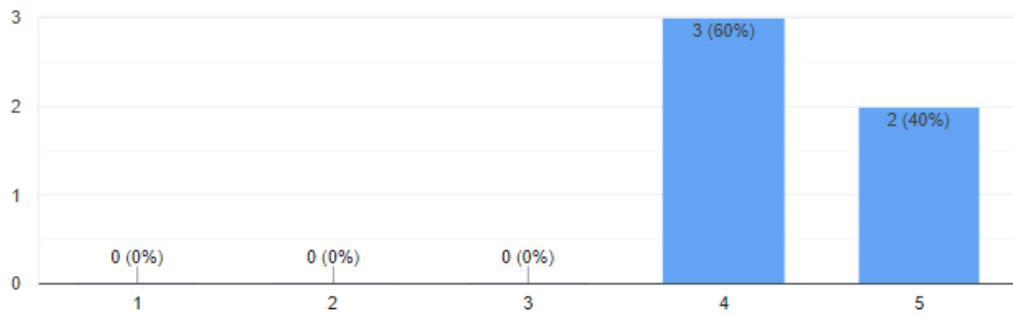




4. Gambar yang digunakan dapat terlihat dengan jelas

[Salin](#)

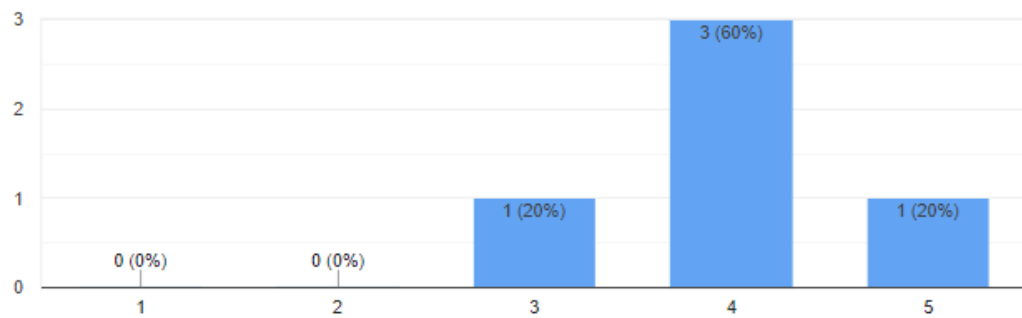
5 jawaban



5. Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar

[Salin](#)

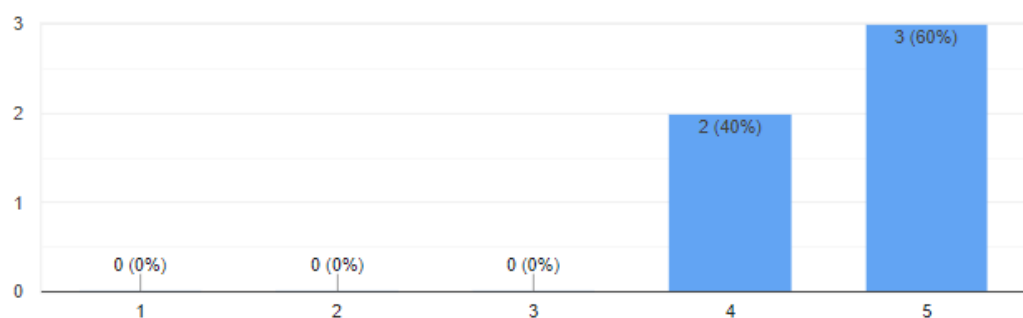
5 jawaban



6. Penempatan tombol yang sudah sesuai

[Salin](#)

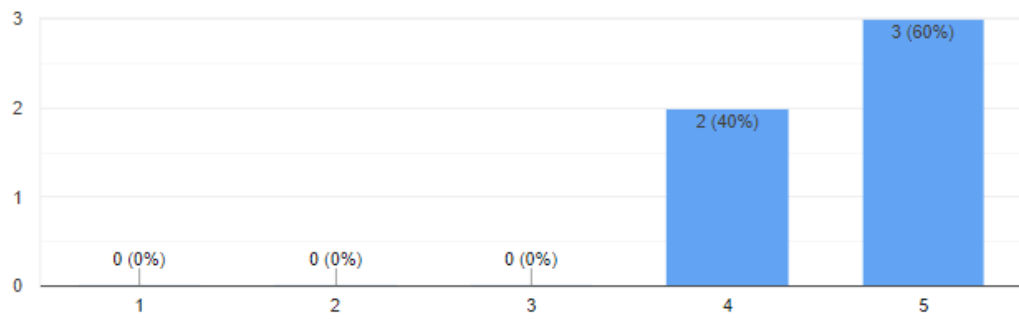
5 jawaban



10. Terdapat tantangan yang membuat siswa tertantang dalam bermain game

[Salin](#)

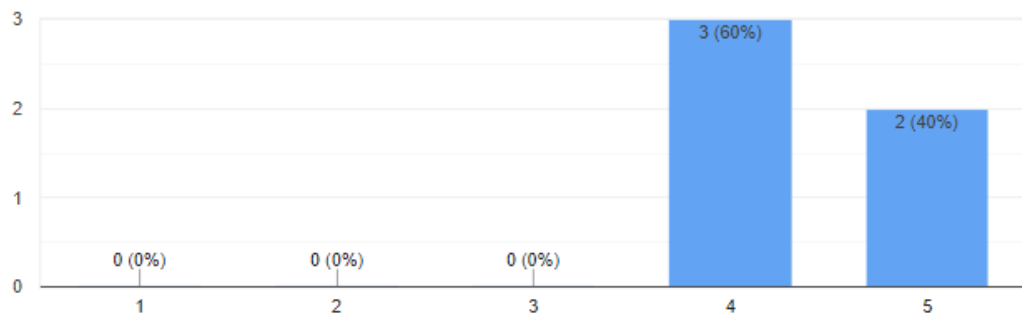
5 jawaban



8. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam game sudah sesuai

[Salin](#)

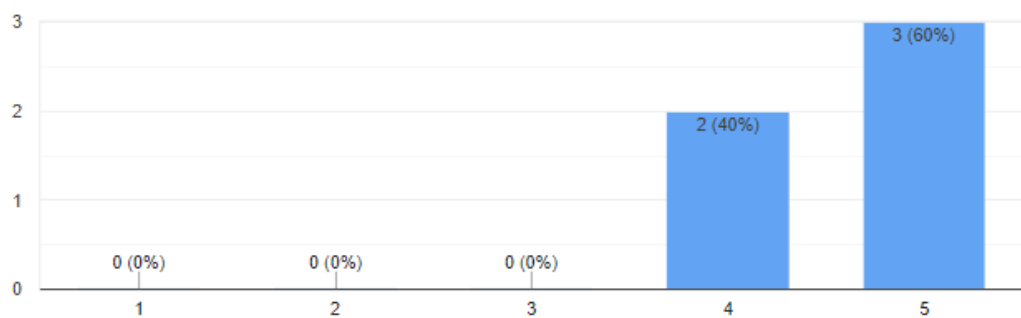
5 jawaban



9. Audio yang digunakan terdengar jelas dan backsound tidak mengganggu konsentrasi

[Salin](#)

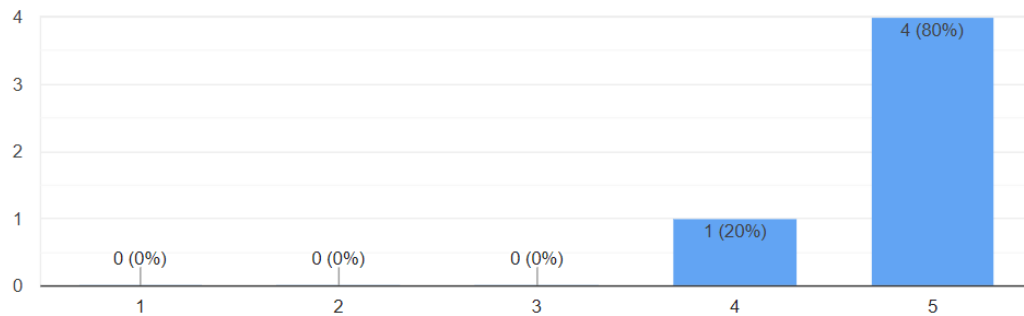
5 jawaban



11. Tantangan pada setiap game meningkat

 Copy

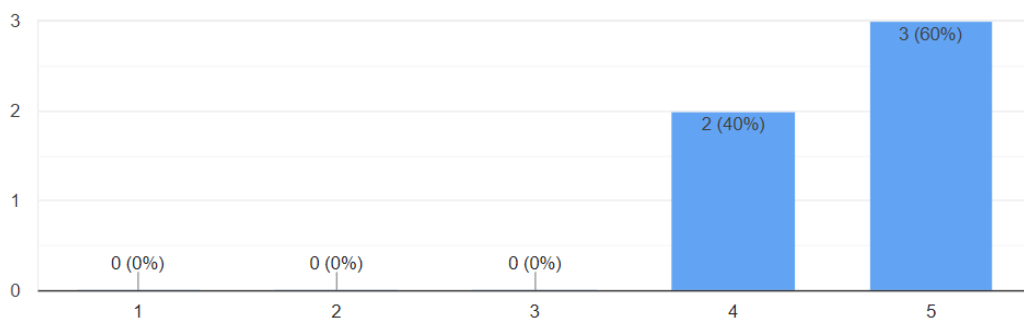
5 responses



12. Terdapat *reward* (hadiah) jika siswa menjawab soal dengan benar

 Copy

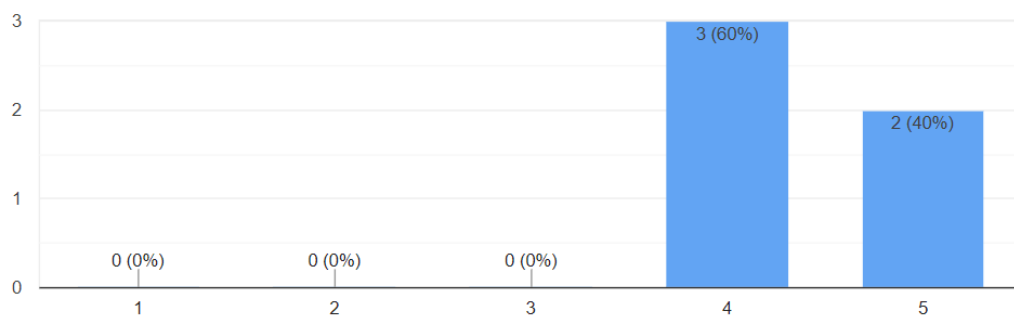
5 responses



13. Terdapat *punishment* (hukuman) bagi siswa yang salah dalam menjawab soal

 Copy

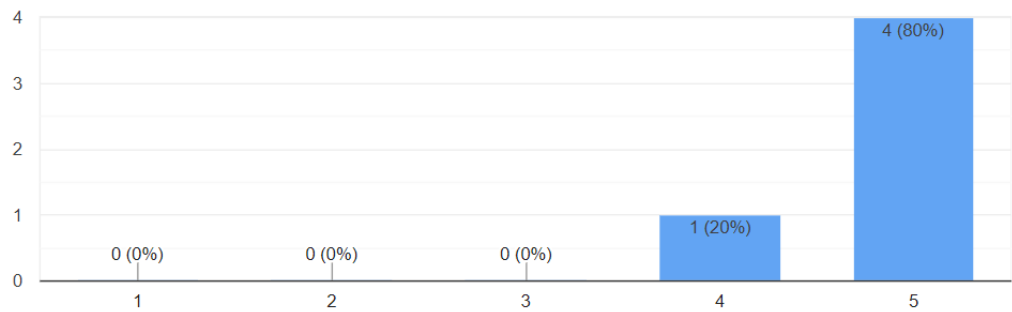
5 responses



14. Terdapat score yang diberikan dalam game

 Copy

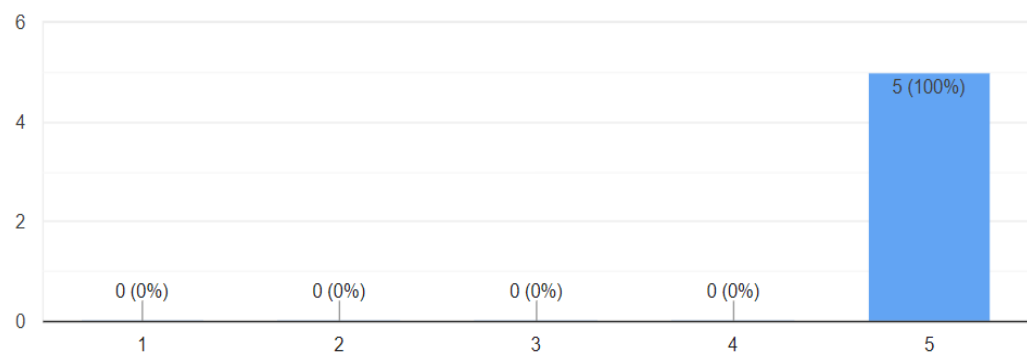
5 responses



15. Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup

 Copy

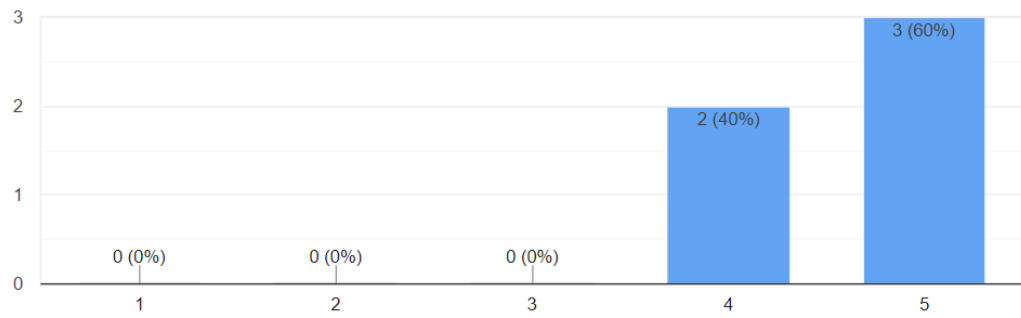
5 responses



16. Game mudah digunakan/dioperasikan

 Copy

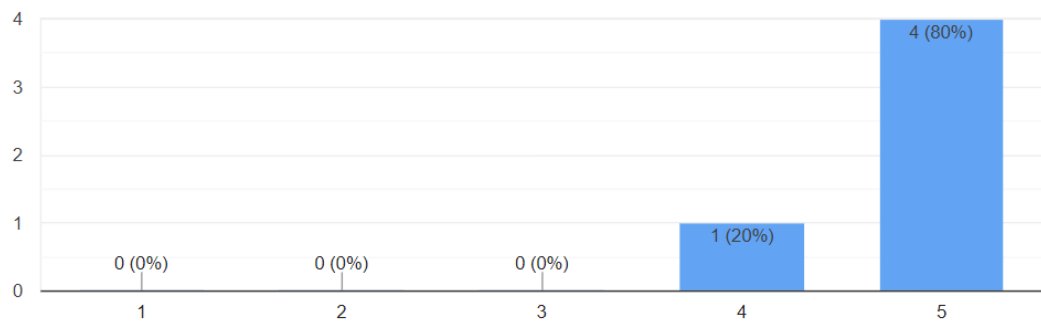
5 responses



17. Petunjuk penggunaan yang disajikan dengan jelas dan mudah dimengerti

 Copy

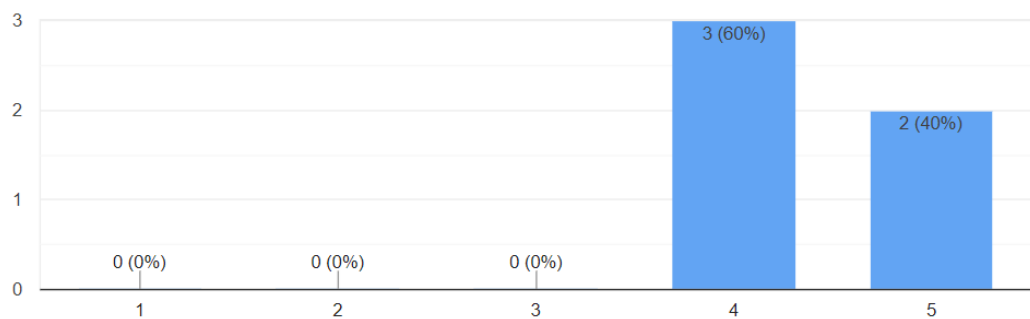
5 responses



18. Produk dapat merespon dengan cepat

 Copy

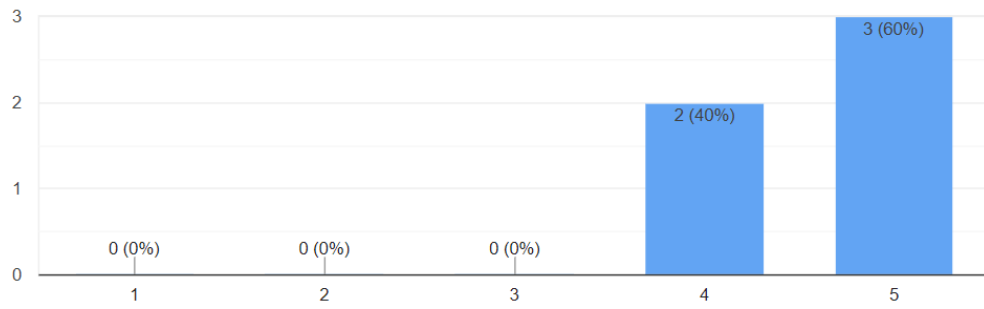
5 responses



19. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa

 Copy

5 responses



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



## Appendix 12. The Result of Expert Judgement Sheet from the First Expert

**EXPERT JUDGEMENT SHEET**  
**For English Web-Based Game as Learning Media for 6<sup>th</sup> Elementary School Students**

Researcher : S.Vanya Ides Ramadhani  
Subject : English  
Class : 6<sup>th</sup> Grade Students  
Expert Validator's Name : Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A  
Date/Day : Monday, 17 July 2023

The expert judgment sheet is designed to evaluate the quality of the developed product, drawing upon the theory proposed by Firmansyah, (2020) that highlights the fundamental elements of gamification, namely points, challenges, rewards, and competition. The points included in this assessment sheet have been modified by the researcher for the purpose of this study.

Please assess the English Web-Based Game Learning Media for 6<sup>th</sup> Grade Students by providing a checklist through the table below and if it necessary, please put some notes of your opinion about the product. There were five score in the sheet as follow:

SCORE				
5	4	3	2	1
Very Valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid

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				✓		
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>				✓		
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai				✓		
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi				✓		
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai				✓		
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa				✓		





22.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat				✓	
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan				✓	
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				✓	
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓	
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	
<b>TOTAL</b>						125

17 Juli 2023

Have been acknowledge by

Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A

## Appendix 13. The Result of Expert Judgement Sheet from the Second Expert

**EXPERT JUDGEMENT SHEET**  
**For English Web-Based Game as Learning Media for 6<sup>th</sup> Elementary School Students**

Researcher : S.Vanya Ides Ramadhani  
Subject : English  
Class : 6<sup>th</sup> Grade Students  
Expert Validator's Name : Luh Gd Rahayu Budiarta, S.Pd., M.Pd.  
Date/Day : Friday, 21 July 2023

The expert judgment sheet is designed to evaluate the quality of the developed product, drawing upon the theory proposed by Firmansyah, (2020) that highlights the fundamental elements of gamification, namely points, challenges, rewards, and competition. The points included in this assessment sheet have been modified by the researcher for the purpose of this study.

Please assess the English Web-Based Game Learning Media for 6<sup>th</sup> Grade Students by providing a checklist through the table below and if it necessary, please put some notes of your opinion about the product. There were five score in the sheet as follow:

SCORE				
5	4	3	2	1
Very Valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid

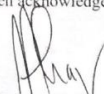
No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
<b>Aspek Design Media</b>							
1.	Animasi yang digunakan menarik					✓	
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar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

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

22.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat					✓
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan					✓
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa				✓	
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi				✓	
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar				✓	
<b>TOTAL</b>						127

21 July 2023

Have been acknowledge by



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

## Appendix 14. The Result of Expert Judgement Sheet from the Third Expert

**EXPERT JUDGEMENT SHEET**  
**For English Web-Based Game as Learning Media for 6<sup>th</sup> Elementary School Students**

Researcher : S.Vanya Ides Ramadhani  
Subject : English  
Class : 6<sup>th</sup> Grade Students  
Expert Validator's Name : Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.  
Date/Day : Monday, 17 July 2023

The expert judgment sheet is designed to evaluate the quality of the developed product, drawing upon the theory proposed by Firmansyah, (2020) that highlights the fundamental elements of gamification, namely points, challenges, rewards, and competition. The points included in this assessment sheet have been modified by the researcher for the purpose of this study.

Please assess the English Web-Based Game Learning Media for 6<sup>th</sup> Grade Students by providing a checklist through the table below and if it necessary, please put some notes of your opinion about the product. There were five score in the sheet as follow:

SCORE				
5	4	3	2	1
Very Valid	Valid	Sufficient	Invalid	Very Invalid

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					✓	
3.	Keserasian antara kombinasi warna dalam <i>game</i>					✓	
4.	Gambar yang disajikan dapat terlihat dengan jelas					✓	
5.	Latar belakang tidak mengganggu teks dan gambar					✓	
6.	Penempatan tombol yang sudah sesuai					✓	
7.	Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi					✓	
8.	Tulisan dalam <i>game</i> jelas serta jenis dan ukuran huruf/tulisan yang digunakan sudah sesuai					✓	
9.	Audio yang digunakan terdengar jelas					✓	
10.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi siswa					✓	

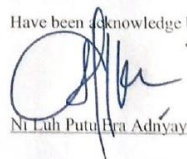


11.	Terdapat <i>challenge</i> yang akan membuat siswa tertantang untuk bermain									✓
12.	Tantangan pada setiap game meningkat									✓
13.	Terdapat <i>reward</i> jika pemain menjawab benar									✓
14.	Terdapat <i>punishment</i> bagi pemain yang salah dalam menjawab soal-soal									✓
15.	Penggunaan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

22.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
23.	Penggunaan bahasa dan ejaan sudah tepat					✓
24.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan					✓
25.	Tingkat kesulitan soal yang ada dalam <i>game</i> sesuai dengan materi serta tingkatan kelas siswa					✓
26.	Pertanyaan/soal dalam <i>game</i> bervariasi sesuai dengan materi dan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
27.	Jumlah pertanyaan yang disajikan dalam <i>game</i> cukup untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi					✓
28.	Permainan dapat memotivasi siswa dalam belajar					✓
<b>TOTAL</b>						138

17 Juli 2023

Have been acknowledge by



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

## Appendix 15. Documentation

