



Appendices 1 English Syllabus

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN 1 ASTINA

Kelas/Semester : V/2

Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami tulisan Bahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana dalam konteks sekolah
 3.4 Mengeja dan menyalin kalimat sangat sederhana dalam konteks sekolah
 4.3 Memahami kalimat, pesan tertulis dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara tepat dan berterima
 4.4 Menyalin dan menulis kalimat sangat sederhana secara tepat dan berterima seperti: ucapan selamat, ucapan terima kasih, dan undangan.

Sub-Tema	Indikator	Pengalaman Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p><i>Clothes</i></p> <p><i>Weather</i></p> <p><i>Colors</i></p> <p><i>Size</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama-nama pakaian dan ukuran dengan ucapan dan lafal yang benar. Merespons instruksi sangat sederhana mengenai pakaian dengan menunjukkan gambar yang tepat. Mencocokkan pakaian yang tepat dengan cuaca. Menanyakan dan menjawab mengenai pakaian yang digunakan dicuaca tertentudengan bahasa yang tepat. Mewarnai gambar berdasarkan petunjuk dari teks. Merespons instruksi sangat sederhana mengenai pakaian. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan mengulangi Mendengarkan dan menunjukkan/ memperagakan. Menyanyikan lagu Mewarnai Membaca dan menjodohkan Mendengarkan dan menjodohkan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman/ Video Buku teks

	<ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar dengan teks yang sesuai. Mengisi kalimat rumpang. 				
<i>Farm animals</i> <i>Animal's food</i> <i>Animal's function</i> <i>Animal's sound</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan fungsi dan makanan hewan ternak dengan ucapan dan lafal yang benar. Mencocokkan gambar dengan pernyataan yang tepat. Menyebutkan dan menebak deskripsi hewan ternak. Memperagakan instruksi sederhana mengenai suara hewan ternak. Mengisi paragraph rumpang. Menggambar dan membacakan deskripsi hewan yang digambar. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca dan mencocokkan Mendengarkan dan melakukan/ memperagakan. Menggambar dan menjelaskan. Menyanyikan lagu. Mendengarkan dan mengulangi. Menulis. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman/ Video Buku teks
<i>Hobbies</i> <i>Ability</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan hobi dengan menggunakan kalimat yang tepat sertamengucapkan dengan lafal yang benar. Mencocokkan rekaman audio dengan gambar yang paling sesuai berdasarkan informasi mengani hobi yang terdapat dalam rekaman. Menyatakan kemampuan melakukan suatu hal dengan menggunakan bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan mencocokkan. Mendengarkan dan memperagakan. Mendengarkan dan mengulangi. Menyanyikan lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman/ Video Buku teks

<i>Adverb of frequency</i>	<ul style="list-style-type: none"> yang benar dan tepat. Menyatakan frekuensi dalam melakukan suatu hal dengan menggunakan bahasa yang benar dan tepat. Mengisi kalimat rumpang. 	<ul style="list-style-type: none"> Menulis. 			
<i>Holiday</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi kalimat rumpang dalam paragraph dengan ekspresi bahasa yang tepat. Mencocokkan gambar dan keterangannya berdasarkan informasi yang terdapat dalam teks. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan dan memperagakan. Menyanyikan lagu. Mendengar dan megulangi. Mendengarkan dan berbicara (dialog). Menulis. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tulis Unjuk Kerja (<i>performance</i>) 	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> Gambar-gambar/ benda terkait Rekaman/ Video Buku teks

Mengetahui,
Kepala SDN 1 Astina

Guru Bahasa Inggris

Luh Ratnadi, S.Pd
NIP. 197311251998032006

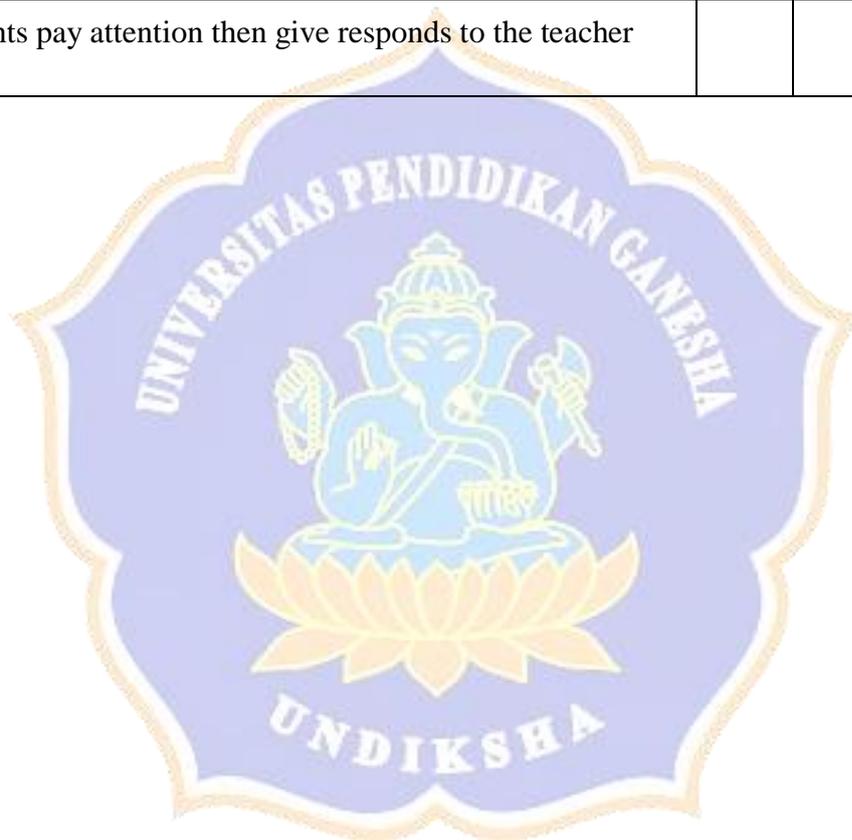
Luh Prihantini Diatmika, M.Pd
NIP. -

Appendices 2 Observation Sheet
Observation sheet

Date: 28th of October 2022

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

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



Appendices 3 Interview Guidelines

INTERVIEW GUIDELINES

No	Indikator
1.	<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di dalam kelas?</p> <p>Jawaban: 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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</p>

	<p>buku 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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>Jawaban: 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 menyuruh mereka memparafrasekan sebuah teks. Jadi, siswa hanya baru bisa menulis yang <i>simple</i> dan itupun <i>grammarlynya</i></p>

	masih banyak yang salah.
--	--------------------------



Appendices 4 Expert Judgment Sheet

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
1.	Animasi yang digunakan menarik						
2.	Pemilihan <i>background</i> yang sesuai 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						
Aspek Isi/Content							
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						
TOTAL							

Appendices 5 Final Blueprint

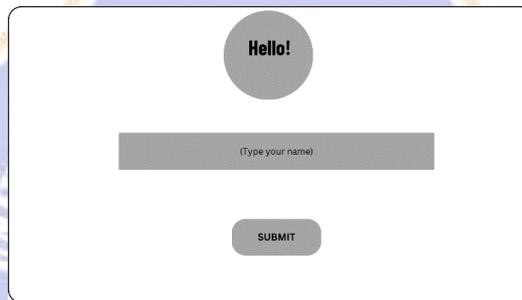
**BLUEPRINT DESIGN GAME AND STORYBOARD WEBSITE
(5th GRADE IN 2nd SEMESTER)
Luh Kadek Dwi Windari (1912021090)**

A. Storyboard Aplikasi

Game edukasi bahasa inggris ini dirancang untuk siswa kelas 5 SD khususnya yang memuat pembelajaran materi bahasa inggris semester 2. Adapun penjelasan secara umum mengenai visualisasi game edukasi yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Intro

Tampilan pertama saat dibuka akan menampilkan input nama.



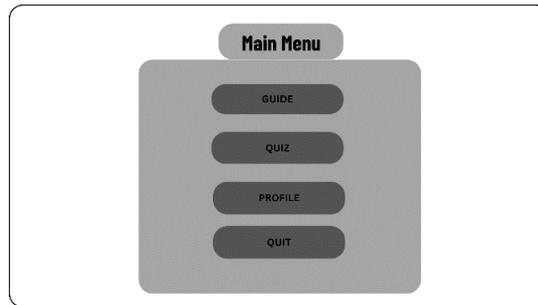
2. Intro 2

Ketika sudah input nama tampilan berubah seperti ini



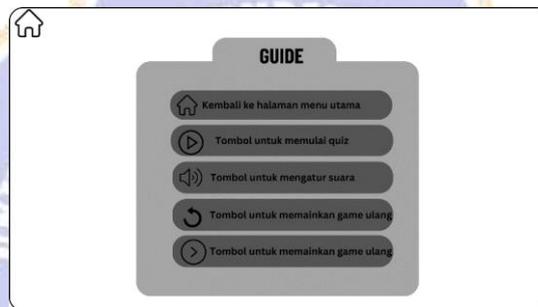
3. Menu Utama

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



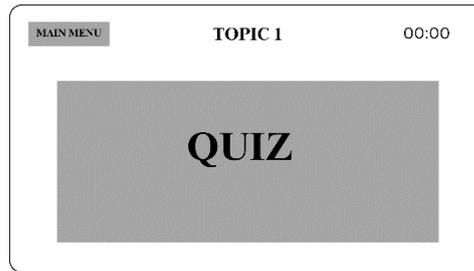
5. Topic and Quiz

Pada bagian ini siswa akan diberikan beberapa pilihan topic yang akan 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, akan di tampilkan nilai akhir siswa.



8. Profile

Tampilan profile penulis yang menampilkan seluruh informasi mengenai peneliti, dosen pembimbing, dan programmer.



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:

Topik pertama yaitu “*At the clothes shop*” yang terdiri dari beberapa sub-tema, yaitu *Clothes*, *Weather*, *Colors*, dan *Size*. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar peserta didik mampu untuk menyebutkan nama-nama pakaian dan ukurannya dengan pelafalan yang benar, merespon instruksi sederhana mengenai pakaian dengan tepat. Pada topik ini permainan yang dirancang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa pada materi ini serta melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Adapun game yang dirancang untuk mempelajari topik 1 yaitu sebagai berikut:

a. Permainan 1

Pada permainan 1 ini, akan di desain dengan konsep “*spin the wheel*”. Desain permainan ini akan menampilkan sebuah roda putar serta sebuah jarum penunjuk yang digunakan untuk menentukan jenis pakaian yang harus diidentifikasi oleh siswa. Dalam permainan ini, akan diberikan sebuah tombol “spin” untuk memutar roda. Ketika roda telah berhenti berputar, jarum penunjuk akan menunjuk sebuah pakaian yang harus di identifikasi oleh siswa berdasarkan namanya. Pada sisi sebelah kanan roda akan diberikan beberapa pilihan jawaban sehingga siswa dapat menekan salah satu jawaban yang paling benar. Berikut merupakan ilustrasi dari permainan ini:

Penilaian

Dalam permainan ini akan menggunakan waktu, dimana waktu siswa menjawab 10 pertanyaan adalah 120 detik. Satu soal memiliki poin 10 sehingga untuk 10 soal total poinnya adalah 100. Jika siswa salah satu maka total poin adalah $100-10=90$, dan seterusnya. Jika waktu habis dan siswa belum selesai menjawab maka nilai yang dihitung adalah jawaban benar saja.

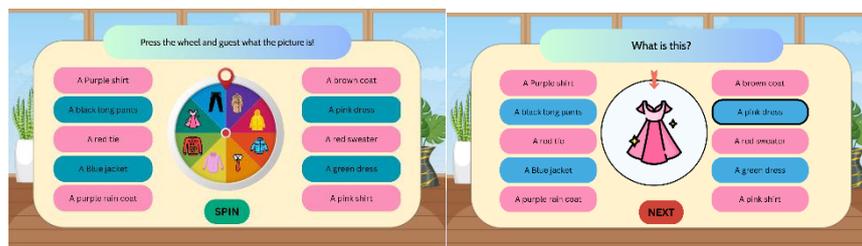


Illustration of Flashcard Game

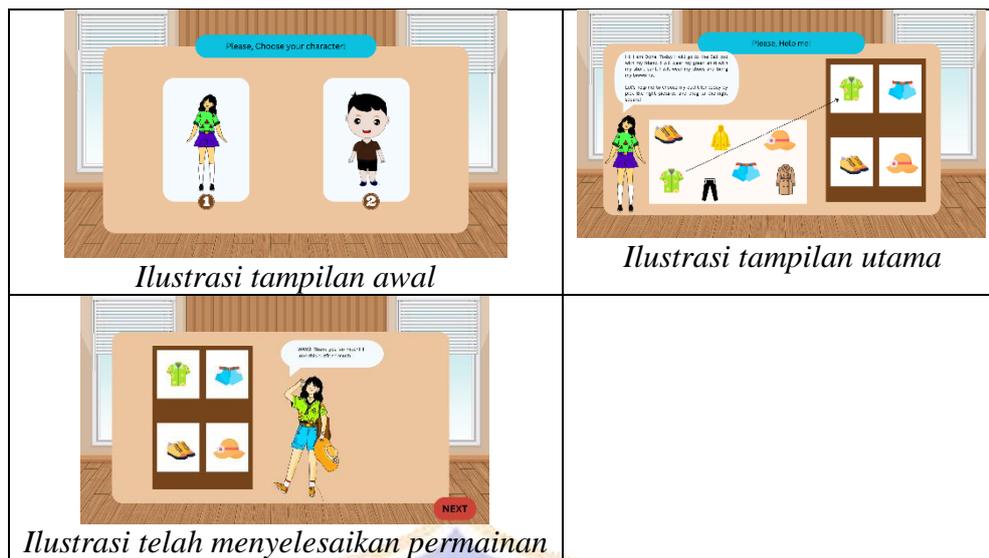
b. Permainan 2

Permainan 2 di desain dengan konsep “*get ready with me*”. Dalam permainan ini siswa diminta untuk membantu seorang karakter untuk memilih jenis pakaian yang akan mereka kenakan. Pada permainan ini akan diberikan dua karakter perempuan dan laki-laki. Pertama, siswa akan membantu karakter perempuan untuk memilih pakaian yang ia kenakan sesuai dengan cerita yang ia sampaikan. Untuk karakter laki-laki juga sama, dimana akan disajikan sebuah cerita dan berdasarkan cerita tersebut siswa akan membantu karakter untuk menemukan pakaian yang tepat sesuai dengan cerita.

Penilaian:

Dalam permainan ini juga akan diberikan batas waktu, siswa diberikan waktu menjawab selama 90 detik. Dalam permainan ini akan menggunakan kecepatan, semakin cepat siswa dalam menjawab/mengisi kotak dengan jawaban benar, semakin besar nilai siswa (rentang nilai 100)

Berikut merupakan ilustrasi permainan ini:



2. Topic 2

Topik kedua yang ada pada silabus kelas 5 semester 2 yaitu “*Farm animals*”. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis hewan ternak, mampu menyebutkan fungsi dan makanan hewan ternak, dan mampu mendeskripsikan hewan ternak. Pada topik ini terdiri dari beberapa sub-tema, yaitu *farm animals*, *animal’s food*, *animal’s function* dan *animal’s sound*. Adapun beberapa game yang dirancang untuk mempelajari topik 1 yaitu sebagai berikut:

a. Permainan 1

Permainan ini akan menggunakan konsep “*drag the picture*”. Dalam permainan ini siswa akan menggeser gambar hewan kedalam kotak yang sesuai. Kotak akan diberikan keterangan berupa nama-nama hewan ternak. Untuk memberikan tantangan pada siswa, permainan ini akan diberikan batas waktu selama 60 detik untuk menjawab 8 soal. Sama dengan permainan sebelumnya, jika siswa salah memasukkan gambar pada kotak, maka gambar tidak akan dapat masuk atau mental kecuali jawaban siswa benar. Selain berpacu pada waktu, permainan ini akan menggunakan system nyawa yang dilambangkan dengan hati.

Siswa akan diberikan 4 kali kesempatan (4 hati) untuk menjawab 8 soal. Sehingga dapat dikatakan siswa hanya boleh salah sebanyak 4 kali, dan jika semua hati telah dipakai maka siswa gagal dan akan next ke permainan selanjutnya dan jika waktu habis dan hati masih permainan jug akan gagal dan next ke permainan selanjutnya.

Penilaian:

Penilaian, dalam penilaian tidak akan ditampilkan nilai berupa angka, namun hanya akan diberikan berapa lama waktu siswa menjawab, jumlah hati yang tersisa dan reward berupa pernyataan perfect (jika waktu masih dan hati masih 4), good job (jika waktu masih namun hati telah berkurang), dan sorry (jika siswa gagal).



Illustration of Puzzle Game

a. Permainan 2

Konsep permainan selanjutnya yaitu *“listening”*. Dalam permainan ini siswa akan diberikan sebuah rekaman audio yang memberi informasi mengenai ciri-ciri hewan. Berdasarkan ciri-ciri tersebut siswa diminta untuk memilih satu dari beberapa opsi yang di tampilkan sesuai dengan ciri-ciri pada rekaman audio.

Permainan ini akan menggunakan siswa waktu, yaitu 120 menit untuk menjawab 10 soal. 1 soal bernilai 10 poin sehingga untuk ke-10 soalnya akan bernilai 100 poin. Adapun ilustrasi permainan yang akan diberikan pada materi ini yaitu:



Illustration of listening game

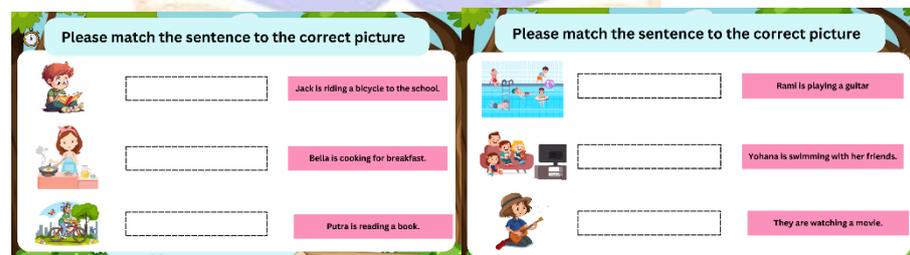
3. Topic 3

a. Permainan 1

Permainan 1 menggunakan konsep mencocokkan. Dalam permainan ini siswa diminta untuk mencocokkan gambar dengan kalimat yang sesuai yang menerangkan gambar tersebut. Penggunaan batas waktu juga akan diterapkan dalam permainan ini dimana siswa diberikan waktu selama 60 detik untuk menjawab 6 pertanyaan. Semakin cepat siswa menyelesaikan permainan ini semakin besar poin yang akan siswa dapatkan. Selain itu, dalam permainan jika siswa salah mencocokkan gambar dengan kalimat yang benar maka dia mental.

Penilaian

Untuk penilaian, akan dilakukan dengan skala waktu. Jadi jika siswa menyelesaikan dengan cepat maka poin siswa besar atau akan dilakukan dengan pemberian reward berupa kata kata penyemangat seperti perfect, good job, and sorry.



Ilustrasi of match game

b. Permainan 2

Permainan selanjutnya memiliki konsep *fill in the blank*. Disini siswa akan diberikan sebuah gambar beserta kalimat

rumpang sebagai penerang kalimat mengenai aktivitas-aktivitas yang selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah dilakukan. Setiap gambar akan diberikan keterangan mengenai seberapa sering kegiatan tersebut dilakukan. Berdasarkan keterangan tersebut siswa menjawab pertanyaan dengan memilih opsi yang diletakan di sebelah kanan atau kiri layar. Untuk dapat menjawab pertanyaan dengan baik, siswa harus mengingat instruksi yang akan dimunculkan sebelum permainan di mulai. Jika siswa merasa sudah hafal dengan instruksinya siswa dapat memencet tombol next untuk melanjutkan permainan.

Penilaian

Penilaian dalam permainan ini menggunakan waktu, untuk menjawab 10 soal yang ada siswa diberikan waktu selama 120 detik. Dan untuk 1 soalnya akan bernilai 10 poin sehingga total poin yang akan didapatkan siswa jika menjawab semua benar adalah 100.



Illustration of Fill in the blank game

4. Topic 4

Topik keempat yang ada pada silabus kelas 5 semester 2 yaitu “Place to Go”. Tujuan pembelajaran pada topik ini adalah agar peserta didik mampu menyebutkan nama-nama tempat dengan pelafalan yang benar,

menanyakan dan merespon kalimat sederhana mengenai nama-nama tempat, mampu menggunakan simple past tense dalam membuat cerita singkat mengenai liburan. Pada topik ini terdiri dari beberapa sub-tema, yaitu *hobbies*, *ability*, dan *adverb of frequency*. Adapun beberapa game yang dirancang untuk mempelajari topik 3 yaitu sebagai berikut:

1. Permainan 1

Permainan 1 memiliki konsep “read and match”. Dalam permainan ini siswa akan belajar mengenai tempat-tempat berlibur. Permainan ini akan menyajikan siswa sebuah clue dalam bentuk pernyataan yang digunakan sebagai acuan untuk menebak tempat yang dimaksud. Siswa menjawab dengan mengklik gambar yang sesuai dengan clue yang diberikan.

Permainan ini menggunakan batas waktu, yaitu 3 menit untuk 10 soal. Setiap soal bernilai 10 poin sehingga 100 poin untuk 10 soal. Selain itu dalam permainan ini siswa diminta untuk menjawab secepat yang siswa bisa, semakin cepat siswa menjawab maka poin siswa akan lebih besar.

Adapun ilustrasi dari permainan ini yaitu:



2. Permainan 2

Permainan 2 dirancang dengan konsep reading dan menjawab multiple choice. Dalam permainan ini siswa akan diberikan sebuah cerita dan selesai membaca cerita, siswa diminta untuk menjawab 5 pertanyaan pilihan ganda. Pada text bacaan nantinya akan ditampilkan di bagian awal seperti ilustrasi yang akan disertai dubbing. Untuk selanjutnya text juga akan ditampilkan pada setiap soal untuk membantu siswa menjawab

dengan baik. Pada permainan ini bernilai 20 poin untuk 1 soal sehingga semua soal bernilai 100 poin. Sama seperti permainan-permainan sebelumnya, batas waktu juga akan diterapkan dalam permainan ini dimana untuk menjawab 5 soal siswa berikan waktu selama 90 detik.

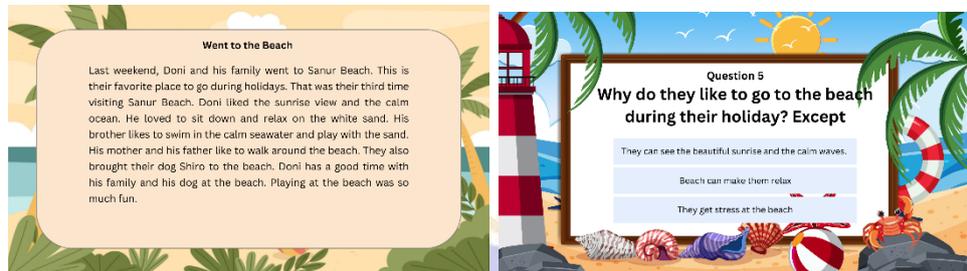


Illustration of Describe me, Please!

Penilaian Topik 4

Pada akhir permainan siswa akan mendapatkan hasil berupa score, dengan score paling tinggi 100. Pada tampilan score akan diberikan pujian berupa kata “perfect” jika siswa mendapat nilai 100, kata “good job” jika siswa mendapat nilai 90-80, dan practice more jika siswa mendapat nilai 70 kebawah. Pemberian reward ini akan dilakukan ketika siswa telah mengerjakan semua soal pada setiap permainan yang bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam bermain sambil belajar.



Appendices 6 The Expert Judgements Result by 1st 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 as English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students in Second Semester

Researcher : Luh Kadek Dwi Windari

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	
Aspek Design Media							
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>Background</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					✓
Aspek Isi/Content						
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								✓
TOTAL									

Singaraja, Agustus 2023
Have been acknowledge by

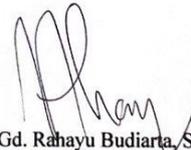
Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
NIP. 196206261986032002

Appendices 7 The Expert Judgements Result by 2nd 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 as English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students in Second Semester						
Researcher	: Luh Kadek Dwi Windari						
Evaluator	: Luh Gd. Rahayu Budiarta, S.Pd., M.Pd.						
Occupation/Position	: Lecture in English Language Education						
Description							
<p>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.</p> <p>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:</p>							
No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
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					✓	

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					✓
TOTAL						

Singaraja, 15 Agustus 2023
Have been acknowledge by



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

Appendices 8 The Expert Judgements Result by 3rd 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 Web Game-Based as English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students
Researcher : Luh Kadek Dwi Windari
Evaluator : Ni Luh Putu Era Adnyayanti, S.Pd., M.Pd.
Occupation/Position : Lecture in English Language Education

Description

This Expert Judge sheet will be used to assess the quality of the products that have been developed in accordance with the theory of Firmansyah (2020) and Tuqa & Lutfi (2014) which mention the basic elements in gamification including goals, points, badges, 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.

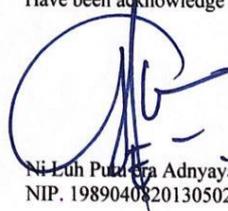
Give an assessment of the Website game-base English learning media for fifth grade students of SD Negeri 1 Astina by providing a checklist through the table below to represent your opinion about the product:

No	Pernyataan	Responses					Note
		1	2	3	4	5	
Aspek Design Media							
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>Background</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						✓
Aspek Isi/Content							
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						✓
TOTAL							

Singaraja, Agustus 2023
Have been acknowledge by



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

Appendices 9 Students Evaluation Result

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

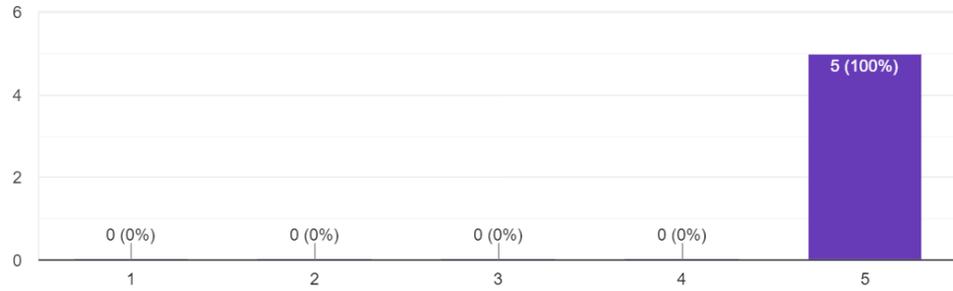


Appendices 10. Summary of Students Evaluation Answer

Game sangat mudah digunakan

[Salin](#)

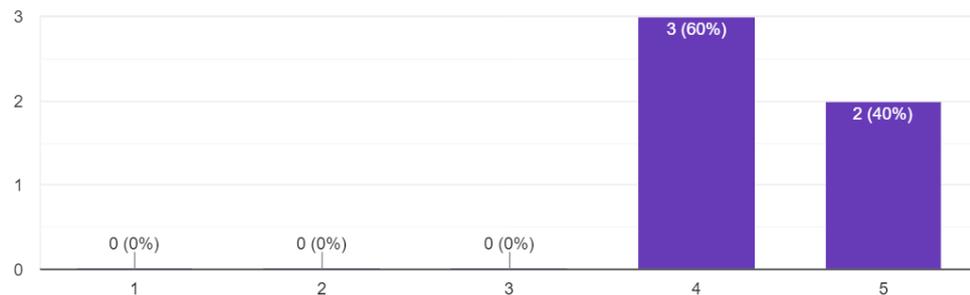
5 jawaban



Instruksi pada game sangat mudah dipahami

[Salin](#)

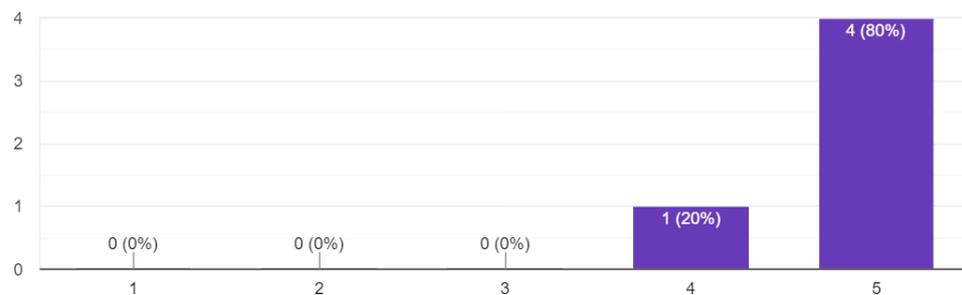
5 jawaban



Tampilan game sangat interaktif

[Salin](#)

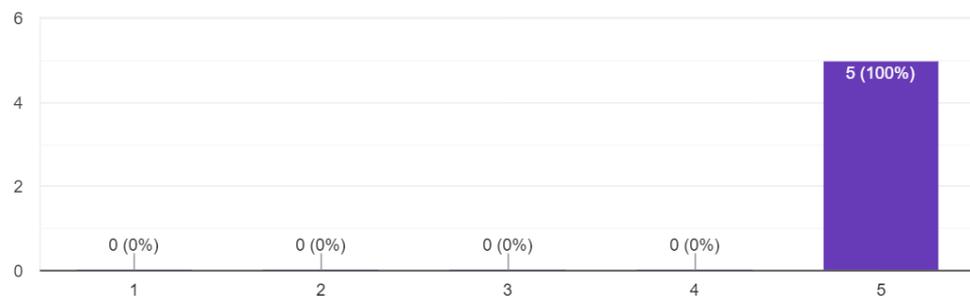
5 jawaban



Saya merasa senang dan bersemangat apabila belajar sambil bermain

[Salin](#)

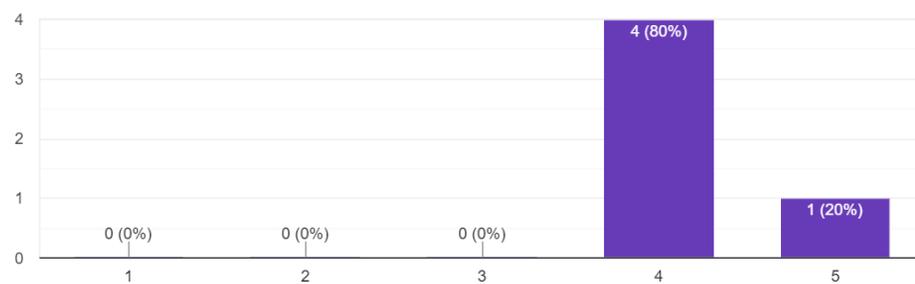
5 jawaban



Belajar menggunakan metode permainan membuat saya lebih mudah mengingat materi pembelajaran Bahasa Inggris

[Salin](#)

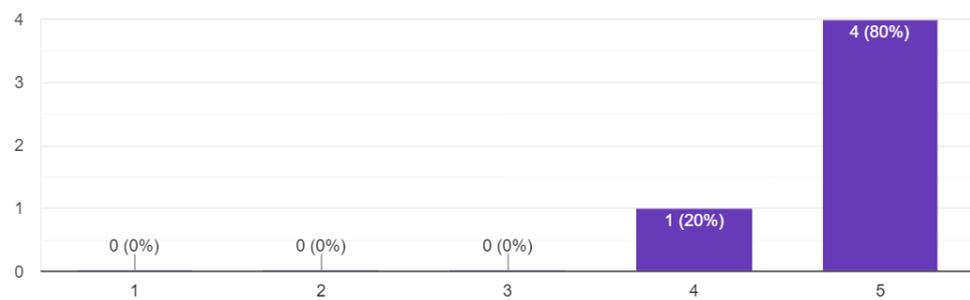
5 jawaban



Saya tidak kesulitan dalam menggunakan *game*

[Salin](#)

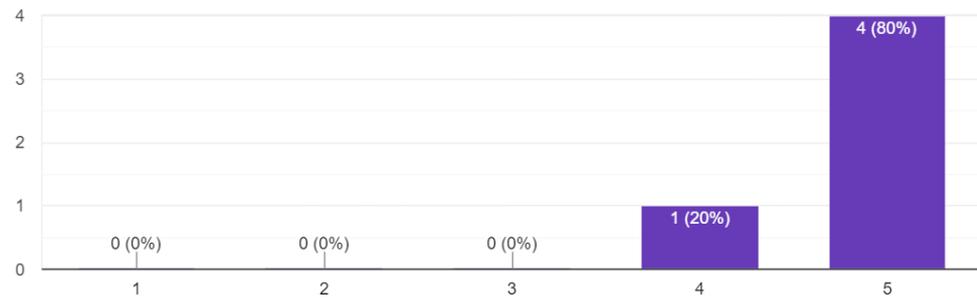
5 jawaban



Backsound pada game tidak mengganggu konsertrasi saya saat bermain

[Salin](#)

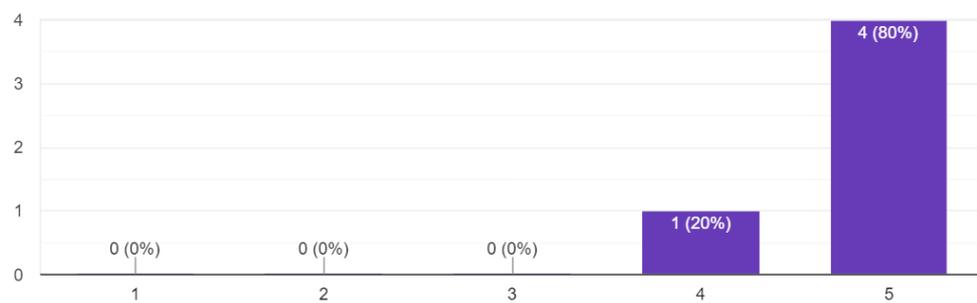
5 jawaban



Tampilan gambar pada *game* terlihat dengan jelas

[Salin](#)

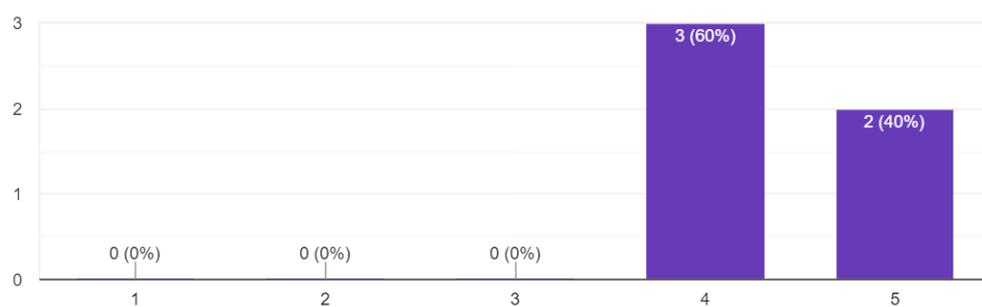
5 jawaban



Bahasa yang digunakan pada *game* mudah dimengerti

[Salin](#)

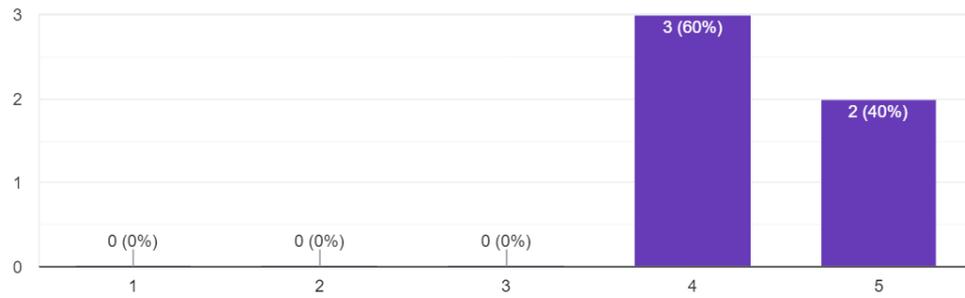
5 jawaban



Kombinasi warna pada *game* sangat menarik dan interaktif

[Salin](#)

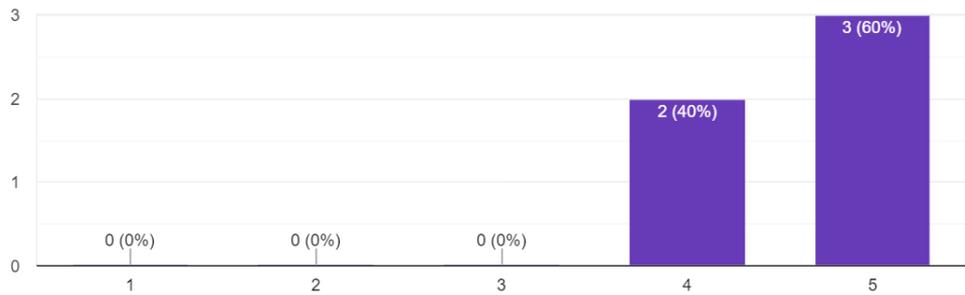
5 jawaban



Permainan ini dapat membantu saya untuk meningkatkan pemahaman saya mengenai Bahasa Inggris

[Salin](#)

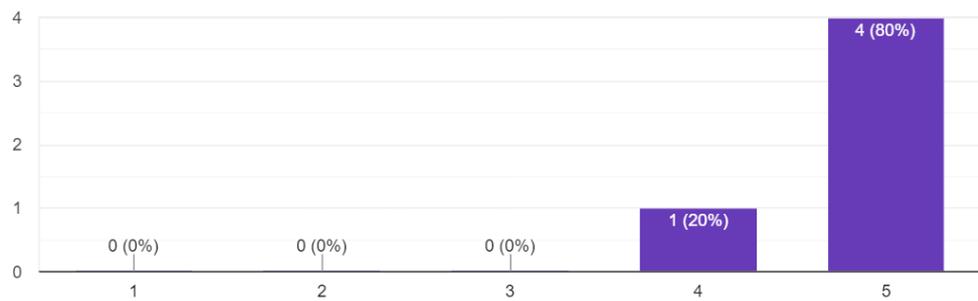
5 jawaban



Latihan soal pada *game* sudah sesuai dengan materi yang telah diajarkan

[Salin](#)

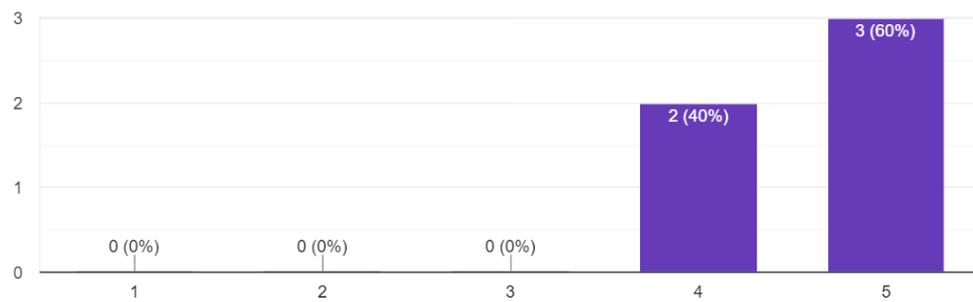
5 jawaban



Soal yang diberikan pada *game* sangat mudah dipahami

[Salin](#)

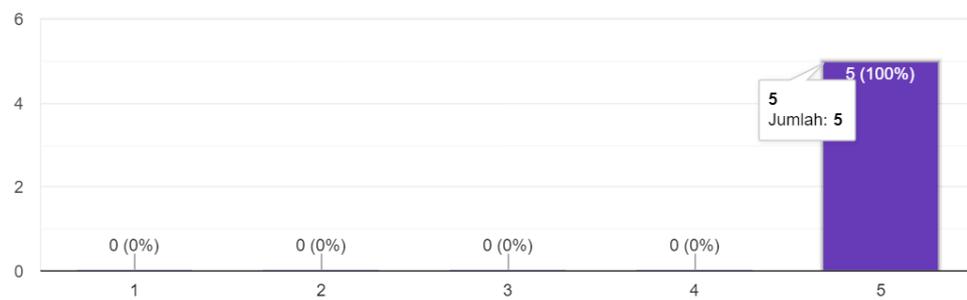
5 jawaban



Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan seluruh soal pada *game*

[Salin](#)

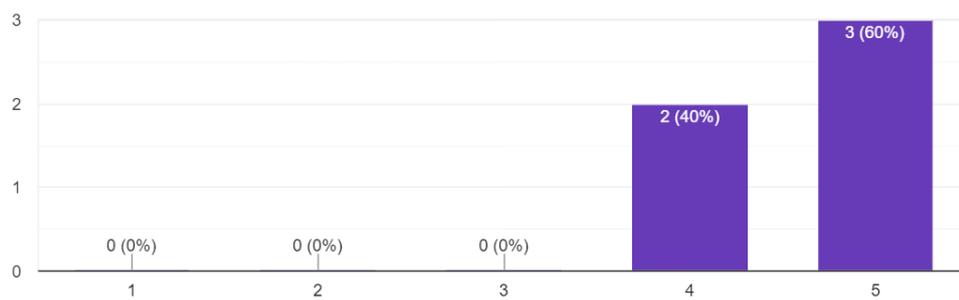
5 jawaban



Saya menyadari bahwa bahasa Inggris itu mudah dan menyenangkan setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan

[Salin](#)

5 jawaban

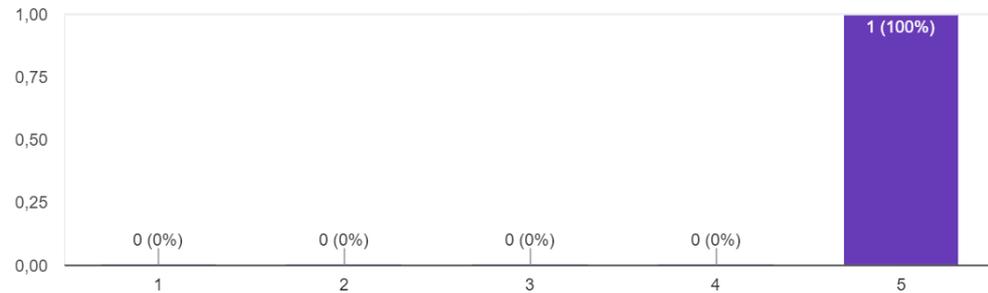


Appendices 11 Summary of Teacher Evaluation

Animasi yang digunakan menarik

[Salin](#)

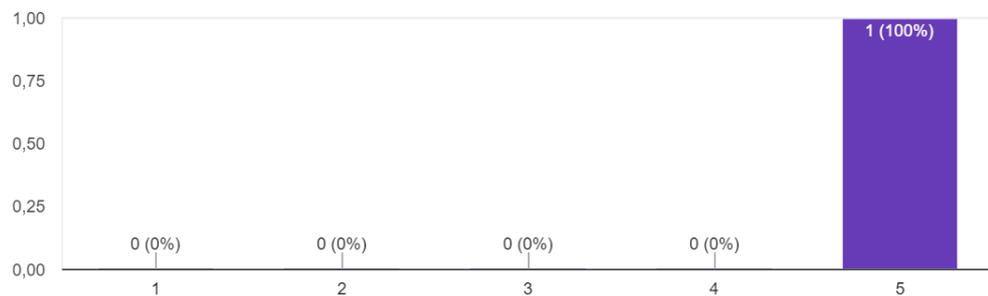
1 jawaban



Pemilihan background yang sesuai dan tidak mengganggu teks atau gambar

[Salin](#)

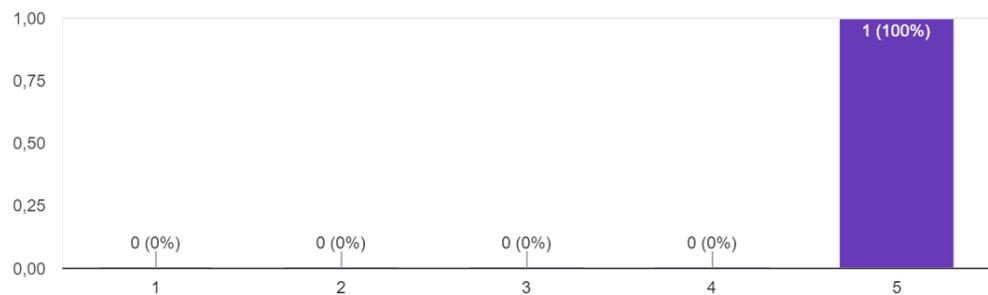
1 jawaban



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

[Salin](#)

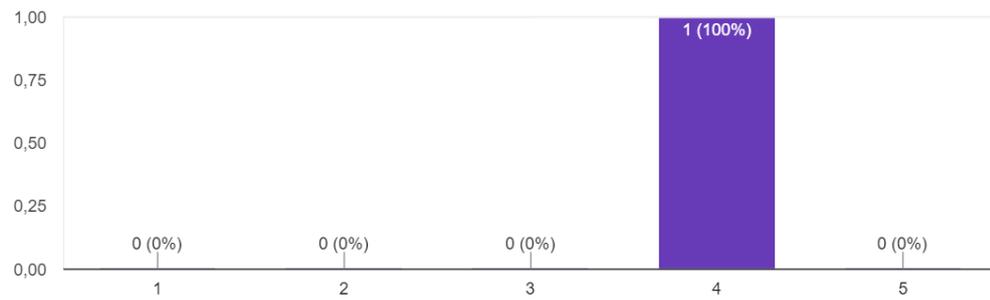
1 jawaban



Penempatan tombol yang sudah sesuai

 Salin

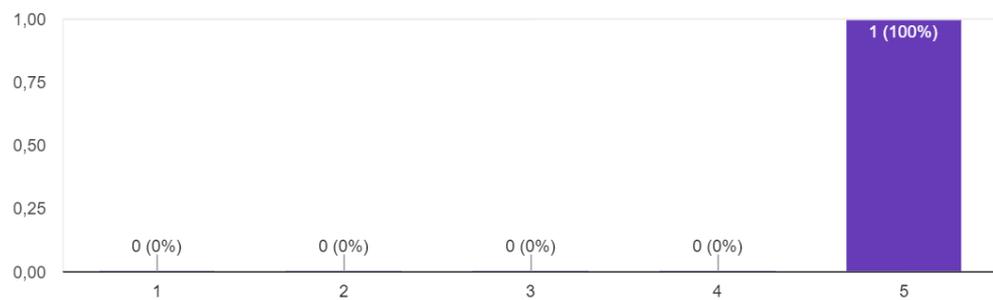
1 jawaban



Kemudahan dalam menggunakan tombol navigasi

 Salin

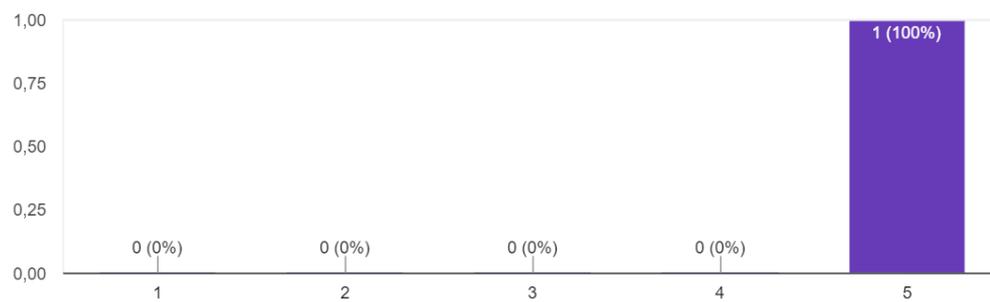
1 jawaban



Tulisan dalam game terlihat jelas dan ukuran tulisan yang digunakan sudah sesuai

 Salin

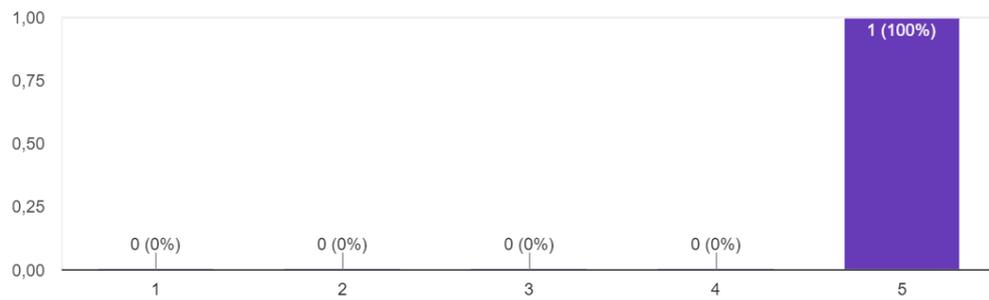
1 jawaban



Background yang digunakan tidak mengganggu siswa

[Salin](#)

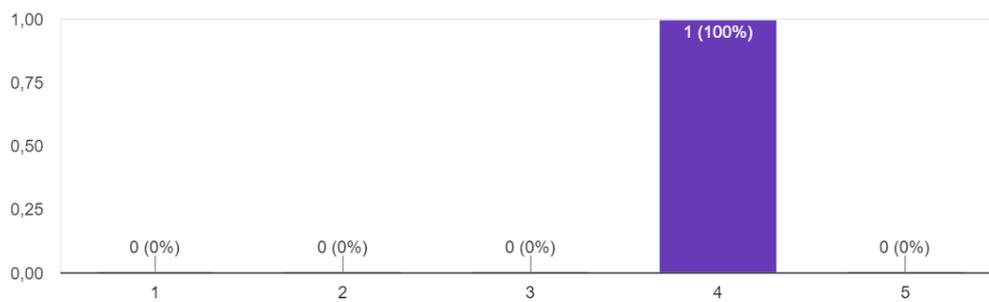
1 jawaban



Terdapat *challenge* yang akan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan

[Salin](#)

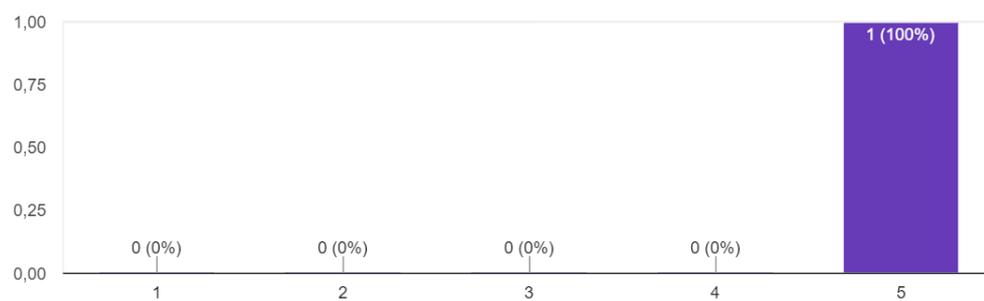
1 jawaban



Tantangan pada setiap level meningkat

[Salin](#)

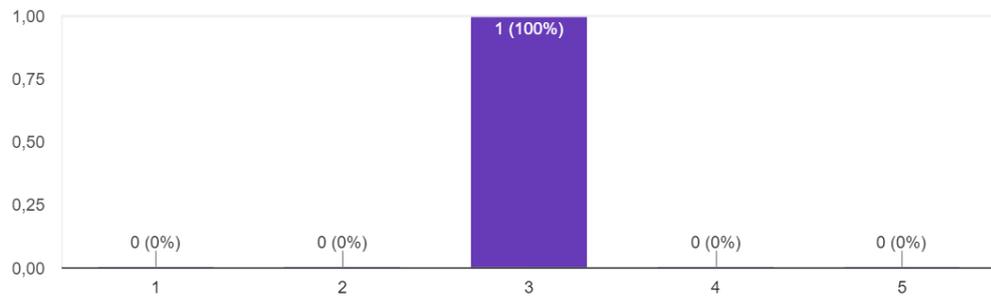
1 jawaban



Terdapat *reward* jika pemain menjawab benar

[Salin](#)

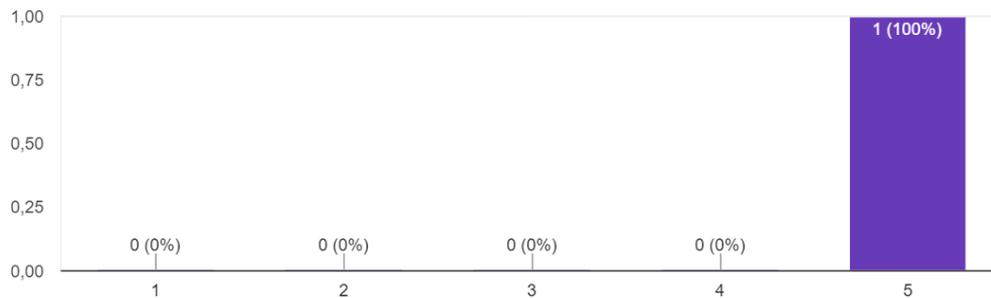
1 jawaban



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

[Salin](#)

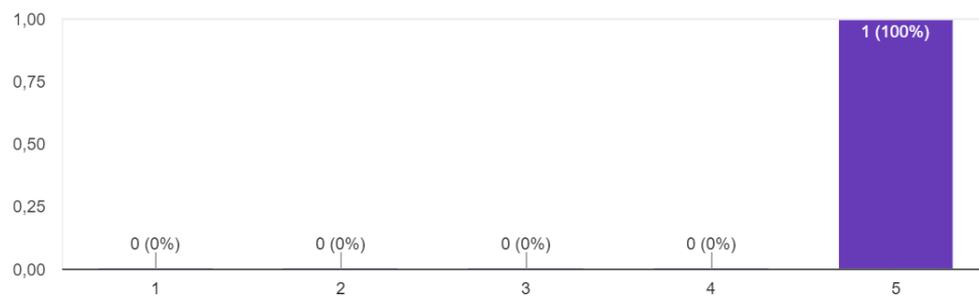
1 jawaban



Penggunaan *score* pada beberapa permainan

[Salin](#)

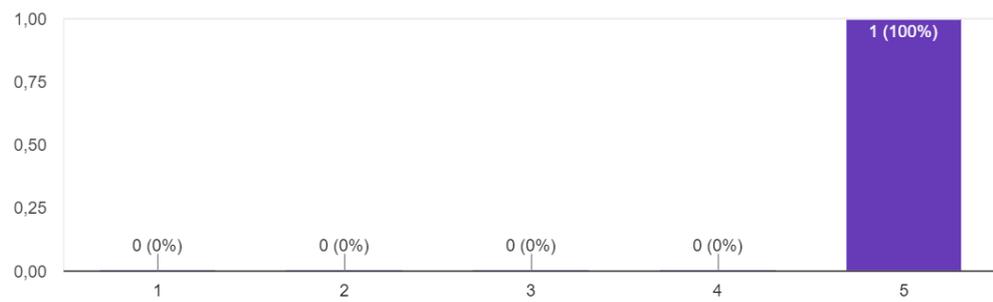
1 jawaban



Kuis disusun dengan durasi pengerjaan yang cukup

 Salin

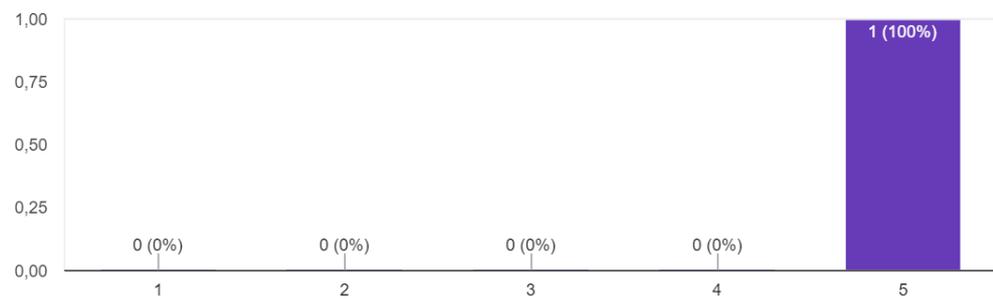
1 jawaban



Game mudah untuk dioperasikan

 Salin

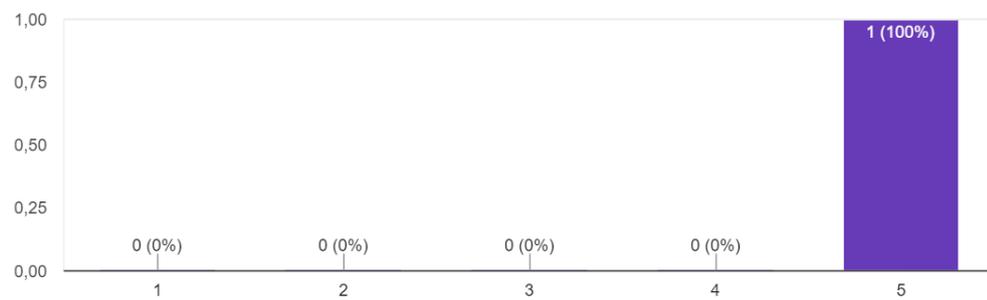
1 jawaban



Petunjuk penggunaan yang disajikan jelas dan mudah dimengerti

 Salin

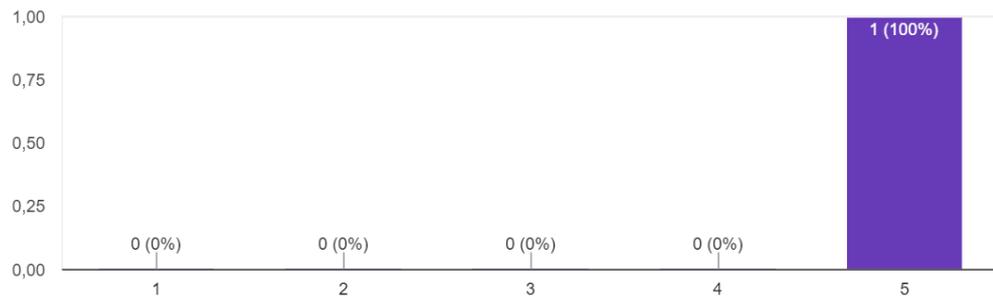
1 jawaban



Produk merespons dengan cepat dalam melaksanakan perintah

 Salin

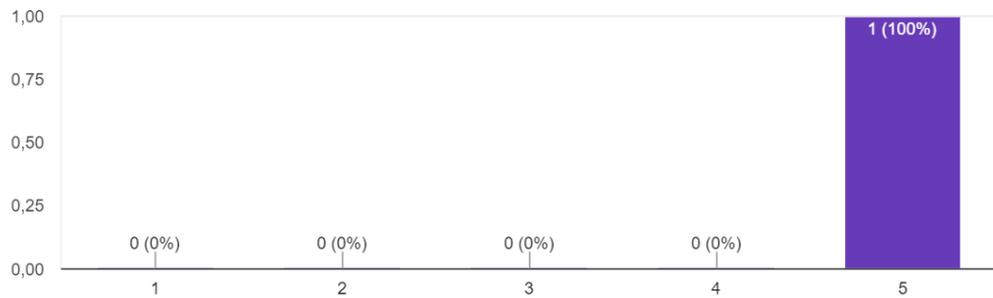
1 jawaban



Elemen *game* tidak mendistraksi konsentrasi siswa dalam menjawab soal

 Salin

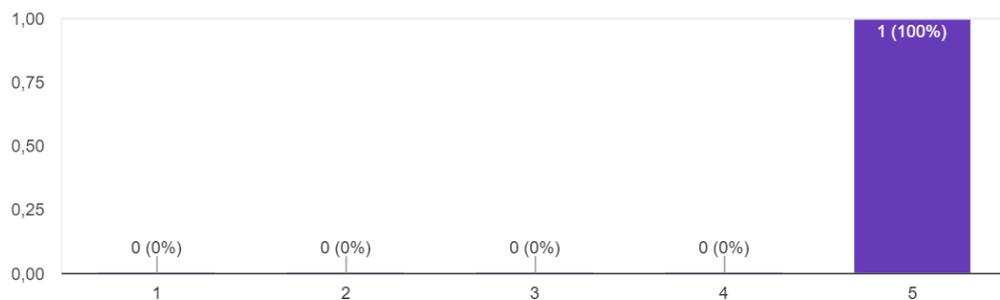
1 jawaban



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

 Salin

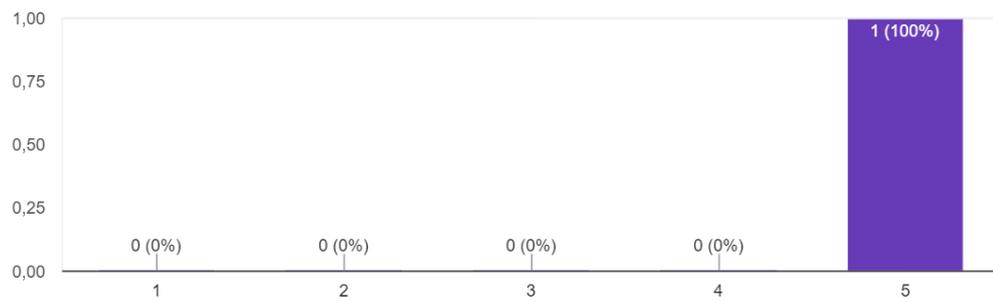
1 jawaban



Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan ejaan

[Salin](#)

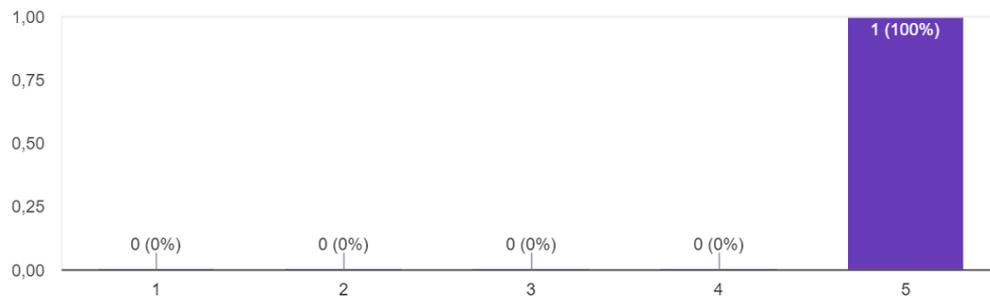
1 jawaban



Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh *young learners*

[Salin](#)

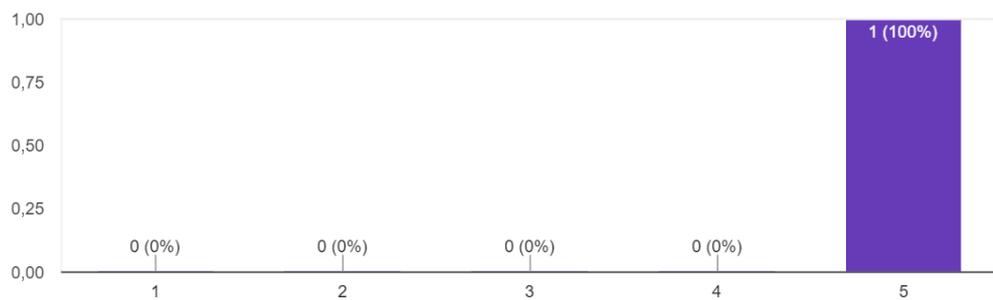
1 jawaban



Gambar yang sesuai dengan materi serta soal latihan yang digunakan

[Salin](#)

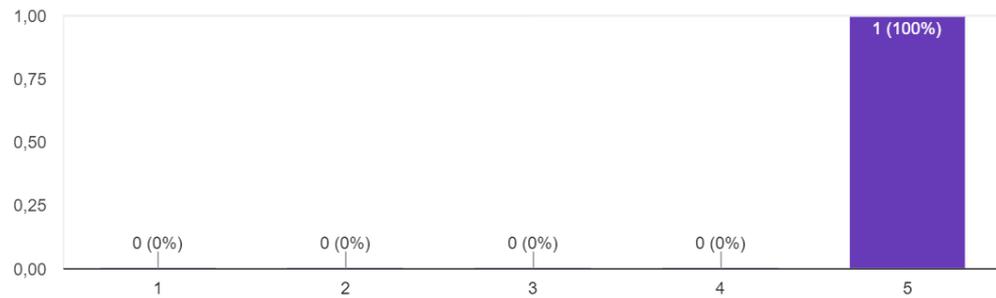
1 jawaban



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

[Salin](#)

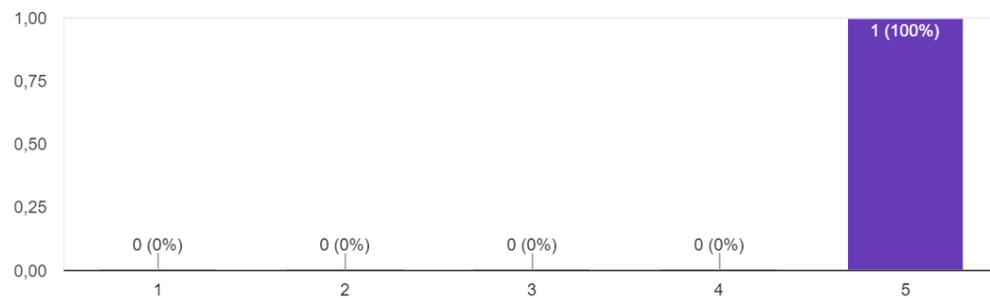
1 jawaban



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

[Salin](#)

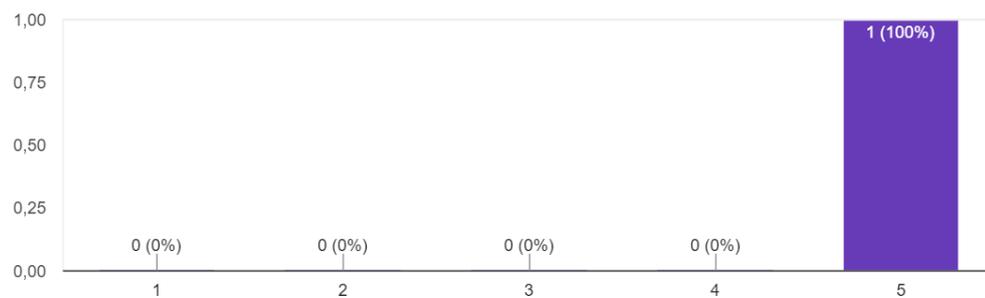
1 jawaban



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

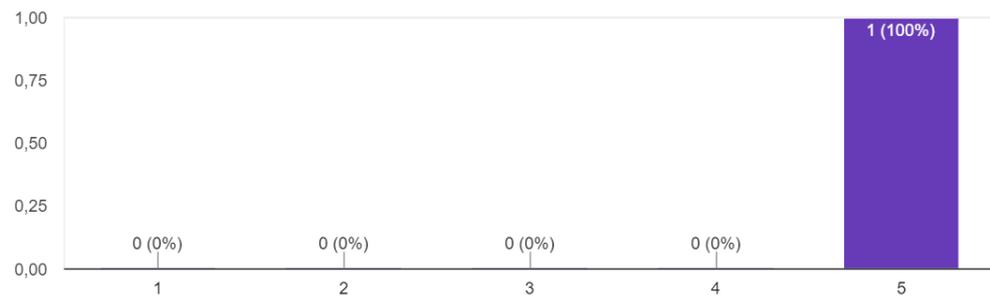
[Salin](#)

1 jawaban



Permainan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa

1 jawaban



Appendices 12 Documentation



RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Luh Kadek Dwi Windari lahir di Gianyar pada tanggal 1 Agustus 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Kaya Adnyana dan Ibu Luh Putu Subianthini. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis adalah warga negara Indonesia yang menganut agama Hindu. Saat ini penulis bertempat di Br. Lokaserana, Desa Siangan, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Siangan dan lulus pada tahun 2013. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Gianyar dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Gianyar dengan jurusan IPA dan lulus pada tahun 2019. Setelah lulus dari bangku sekolah, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Melalui jalur SBMPTN penulis diterima di Universitas Pendidikan Ganesha pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pada akhir tahun 2023 penulis menyelesaikan tugas akhir program sarjana yaitu skripsi dengan judul “The Development of Website Based-Game as English Learning Media for Fifth Grade Elementary School Students in Second Semester”.