



Lampiran 1. Surat Izin Observasi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat : Jalan Udayana (Gedung FIP Kerepos Tengah Udayana) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: ipeds@unpdg.ac.id & unpdg@unpdg.ac.id Web: <http://www.unpdg.ac.id>

Nomor : 1025/UN48.10.1/DT/2022 Singaraja, 8 September 2021
 Lampiran : -
 Prihal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Busungbiu
 di tempat

Dengan Hormat, bersamaan ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja, perlu mendapatkan data mengenai data dengan melakukan penelitian pada sebuah lembaga pendidikan/sekolah.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan izin untuk dapat mencari data/informasi tersebut. Adapun identitas mahasiswa sebagai berikut

No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Ketut Priadnyana Subakti	1811021022	Teknologi Pendidikan

Demikian surat izin observasi ini, atas ketersediaan dan bantunnya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I



Dr. I Made Teguh S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini bertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BERI
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia

Lampiran 2. Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 3748/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 26 Oktober 2023
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Busungbiu
Di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ketut Priadnyana Subakti
NIM : 1811021022
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd.Kons.
NIP. 198208162008121002

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tersedia ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BnF
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan QR code yang telah tersedia



Lampiran 3. Modul Ajar

MODUL AJAR BAHASA INGGRIS NARRATIVE TEXT	
IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM MODUL	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	
Nama Sekolah	
Tahun Pelajaran	2023-2024
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Kelas	
Jumlah Siswa	27
Fase	D
Materi	Narrative Text
Capaian Umum	Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan dalam pemahaman dan penggunaan teks naratif dalam bahasa Inggris. Mereka dapat memahami, menulis, dan menceritakan cerita dengan baik, mengidentifikasi unsur-unsur penting dalam narasi, dan menggunakan kosakata yang beragam. Mereka juga mulai mengembangkan kemampuan untuk memahami informasi tersirat dalam cerita dan memahami tujuan komunikasi dalam proses menulis naratif.
Capaian Elemen Menyimak - Berbicara	Peserta didik di Fase D diharapkan dapat memahami teks naratif, mengungkapkannya dalam bahasa Inggris, mengembangkan karakter dan plot, serta menghasilkan teks naratif yang terstruktur. Mereka juga harus dapat memahami pesan tersirat, menggunakan kosakata beragam, dan memahami tujuan komunikasi.
Capaian Elemen Membaca - Memirsa	Pada akhir fase D, peserta didik mampu membaca dan merespons teks naratif, mengidentifikasi ide utama dan informasi kunci. Mereka menggunakan struktur kalimat dan kosakata yang dipelajari serta mengenali tujuan dari teks tersebut. Kemampuan mereka dalam menyimpulkan kalimat juga mulai berkembang, memungkinkan mereka untuk memahami informasi tersirat dalam teks naratif.
Capaian Elemen Menulis - Mempresentasikan	Pada akhir Fase D, peserta didik mampu mengkomunikasikan ide melalui paragraf sederhana, menggunakan kosakata spesifik, dan struktur kalimat yang sederhana. Mereka juga dapat menulis teks naratif dengan kalimat sederhana dan majemuk.
Alokasi Waktu	2 JP (2 X 35 Menit)
B. ASESMEN AWAL	
Memberikan soal tentang materi yang akan diajarkan dan materi prasyarat yaitu:	
1. Apakah kamu pernah membaca cerita dalam bahasa Inggris yang menggunakan waktu lampau? Ceritakan pengalamammu.	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Elemen Menyimak - Berbicara	Peserta didik mampu: <ul style="list-style-type: none"> • memahami teks naratif dalam bahasa Inggris dengan baik. • mengungkapkan cerita naratif secara lisan dalam bahasa Inggris. • memahami pesan tersirat dalam cerita naratif. • menggunakan kosakata yang beragam dalam berbicara tentang teks naratif. • memahami tujuan komunikasi dalam menceritakan ceritanaratif.
Elemen Membaca - Memirsa	Peserta didik mampu: <ul style="list-style-type: none"> • membaca teks naratif dengan pemahaman yang baik. • mengidentifikasi ide utama dan informasi kunci dalam teks naratif. • menggunakan struktur kalimat dan kosakata yang telah dipelajari saat membaca teks naratif. • mengenali tujuan dari teks naratif yang mereka baca. • mengembangkan kemampuan untuk menyimpulkan kalimat dalam teks naratif. • memahami informasi tersirat dalam teks naratif yang dibaca.
Menulis Mempresentasikan	Peserta didik mampu <ul style="list-style-type: none"> • mengkomunikasikan ide melalui paragraf sederhana dalam teks naratif. • menggunakan kosakata spesifik saat menulis teks naratif. • menggunakan struktur kalimat sederhana dan majemuk dalam menulis teks naratif. • mempresentasikan cerita naratif dengan baik dalam bahasa Inggris.
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media	Game RPG dan Lembar Kerja Peserta Didik
Sumber Belajar	Game RPG, Buku Paket, Materi ajar
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler (Peserta didik paham sebagian)	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Gamification Pembelajaran Gamifikasi	
G. ASESMEN	
<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja, Tugas siswa (Kelompok) Rubrik Penilaian untuk menilai tugas siswa	
KOMPONEN INTI MODUL PERTEMUAN 1	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu: <ul style="list-style-type: none"> • memahami teks naratif dalam bahasa Inggris dengan baik. • mengungkapkan cerita naratif secara lisan dalam bahasa Inggris. • memahami pesan tersirat dalam cerita naratif. • menggunakan kosakata yang beragam dalam berbicara tentang teks naratif. • memahami tujuan komunikasi dalam menceritakan cerita naratif. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Peserta didik belajar untuk memahami, mengungkapkan, dan menghasilkan teks naratif dalam bahasa Inggris dengan baik. Mereka juga menyusun teks naratif yang terstruktur, memahami pesan tersirat, menggunakan kosakata beragam dalam berbicara tentang teks naratif, dan memahami tujuan komunikasi dalam menceritakan cerita naratif.	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
Bagaimana cara menceritakan kembali dalam bahasa Inggris cerita naratif yang kamu dengar?	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
(5 Menit)	Kegiatan Pendahuluan
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan meminta ketua kelas memimpin peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran.
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik.
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi dan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan digunakan.
(65 Menit)	Kegiatan Inti
	Siswa & Guru Memainkan Game RPG Bersama
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak cerita & materi yang terdapat dalam media belajar secara individu dengan fokus pada pemahaman cerita. • Guru mengawasi sekaligus membantu peserta didik apabila terdapat hal yang tidak dipahami.
	Diskusi dan Analisis (10 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi kelompok kecil untuk membahas pemahaman mereka tentang cerita naratif di dalam game.
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencoba mengidentifikasi pesan tersirat dalam cerita yang dimainkan dalam game.
	Presentasi Diskusi (5 menit)

	<ul style="list-style-type: none"> Setiap kelompok mempresentasikan pemahaman mereka tentang cerita video naratif dan pesan tersiratnya kepada seluruh kelas. (Presentasi)
	Latihan Mengungkapkan Cerita (10 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memilih salah satu moment dari salah satu peristiwa dari cerita naratif dalam game RPG Peserta didik berlatih untuk mengungkapkan cerita tersebut secara lisan dengan menggunakan kosakata yang beragam.
	Presentasi Cerita (15 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> Setiap peserta didik mempresentasikan cerita game naratif yang mereka pilih kepada kelas. Presentasi harus mencakup ekspresi wajah, nada suara, dan gestur yang sesuai dengan cerita.
	Umpan Balik dan Evaluasi (5 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> Setelah setiap presentasi, kelas memberikan umpan balik konstruktif. Guru memberikan penilaian tentang kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan cerita dengan baik.
(5 Menit)	Kegiatan Penutup
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran Guru memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan meberikan pesan dan motivasi semangat belajar kemudain penutup (salam)

KOMPONEN INTI MODUL

PERTEMUAN 2

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- membaca teks naratif dengan pemahaman yang baik.
- mengidentifikasi ide utama dan informasi kunci dalam teks naratif.
- menggunakan struktur kalimat dan kosakata yang telah dipelajari saat membaca teks naratif.
- mengenali tujuan dari teks naratif yang mereka baca.
- mengembangkan kemampuan untuk menyimpulkan kalimat dalam teks naratif.
- memahami informasi tersirat dalam teks naratif yang dibaca.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

<p>Peserta didik belajar untuk memiliki kemampuan yang meliputi pemahaman teks naratif, pengidentifikasian ide utama dan informasi penting, penerapan struktur kalimat dan kosakata yang telah dipelajari dalam membaca teks naratif, pengenalan tujuan dari teks naratif yang sedang dibaca, pengembangan kemampuan untuk menyimpulkan kalimat dalam teks naratif, serta pemahaman terhadap informasi tersirat dalam teks naratif yang mereka baca.</p>		
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p>		
<p>Bagaimana kamu memahami cerita naratif yang kamu baca?</p>		
<p style="text-align: center;">KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>		
<p>(10 Menit)</p>	<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan meminta ketua kelas memimpin peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memberikan apresiasi dan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya. • Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan digunakan. 	
	<p>(60 Menit)</p>	
	<p>Kegiatan Inti</p>	
<p>Membaca Teks Naratif (25 menit)</p>		
<p>Siswa & Guru Melanjutkan Memainkan Game RPG Bersama</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca teks naratif tersebut secara individu dengan fokus pada pemahaman cerita. 		
<p>Diskusi dan Identifikasi (20 menit)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi kelompok kecil untuk membahas pemahaman mereka tentang teks naratif. • Peserta didik mengidentifikasi ide utama dan informasi kunci dalam cerita. 		
<p>Presentasi Diskusi (20 menit)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang teks naratif kepada seluruh kelas. (Presentasi LKPD) 		
<p>Latihan Membaca (30 menit)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berlatih membaca teks tersebut dengan fokus pada penggunaan struktur kalimat dan kosakata yang telah dipelajari. 		
<p>Mengenali Tujuan Teks (20 menit)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi kelompok kecil untuk mengenali tujuan dari teks naratif yang mereka baca. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memahami mengapa cerita tersebut ditulis dan apa pesan yang ingin disampaikan.
	Menyimpulkan dan Memahami Informasi Tersirat (20 menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berlatih menyimpulkan kalimat dalam teks naratif yang dibaca. • Peserta didik juga mencoba memahami informasi tersirat dalam cerita.
(15 Menit)	Kegiatan Penutup
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran • Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran • Guru memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi semangat belajar kemudian penutup (salam)

LAMPIRAN

INSTRUMEN DAN RUBRIK PENILAIAN PERTEMUAN

Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen Penilaian:

- True or False 5 soal
- Pilihan ganda 10 soal

Rubrik Penilaian:

- Jawaban Benar (Correct): Skor penuh (1 poin)
- Jawaban Salah (Incorrect): Tidak mendapatkan poin (0 poin)
- Tidak Ada Jawaban (No Answer): Tidak mendapatkan poin (0 poin)

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Belum Berkembang	Cukup	Baik	Sangat Baik
0-60	61-70	71-80	81-100

Format Penilaian Kemampuan Siswa dalam Menceritakan Cerita Narasi

No.	Nama Siswa	Skor untuk tiap aspek				Skor akhir peserta didik	Jumlah Total <small>Nilai Siswa = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$</small>
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan:

Aspek 1 = Pengucapan (Pronunciation)

Aspek 2 = Kemampuan Berbicara (Speaking Fluency)

Aspek 3 = Kemampuan Kosakata (Vocabulary)

Aspek 4 = Kemampuan Tatabahasa (Grammar)

Parameter Penilaian

Skor	Pengucapan (Pronunciation)	Kemampuan Berbicara (Speaking Fluency)	Kemampuan Kosakata (Vocabulary)	Kemampuan Tatabahasa (Grammar)
Sangat baik (4)	Pengucapan jelas, hampir tanpa kesalahan.	Berbicara lancar tanpa terlalu banyak jeda atau terbata-bata.	Menggunakan kosakata yang beragam dan sesuai dengan topik.	Menggunakan tata bahasa dengan benar dan variatif.
Baik (3)	Beberapa kesalahan dalam pengucapan, namun masih mudah dipahami.	Ada beberapa jeda dan terbata-bata, tetapi masih dapat dipahami.	Menggunakan kosakata yang cukup beragam, tetapi terkadang mengulang kata-kata.	Menggunakan tata bahasa dengan baik, tetapi ada beberapa kesalahan.
2	Banyak kesalahan dalam pengucapan sehingga menyulitkan pemahaman.	Berbicara terbata-bata dan sering mengalami kesulitan dalam menjalankan percakapan.	Kosakata terbatas dan sering mengulang kata-kata.	Ada banyak kesalahan tata bahasa yang mengganggu pemahaman.

1	Pengucapan sangat buruk dan sulit dipahami.	Kesulitan yang signifikan dalam berbicara dan berinteraksi.	Penggunaan kosakata sangat terbatas dan monoton.	Penggunaan tata bahasa sangat buruk sehingga sulit dipahami.
---	---	---	--	--

INSTRUMEN DAN RUBRIK PENILAIAN PERTEMUAN 2

Format Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen Penilaian:

- Essay 10 soal

Rubrik Penilaian:

Skor	Ketepatan Jawaban	Kedalaman Pemahaman	Kesesuaian dengan Tata Bahasa dan Penulisan	Orisinalitas/Pemikiran Kreatif
4	Jawaban mencakup semua aspek yang relevan dan relevan dengan pertanyaan.	Menunjukkan pemahaman mendalam tentang materi dan memberikan rincian yang sangat relevan.	Tulisan bebas dari kesalahan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca. Kalimat dan paragraf disusun dengan baik.	Menunjukkan pemikiran kreatif atau orisinalitas dalam jawaban.
3	Jawaban mencakup sebagian besar aspek yang relevan dan relevan dengan pertanyaan.	Menunjukkan pemahaman yang baik tentang materi dan memberikan beberapa rincian relevan.	Hanya sedikit kesalahan tata bahasa, ejaan, atau tanda baca yang terlihat. Kalimat dan paragraf terstruktur dengan baik.	Menunjukkan beberapa tanda pemikiran kreatif atau orisinalitas dalam jawaban.
2	Jawaban mencakup beberapa aspek yang relevan, tetapi kurang relevan dengan pertanyaan.	Menunjukkan pemahaman yang cukup tentang materi tetapi kurang dalam rincian.	Terdapat beberapa kesalahan tata bahasa, ejaan, atau tanda baca yang mengganggu. Kalimat dan paragraf kurang terstruktur.	Tidak menunjukkan pemikiran kreatif atau orisinalitas yang signifikan dalam jawaban.
1	Jawaban mencakup sedikit aspek yang relevan dan tidak begitu relevan dengan pertanyaan.	Menunjukkan pemahaman terbatas tentang materi dan kurang dalam rincian.	Banyak kesalahan tata bahasa, ejaan, atau tanda baca yang mengganggu pemahaman. Kalimat dan paragraf tidak terstruktur dengan	Tidak menunjukkan pemikiran kreatif atau orisinalitas dalam jawaban.

			baik.	
0	Tidak ada jawaban yang diberikan atau jawaban tidak ada hubungannya dengan pertanyaan.	Tidak ada pemahaman yang ditunjukkan.	Tulisan penuh kesalahan tata bahasa, ejaan, atau tanda bacasehingga sulit dipahami.	Tidak ada jawaban atau jawaban tidak ada hubungannya dengan pertanyaan.

Lembar Penilaian Presentasi

Nama Anggota Kelompok :
 Kelas :
 Mata Pelajaran :
 Materi pokok :

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Max	Skor Perolehan
1	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan Penyampaian materi benar Penggunaan alat bantu 	25	
2	Tata Letak/Display	<ul style="list-style-type: none"> Penempatan hasil pekerjaan baik Komposisi penyajian serasi 	25	
3	Sistematika Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan bahasa benar Tata bahasa benar 	25	
4	Sikap Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Cara menyampaikan materi baik Penampilan rapi 	25	
Total Keseluruhan			100	

Mengerahui,
Kepala Sekolah

NIP. -

Busungbiu,
Guru Mapel

NIP. -

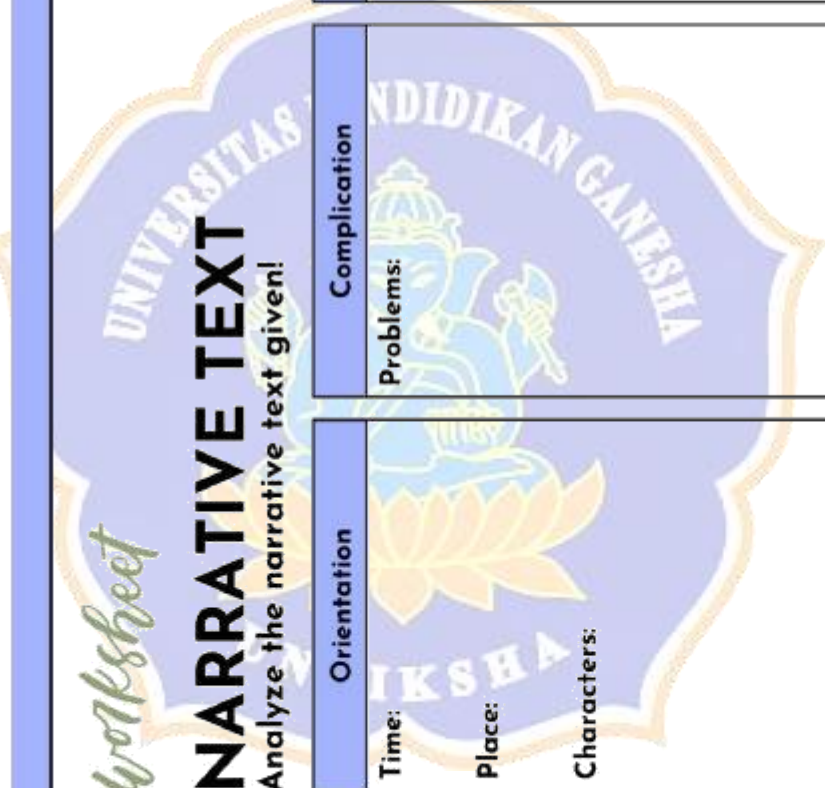
2023

worksheet

8TH GRADE!

NARRATIVE TEXT
Analyze the narrative text given!

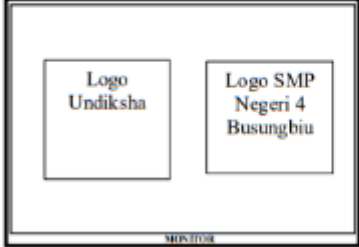

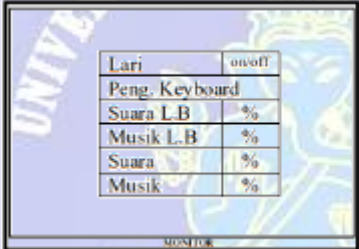

Orientation	Complication	Resolution
Time: Place: Characters:	Problems:	Moral Lesson:


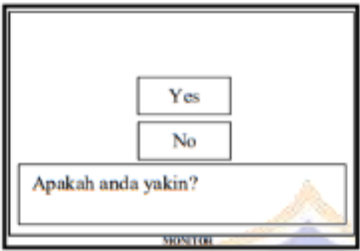
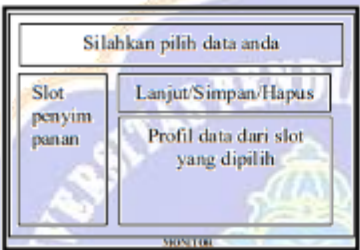






Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 4 Busungbiu

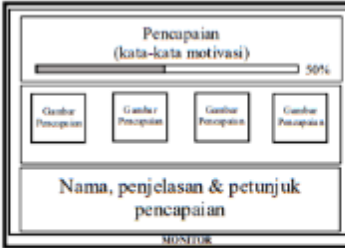
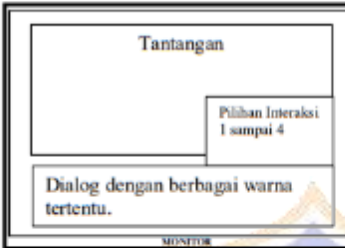


No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas
1.	Agung Gede Alvin Harsen	L	VIII E
2.	Gede Aldy Andean	L	VIII E
3.	Gede Arya Adi Natha	L	VIII E
4.	Gede Radita Tantrayana	L	VIII E
5.	Gusti Komang Angga Putra	L	VIII E
6.	Ida Ketut Kresna Wijaya	L	VIII E
7.	Kadek Arya Paundrabima	L	VIII E
8.	Kadek Nila Febriyani	P	VIII E
9.	Kadek Putri Mahendri	P	VIII E
10.	Kadek Trisna Putri	P	VIII E
11.	Ketut Ayu Sumawardani	P	VIII E
12.	Komang Dika Lesmana	L	VIII E
13.	Komang Dika Saputra	L	VIII E
14.	Komang Predi	L	VIII E
15.	Komang Yosha Yonanda	L	VIII E
16.	Luh Putu Ariani	P	VIII E
17.	Luh Putu Jwita Anggreni	P	VIII E
18.	Made Alfian Arya Pradita	L	VIII E
19.	Ni Km Ardi Ratna Pratiwi	P	VIII E
20.	Pande Komang Paramitha Laksmi Putri	P	VIII E
21.	Putu Agus Suniyasa	L	VIII E
22.	Putu Desi Natalia	P	VIII E
23.	Putu Eka Jaya Wardana	L	VIII E
24.	Kadek Apriani	P	VIII E
25.	Putu Nova Putri	P	VIII E
26.	Putu Sintya Devi	P	VIII E
27.	Komang Desi Anggarini	P	VIII E

Lampiran 5. Storyboard game RPG

No	Akses	Gambar Visual	Penjelasan Scene
1.	Saat membuka game		<p>Nama Scene: Intro pembuka</p> <p>Isi Scene: Scene ini hanya memperkenalkan dua instansi, 1) Undiksha, yaitu instansi penyusun skripsi dan 2) SMP Negeri 4 Busungbiu, instansi tempat penyusun melakukan pengujian produk.</p>
2.	Setelah scene "Intro pembuka"		<p>Nama Scene: Layar judul (<i>Title screen</i>)</p> <p>Isi Scene: Layar judul berisi 6 opsi menu yang mengarah pada scene:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan baru (<i>New game</i>) 2. Melanjutkan (<i>Continue</i>) 3. Pengaturan (<i>Option</i>) 4. Petunjuk/Bantuan (<i>Help</i>) 5. Papan peringkat (<i>Leaderboard</i>) 6. Keluar game (<i>Quit</i>)
3.	Setelah memilih opsi "Pengaturan" pada scene "Layar Judul" atau pada saat "Eksplorasi"		<p>Nama Scene: Pengaturan (<i>Option</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini memberikan akses user untuk mengatur beberapa unsur <i>game RPG</i>, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lari (<i>Dash</i>): Kecepatan karakter berjalan 2. Keyboard: Mengatur fungsi keyboard 3. Suara (<i>Sound</i>): Efek bunyi (0-100%) 4. Musik (<i>Music</i>): Efek musik (0-100%) <p>Keterangan: L.B: Latar belakang/ BG (<i>Background</i>)</p>
4.	Setelah memilih opsi "Petunjuk" pada scene "Layar Judul"		<p>Nama Scene : Petunjuk/Bantuan (<i>Help</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini merupakan penjelasan terkait opsi-opsi pada scene "Layar Judul".</p>

5.	Setelah memilih opsi "Papan peringkat" pada scene "Layar Judul"		<p>Nama Scene : Papan Peringkat (<i>Leaderboard</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini merupakan kumpulan dari skor-skor yang diraih oleh siswa selama bertualang. Scene ini menampilkan hingga top 24 skor tertinggi.</p>
6.	Setelah memilih opsi "Keluar" pada scene "Layar Judul"		<p>Nama Scene : Keluar game (<i>Quit</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan opsi "ya" dan "tidak" sebagai konfirmasi sebelum <i>User</i> benar-benar keluar dari <i>game</i>.</p>
7.	Setelah memilih opsi "Melanjutkan" pada scene "Layar Judul" atau pada saat "Eksplorasi" dengan memilih "Simpan/lanjut"		<p>Nama Scene : File proses user (<i>User's progress file</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini adalah halaman <i>User</i> untuk melanjutkan proses yang telah disimpan sebelumnya. Maksimal penyimpanan mencapai 24 slot. Profil yang ditampilkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama karakter 2. Chapter 3. Waktu bermain 4. Lokasi 5. Total menyimpan 6. Skor 7. Progres eksplorasi 8. Cerita tamat
8.	Setelah memilih opsi "Mulai Baru" pada scene "Layar Judul" atau melanjutkan proses sebelumnya melalui scene "Melanjutkan"		<p>Nama Scene : Eksplorasi (<i>Explorations</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini dimana karakter bertualang di English Kingdom, seperti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalani cerita utama (chapter 1-chapter 4) 2. Eksplorasi 3. Mengumpulkan pencapaian 4. Belajar melalui <i>Note</i> yang ditemukan 5. Belajar melalui kata-kata baru yang ditemukan saat menjalani cerita dan eksplorasi

			<p>Keterangan: Arti warna font pada dialog:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Putih: Normal 2. Kuning: Nama karakter & hal-hal penting 3. Biru: Tugas/misi dan petunjuk terkait cerita 4. Hijau: Nama-nama tempat 5. Ungu: Suatu objek atau barang (<i>items/collectable</i>) 6. Merah: Peringatan atau larangan
9.	Pada mode "Eksplorasi", tekan tombol "ESC" pada keyboard atau tekan klik kanan pada mouse.		<p>Nama Scene : Menu karakter (<i>Character Menu</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan kemajuan & skor dari <i>user</i>. Bagian ini juga menampilkan menu karakter yang terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Barang (<i>items</i>) 2. Misi/Tugas (<i>quests</i>) 3. Pencapaian (<i>achivements</i>) 4. Pengaturan (<i>option</i>) 5. Simpan/Lanjut (<i>save/load</i>) 6. Keluar (<i>quit</i>)
10.	Pada scene "Menu Karakter" pilih opsi "Barang".		<p>Nama Scene : Layar Barang (<i>Items window</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan barang-barang yang telah didapat oleh <i>user</i> selama menggunakan bertualang. Setiap barang memiliki penjelasan masing-masing.</p>
11.	Pada scene "Menu Karakter" pilih opsi "Misi/Tugas".		<p>Nama Scene : Layar Misi/Tugas (<i>Quest window</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan tugas/misi yang telah didapat oleh <i>user</i> selama menggunakan bertualang, baik yang sudah terselesaikan maupun yang belum terselesaikan. Setiap tugas/misi memiliki penjelasan dan petunjuk masing-masing.</p>

12.	Pada scene "Menu Karakter" pilih opsi "Pencapaian".		<p>Nama Scene : Layar pencapaian (<i>Achivement window</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan batang kemajuan pencapaian (1-100%) dan segala pencapaian yang telah didapat oleh <i>user</i> selama menggunakan bertualang. Setiap pencapaian memiliki nama, penjelasan dan petunjuk masing-masing.</p>
13.	Di akses pada saat menjalani cerita pada scene "Eksplorasi"		<p>Nama Scene : Tantangan (<i>Trial & Quiz</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan batang kemajuan pencapaian (1-100%) dan segala pencapaian yang telah didapat oleh <i>user</i> selama menggunakan bertualang. Setiap pencapaian memiliki nama, penjelasan dan petunjuk masing-masing.</p>
14.	Di akses pada saat menjalani cerita pada scene "Eksplorasi" atau membuka "Layar barang" dan memilih pengetahuan yang ingin dipelajari.		<p>Nama Scene : Ilmu Pengetahuan/Materi (<i>Knowledge</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan segala pengetahuan yang didapatkan oleh <i>user</i> selama bertualang.</p> <p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjut (<i>Next</i>): Lanjut ke halaman selanjutnya 2. Lewati (<i>Skip</i>): Menutup jendela atau melewati
15.	Di akses pada saat menjalani cerita pada scene "Eksplorasi" atau membuka "Layar barang" dan memilih pengetahuan yang ingin dipelajari.		<p>Nama Scene : Paduan (<i>Tutorial</i>)</p> <p>Isi Scene: Scene ini menampilkan segala paduan yang mungkin belum diketahui <i>user</i>, misalnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi mouse & keyboard 2. Warna text pada dialog 3. Opsi-opsi pada menu 4. Petunjuk lanjutan

Lampiran 6. Review Uji Ahli Instrumen Penilaian

a) Ahli Instrumen 1

INSTRUMEN PENILAIAN PERBEDAAN
REVIEW AHLI INSTRUMEN PENILAIAN

Nama : Adhiana I Wati Hidayat, S.Kom, M.Pd.
NIP : 1980070204041000
Jabatan : Dosen TP
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia

A. Tujuan :
Penyusunan instrumen penilaian untuk keperluan kegiatan dan guru AGN (The English Keynet) pada pelaksanaan tahun ke-3000 SIE (II) yang telah dilaksanakan.

B. Fungsi :
1. Untuk instrumen ini adalah di gunakan sebagai penilaian
2. Di gunakan sebagai alat ukur kemampuan penilaian terhadap hasil belajar pada tingkat dan level yang ada, namun tidak semua (II) yang telah selesai dan tidak pengajaran
3. Berfungsi untuk di gunakan sebagai media yang dapat di gunakan oleh peneliti pada saat yang dibutuhkan.

C. Keabsahan & Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran
Keabsahan Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	Skor Maks	Jumlah Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 2. Kesesuaian materi dengan Indikator 3. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran 4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1 2 3 4	8

Keabsahan & Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

Keabsahan Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Reliabel
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Tingkat kesesuaian yang di gunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3. Keabsahan Instrumen
Validasi ahli yang dilakukan pada instrumen ini dan terlampir

Keabsahan & Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

Keabsahan Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Reliabel
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Materi yang di gunakan sesuai dengan materi dan tingkat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Kesesuaian materi dengan Indikator	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Kesesuaian materi dengan Indikator	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Kesesuaian materi dengan Indikator	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3. Keabsahan Instrumen
Validasi ahli yang dilakukan pada instrumen ini dan terlampir

Keabsahan & Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

Keabsahan Instrumen Uji Coba AHI Media Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	Skor Maks	Jumlah Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Keabsahan Instrumen	1. Tingkat kesesuaian materi 2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 3. Kesesuaian materi dengan Indikator 4. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran 5. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 6. Kesesuaian materi dengan Indikator 7. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran 8. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 9. Kesesuaian materi dengan Indikator 10. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran 11. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 12. Kesesuaian materi dengan Indikator 13. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran 14. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	9 6

3. Keabsahan Instrumen
Validasi ahli yang dilakukan pada instrumen ini dan terlampir

Berwujud
C. Pembelian contoh dan
ujian hasil belajar

Jumlah Rater	15
--------------	----

Media -
Instrumen Uji Coba AHA (Aspek Pembelajaran)

No	Aspek Pembelajaran	Nilai	
		1-4-4 Reliensi	Reliensi
1	Tampilan media pembelajaran		
2	Kejelasan dan keterbacaan isi media (media digital)		✓
3	Pada bagian dari pengorganisasian isi (PO) pembelajaran		✓
4	Menarik dan interaktif pada (PO) media pembelajaran		✓
5	Aplikasi media digital		✓
6	Menarik dan interaktif pada bagian (PO) media pembelajaran		✓
7	Validasi dan keabsahan materi belajar media pembelajaran		✓
8	Validasi dan keabsahan isi belajar media pembelajaran		✓
9	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
10	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
11	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
12	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
13	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
14	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
15	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓
16	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran		✓

Handwritten notes:
1. Media
2. Desain
3. Isi
4. Desain
5. Desain

3. **Kejelasan dan Saah**

Melihat kembali akan hasil dari media pada bagian keabsahan isi belajar media pembelajaran

Singaperbangsa, 25 April 2024
Ahli Instrumen, Nurdiana

Signature

Nurdiana / Widyaiswara
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
RIP, Jember 66131

b) Ahli Instrumen 2

**INSTRUMEN UJI COBA PROJEK
REVIEW AHLI INSTRUMEN PENYUSUN**

Nama : Irena Gudi Agnes Pratiwi Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
M.P :
Jabatan : Dosen IIP
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan :
Penyusunan instrumen uji coba untuk keperluan belajar media digital pada mata kuliah "Media Pembelajaran" pada program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (PTK) Universitas Pendidikan Ganesha.

B. Aspek Uji :
1. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran
2. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran
3. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran

C. Keabsahan dan Keabsahan Uji Coba AHA (Aspek Pembelajaran)

No	Kategori	Indikator		Skor Maks	Jumlah Rater
		(1)	(2)		
1	Media Pembelajaran	1. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	2. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	4	6
		3. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	4. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	4	
		5. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	6. Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	4	

No	Aspek Pembelajaran	Nilai	
		Reliensi	1-4-4 Reliensi
1	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
2	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
3	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
4	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
5	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
6	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
7	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
8	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
9	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	
10	Kejelasan dan keterbacaan isi belajar media pembelajaran	✓	

3. **Kejelasan dan Saah**

Melihat kembali akan hasil dari media pada bagian keabsahan isi belajar media pembelajaran

Singaperbangsa, 25 April 2024
Ahli Instrumen, Nurdiana

Signature

Nurdiana / Widyaiswara
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
RIP, Jember 66131

2. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Aspek Tujuan	Nilai	
		Relevan	Tinggi Rendah
1	Menyebutkan konsep sifat-sifat cahaya, dan bagaimana pembiasan	✓	✓
2	Menguraikan definisi pembiasan cahaya	✓	✓
3	Menyebutkan hukum Snellius dan menerangkan konsep indeks bias	✓	✓
4	Menyebutkan definisi sudut kritis dan sudut bias	✓	✓
5	Menyebutkan definisi dispersi cahaya	✓	✓
6	Menyebutkan definisi spektrum cahaya tampak dan spektrum warna	✓	✓
7	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
8	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
9	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
10	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
11	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
12	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓

A. Kompetensi Dasar

Menerapkan konsep dan prinsip ilmu fisika dalam kehidupan sehari-hari

- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan
- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan

2. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No	Aspek Tujuan	Nilai	
		Relevan	Tinggi Rendah
1	Menyebutkan definisi pembiasan cahaya	✓	✓
2	Menguraikan definisi pembiasan cahaya	✓	✓
3	Menyebutkan hukum Snellius dan menerangkan konsep indeks bias	✓	✓
4	Menyebutkan definisi sudut kritis dan sudut bias	✓	✓
5	Menyebutkan definisi dispersi cahaya	✓	✓
6	Menyebutkan definisi spektrum cahaya tampak dan spektrum warna	✓	✓
7	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
8	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
9	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
10	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
11	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓
12	Menyebutkan definisi dispersi cahaya dan spektrum warna	✓	✓

A. Kompetensi Dasar

Menerapkan konsep dan prinsip ilmu fisika dalam kehidupan sehari-hari

- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan
- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan

2. Kompetensi Dasar

Menerapkan konsep dan prinsip ilmu fisika dalam kehidupan sehari-hari

- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan
- Terdapat dalam pembelajaran, sesuai dengan aspek yang ditanyakan

Widyadarmasari, 15 Mei 2024
M. Nur Hafidza, S.Pd.
Guru Fisika



Lampiran 7. Review Uji Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Nama : Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd.,M.Pd
NIP : 198607032023212041
Jabatan : Dosen Bahasa Inggris di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan :

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari *game RPG "The English Kingdom"* pada materi Bahasa Inggris kelas 8 dalam pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Ibu membuka terlebih dahulu *game RPG "The English Kingdom"* untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dikembangkan dengan seksama.
3. Dimohonkan kepada Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir dinilai pada lembar penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

5. Berikan komentar dan saran Ibu terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Isi Pembelajaran:

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.				✓
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator.				✓

3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran.				✓
4.	Kebenaran materi yang disajikan.				✓
5.	Materi disajikan dengan sistematis.				✓
6.	Tingkat kemenarikan materi yang disajikan.				✓
7.	Tingkat kesulitan soal yang disajikan			✓	
8.	Kemudahan kalimat bahasa yang digunakan			✓	
9.	Tingkat keseimbangan antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris				✓
10.	Penulisan ejaan & istilah				✓
11.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang benar				✓

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.

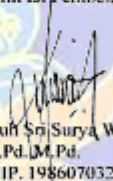
1. Revisi beberapa kesalahan grammar
2. Pilihan jawaban harus konsisten

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 17 Oktober 2023
Ahli Isi Pembelajaran,


Luh Sri Surya Wisma Jayanti,
S.Pd.,M.Pd.,
NIP. 198607032023212041

UNDIKSHA

Lampiran 8. Review Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Nama : Dr. I Kadek Suartama S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198104142006041001
 Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan :
 Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari *game RPG "The English Kingdom"* pada materi Bahasa Inggris kelas 8 dalam pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk :

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli desain pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak membuka terlebih dahulu *game RPG "The English Kingdom"* untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dikembangkan dengan seksama.
3. Dimohonkan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir dinilai pada lembar penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

5. Berikan komentar dan saran Bapak terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran:

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tutorial/petunjuk dalam penggunaan aplikasi				✓
2.	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan logis			✓	
3.	Kesesuaian materi dengan media				✓

	yang digunakan				
4.	Keterkaitan materi yang diberikan dengan kehidupan nyata			✓	
5.	Game RPG dapat memotivasi minat belajar siswa				✓
6.	Materi yang diberikan dapat digunakan secara berulang			✓	
7.	Unsur suara pada media dapat didengar dengan jelas				✓
8.	Unsur gambar, suara dan visualisasi pada game RPG sesuai dengan materi				✓
9.	Terdapat target dalam game yang memungkinkan dicapai oleh siswa				✓
10.	Terdapat game objektif yang dapat memperjelas apa yang harus dilakukan siswa			✓	

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.


Tambahkan pd interface tentang petunjuk/karakteristik game

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 11 Oktober 2023
Ahli Desain Pembelajaran,


Dr. I Kadek Suartama S.Pd., M.Pd.
NIP. 1981014142006041001

Lampiran 9. Review Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : -
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas Pendidikan Gaesha

A. Tujuan :
Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dari *game RPG "The English Kingdom"* pada materi Bahasa Inggris kelas 8 dalam pembelajaran yang telah dikembangkan.

- B. Petunjuk :
1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran.
 2. Dimohonkan kepada Bapak membuka terlebih dahulu *game RPG "The English Kingdom"* untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dikembangkan dengan seksama.
 3. Dimohonkan kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir dinilai pada lembar penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
 4. Rentangan skala tiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

5. Berikan komentar dan saran Bapak terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

C. Instrumen Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Aplikasi mudah dibuka dan digunakan.				✓
2.	Petunjuk dalam pengoperasian <i>game RPG</i> bersifat jelas.			✓	
3.	Keseimbangan unsur visual dan audio				✓

	sudah tepat.				
4.	Menu dan interface dalam <i>game RPG</i> mudah digunakan.				✓
5.	Tampilan media terlihat menarik.				✓
6.	Kejelasan penggunaan font didalam <i>game</i> .				✓
7.	Variasi desain dan motion karakter bersifat menarik				✓
8.	Variasi desain daerah/map/peta sudah menarik				✓
9.	Kejelasan fitur-fitur (<i>minigame, quest, achievement, dll</i>) yang disediakan pada media bersifat menarik			✓	
10.	Kesesuaian penggunaan musik & <i>sound effect</i> pendukung.				✓
11.	Musik & <i>sound effect</i> pendukung bersifat menarik dan nyaman didengar			✓	
12.	Tidak adanya <i>lag & frame drop</i> saat aplikasi digunakan.				✓

D. Komentar dan saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom komentar dan saran berikut.


1. Tambah petunjuk di awal
2. Perbaiki dialogi di awal
3. Distribusi game agar bervariasi (apk / web)

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 13 Oktober 2023
Ahli Media Pembelajaran,


Dewa Gede Agus Putra Prabawa,
S.Pd., M.Pd
NIP. -

Lampiran 10. Review Subjek Uji Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA PERORANGAN
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Gede Arya Adi Natha
 Kelas : BE
 No. Absen: 3

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari game RPG				✓
2	Tingkat kualitas suara/audio (sound & musik) pada game RPG			✓	
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada game RPG			✓	
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam game RPG dengan materi disekolah.				✓

5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah				✓
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>				✓
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .			✓	
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan				✓
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti				✓
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami				✓
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang				✓
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris				✓
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris				✓
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris				✓
TOTAL					

C. Saran dan Komentar

Keven

.....

.....

.....

Busungbu, 9 November 2023

Responden,

Arya

Gi Arya Adh Nasha

UNDIKSHA

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA PERORANGAN
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *KP Arya Perendra Bima*
 Kelas : *8E*
 No. Absen : *7*

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari <i>game RPG</i>				✓
2	Tingkat kualitas suara/audio (<i>sound & musik</i>) pada <i>game RPG</i>			✓	
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada <i>game RPG</i>				✓
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam <i>game RPG</i> dengan materi disekolah.				✓

5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah				✓
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>				✓
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .			✓	
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan			✓	
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti			✓	
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami			✓	
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang				✓
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris				✓
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris			✓	
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris				✓
TOTAL					

C. Saran dan Komentar

Perbaiki foto buahnya



Busungbiu, 9 November 2023

Responder,

Bima

Ko. Ang Paundra Bima

Lampiran 11. Review Subjek Uji Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA KELOMPOK KECIL
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : komang Yasha Yananda
 Kelas : 8E
 No. Absen: 19

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perurangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari <i>game RPG</i>				✓
2	Tingkat kualitas suara/audio (<i>sound & musik</i>) pada <i>game RPG</i>				✓
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada <i>game RPG</i>				✓
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam <i>game RPG</i> dengan materi disekolah.				✓

5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah			✓
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>			✓
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .		✓	
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan			✓
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti			✓
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami		✓	
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang			✓
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris			✓
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris			✓
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris			✓
TOTAL				

C. Saran dan Komentar

Saran: Upload di play store.

Busunghiu, 16. 11 . 2023

Responden,

Ashtan

UM Joshua Yonanda

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA KELOMPOK KECIL
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : **KADEK NILA FEBRIYANI**
 Kelas : **VIII E**
 No. Absen : **8**

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari <i>game RPG</i>			✓	
2	Tingkat kualitas suara/audio (<i>sound & musik</i>) pada <i>game RPG</i>		✓		
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada <i>game RPG</i>			✓	
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam <i>game RPG</i> dengan materi disekolah.				✓

5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah				✓
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>			✓	
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .	✓			
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan				✓
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti			✓	
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami				✓
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang			✓	
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris			✓	
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris				✓
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris			✓	
TOTAL					

C. Saran dan Komentar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

UNDIKSE

Busungbiu, 16 - 11 - 2023

Responden,



Lampiran 12. Review Subjek Uji Kelompok Besar

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA KELOMPOK KELOMPOK BESAR
SMP NEGERI 4 BUSUNGBU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Komang Diksa,putra
 Kelas : VIII E
 No. Absen: 13

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari <i>game RPG</i>			✓	
2	Tingkat kualitas suara/audio (<i>sound & musik</i>) pada <i>game RPG</i>			✓	
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada <i>game RPG</i>				✓
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam <i>game RPG</i> dengan materi disekolah.				✓

5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah		✓	
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>	✓		
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .			✓
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan		✓	
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti		✓	
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami		✓	
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang	✓		
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris		✓	
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris		✓	
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris	✓		
TOTAL				

C. Saran dan Komentar

Sangat bagus, terdapat komentar

Busungbiu, 23 - 11 - 2023

Responden.

UNDIKSHA

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
UJI COBA KELOMPOK KELOMPOK BESAR
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Ratu Uka Josa Wardana*
 Kelas : *BE*
 No. Absen: *23*

A. Petunjuk :

- 1) Lengkapi identitas nama, kelas dan no. absen anda pada bagian awal instrumen.
- 2) Berikanlah penilaian anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif skor yang menurut anda paling sesuai.
- 3) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik (SB)
2	Skor 3	Baik (B)
3	Skor 2	Kurang Baik (KB)
4	Skor 1	Sangat Kurang Baik (SKB)

- 4) Silahkan tulis saran dan komentar anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada bagian bawah table instrumen.

B. Instrumen Uji Coba Perorangan:

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Tingkat kemenarikan gambar/visual (menu, karakter, peta, dll) dari <i>game RPG</i>				✓
2	Tingkat kualitas suara/audio (<i>sound & musik</i>) pada <i>game RPG</i>				✓
3	Tingkat keterbacaan tulisan pada <i>game RPG</i>				✓
4	Kesesuaian materi, KI, KD dan Indikator yang dipaparkan dalam <i>game RPG</i> dengan materi disekolah.			✗	✓


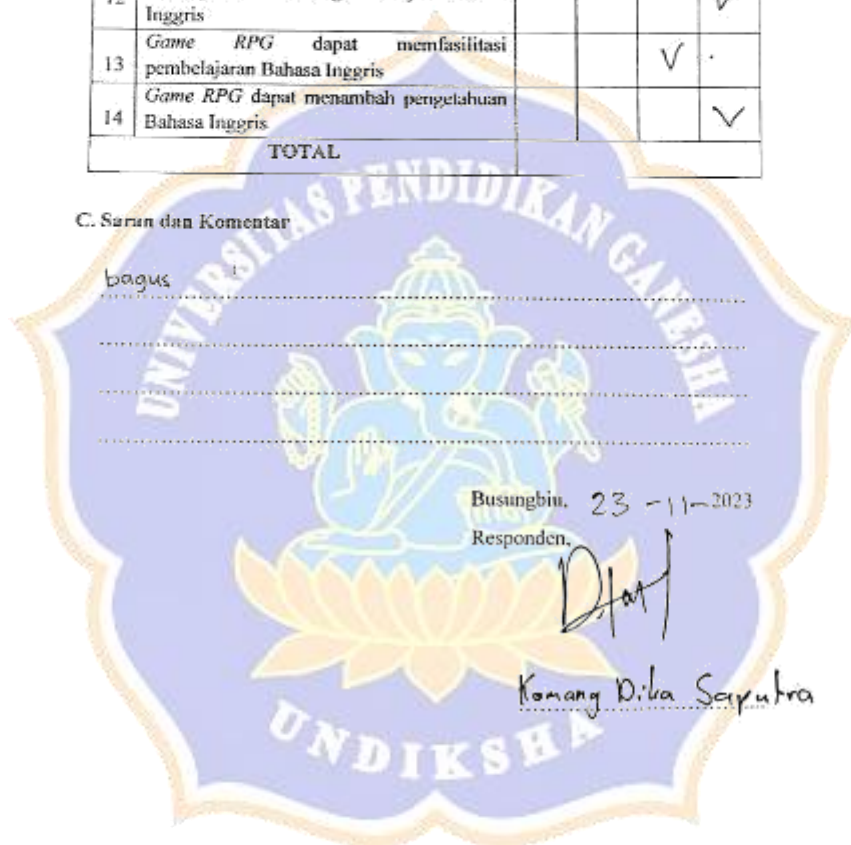
5	Kelengkapan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i> dengan materi disekolah				✓
6	Kejelasan materi yang dipaparkan pada <i>game RPG</i>				✓
7	Kesesuaian visualisasi dan audio yang digunakan dengan materi pada <i>game RPG</i> .			✓	
8	Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang digunakan tidak membingungkan				✓
9	Alur cerita <i>game RPG</i> mudah untuk diikuti				✓
10	Petunjuk (<i>How to Play & Tutorial</i>) dari <i>Game RPG</i> mudah untuk dipahami			✓	
11	Achivement/pencapaian <i>Game RPG</i> bersifat menantang				✓
12	<i>Game RPG</i> bersifat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar Bahasa Inggris				✓
13	<i>Game RPG</i> dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris			✓	
14	<i>Game RPG</i> dapat menambah pengetahuan Bahasa Inggris				✓
TOTAL					

C. Saran dan Komentar

bagus

Busungbin, 23-11-2023

Responden,


 Komang Dika Saputra


Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Perorangan



Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Lampiran 15. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Besar

**DAFTAR HADIR SISWA
UJI COBA KELOMPOK KECH. BESAR
UJI COBA PRODUK GAME RPG "THE ENGLISH KINGDOM"
SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU**

Nama Penguji : Ketut Prisdnyana Subakti
Produk : Game RPG "The English Kingdom"

No.	Nama	Tanda Tangan	Keterangan
1	Agung Gede Alvin Harsen		
2	Gede Adly Andean		
3	Gede Arya Adi Naha		
4	Gede Radita Imitrayana		
5	Gusti Komang Angga Putra		
6	Ida Ketut Kresna Wijaya		
7	Kadek Arya Paundrabima		
8	Kadek Nila Febriyani		
9	Kadek Putri Mahendri		
10	Kadek Trisna Putri		
11	Ketut Ayu Sumawardani		
12	Komang Dika Lesmana		
13	Komang Dika Saputra		
14	Komang Predi		
15	Komang Yosha Yonanda		
16	Luh Putu Arizani		
17	Luh Putu Jwita Anggreni		
18	Made Allian Arya Pradita		
19	Ni Km Ardi Ratna Pratiwi		lain
20	Pande Komang Paramitha Laksmi Putri		
21	Putu Agus Suniyasa		
22	Putu Desi Nitalia		

23	Putu Eka Jaya Wardana	<i>Eka</i>	
24	Kadek Apriani	<i>Apr</i>	
25	Putu Nova Putri	<i>Nova</i>	
26	Putu Sintya Devi	<i>Sintya</i>	
27	Komang Desi Anggarini	<i>Desi</i>	

Busungbiu, 18 November 2023

Pengajar,



NI PUTU DIAN UTAMI D. S.Pd.



Lampiran 16. Tabel Uji Coba Kelompok Besar

Butir Kuesioner	Skor Responden																										
	R.1	R.2	R.3	R.4	R.5	R.6	R.7	R.8	R.9	R.10	R.11	R.12	R.13	R.14	R.15	R.16	R.17	R.18	R.19	R.20	R.21	R.22	R.23	R.24	R.25	R.26	
B1.	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3
B2.	4	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	1	4	2	4	4	4	4	4	2	2
B3.	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3
B4.	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
B5.	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
B6.	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	2	2	4	2	4
B7.	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	2
B8.	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
B9.	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	2	4	4	2	4
B10.	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	4	4	2	3
B11.	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	2	3	2	4	2	4	4	2	4	4	2	3
B12.	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4
B13.	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
B14.	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4
Jumlah	54	47	50	42	41	52	51	45	47	44	50	53	51	41	51	44	43	41	55	43	56	44	44	55	41	45	
Persentase	96.43%	83.93%	89.29%	75.00%	73.21%	92.86%	91.07%	80.36%	83.93%	78.57%	89.29%	94.64%	91.07%	73.21%	91.07%	78.57%	76.79%	73.21%	98.21%	76.79%	100.00%	78.57%	78.57%	98.21%	73.21%	80.36%	
Total	1230																										
T.Persentase	0.84478022																										
	2196.43%																										

Lampiran 17. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar



Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan Lainnya



Lampiran 8.1
Proses Instalasi Game RPG “*The English Kingdom*”



Lampiran 8.2
Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah
SMP Negeri 4 Busungbiu



Lampiran 8.3
Dokumentasi Bersama Guru Bahasa Inggris
SMP Negeri 4 Busungbiu

UNDIKSHA

Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/261/SMP N 4050/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 4 Busungbiu:

Nama : I Ketut Riawan Giri, S.Pd., M.Pd.

NIP : 196507011987031018

Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Busungbiu

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Ketut Priadnyana Subakti

NIM : 1811021022

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian kepada siswa di SMP Negeri 4 Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Desa Busungbiu.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Busungbiu, 6 Desember 2023
Kepala SMP Negeri 4 Busungbiu,

I Ketut Riawan Giri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196507011987031018

Riwayat Hidup



Ketut Priadnyana Subakti, lahir di Denpasar pada tanggal 2 April 2000. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan suami istri, Bapak I Made Jingki Ananta dan Ibu Ni Luh Parnili. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Kelurahan Banjar Kelod, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Tonja dan lulus pada tahun 2012, melanjutkan pendidikan di SMP Widya Sakti dan lulus pada tahun 2015, melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Denpasar mengambil Jurusan Akomodasi Perhotelan dan lulus pada tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2023, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game RPG* “The English Kingdom” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024”. Selanjutnya, pada tahun 2023 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.