

APPENDICES

Appendix 1. Content Validity of Scoring Rubric Before Revision

FORM OF CONTENT VALIDITY

1st EXPERT

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

Position : English Language Education's Lecturer in Ganesha University of Education

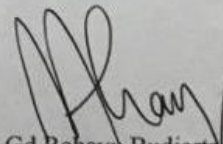
SPEAKING SCORING RUBRIC (Before Revision)

Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist in column irrelevant if the item is not relevant.

No.	Speaking Criteria	Response		Suggestion
		Relevant	Irrelevant	
1	Fluency	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Delete the words "as native speaker"
2.	Pronunciation	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3.	Grammar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4.	Vocabulary	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5.	Confidence	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Singaraja, November 11th, 2019

First Expert



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

FORM OF CONTENT VALIDITY

2nd EXPERT

Name : Gusti Ayu Osi Hardiyanti, SS.S.Pd

Position : English Teacher in SD Negeri 4 Kaliuntu

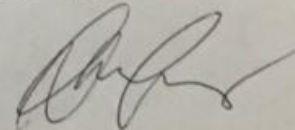
SPEAKING SCORING RUBRIC (Before Revision)

Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist in column irrelevant if the item is not relevant.

No.	Speaking Criteria	Response		Suggestion
		Relevant	Irrelevant	
1.	Fluency	✓		
2.	Pronunciation	✓		
3.	Grammar	✓		
4.	Vocabulary	✓		
5.	Confidence	✓		

Singaraja, November 29nd, 2019

Second Expert



Gusti Ayu Osi Hardiyanti, SS.S.Pd

Appendix 2. Content Validity of Scoring Rubric After Revision

FORM OF CONTENT VALIDITY

1st EXPERT

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

Position : English Language Education's Lecturer in Ganesha University of Education

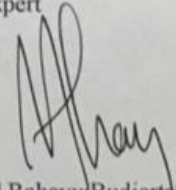
SPEAKING SCORING RUBRIC (After Revision)

Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist in column irrelevant if the item is not relevant.

No.	Speaking Criteria	Response		Suggestion
		Relevant	Irrelevant	
1	Fluency	✓		
2.	Pronunciation	✓		
3.	Grammar	✓		
4.	Vocabulary	✓		
5.	Confidence	✓		

Singaraja, November 18th, 2019

First Expert



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

FORM OF CONTENT VALIDITY

2nd EXPERT

Name : Gusti Ayu Osi Hardiyanti, SS.S.Pd

Position : English Teacher in SD Negeri 4 Kaliuntu

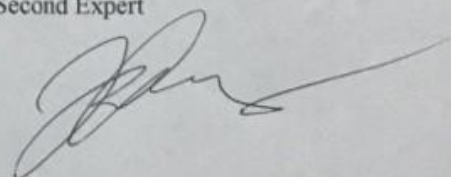
SPEAKING SCORING RUBRIC (After Revision)

Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist in column irrelevant if the item is not relevant.

No.	Speaking Criteria	Response		Suggestion
		Relevant	Irrelevant	
1.	Fluency	✓		
2.	Pronunciation	✓		
3.	Grammar	✓		
4.	Vocabulary	✓		
5.	Confidence	✓		

Singaraja, December 2nd, 2019

Second Expert



Gusti Ayu Osi Hardiyanti, SS.S.Pd





Appendix 3. Instrument of Scoring Rubric

No	Criteria		Score
1.	Fluency	Speak without any unnecessary pauses and repetitions	4
		Speak with few unnecessary pauses and repetitions	3
		Speak with some unnecessary pauses and repetitions	2
		Speak with lots unnecessary pauses and repetitions	1
2.	Pronunciation	Pronounce all words correctly	4
		Pronounce words with few mistakes but doesn't distract the meaning	3
		Pronounce words with some mistakes and distract the meaning of the words	2
		Pronounce words with lots mistakes and hard to get the meaning	1
3.	Grammar	Speak with correct structure	4
		Speak with less correct structure	3
		Speak with some correct structure	2
		Speak with few correct structure	1
4.	Vocabulary	Use appropriate dictions with the content of the topic	4
		Use less appropriate dictions with the content of the topic	3
		Use some appropriate dictions with the content of the topic	2
		Use few appropriate dictions with the content of the topic	1
5.	Confidence	Very confident	4
		Confident	3
		Fairly confident	2
		Less confident	1

(Adopted from Hornby, 1996)

Total Score = ((Criteria 1) + (Criteria 2) + (Criteria 3) + (Criteria 4) + (Criteria 5))
x 5

Appendix 4. Pretest and Posttest Instrument

Meeting	Questions
<p>1st meeting</p>	<p>Please describe what did they do in the picture! (Basic Competency 3.3)</p> 
<p>2nd meeting</p>	<p>Please describe what did they do in the picture! (Basic Competency 3.3)</p> 
<p>3rd meeting</p>	<p>Please compare the characteristic between Manik Angkeran and Empu Sidimantra! (Basic Competency 3.4)</p> 
<p>4th meeting</p>	<p>Please compare the characteristic between I Cupak and I Grantang! (Basic Competency 3.4)</p> 

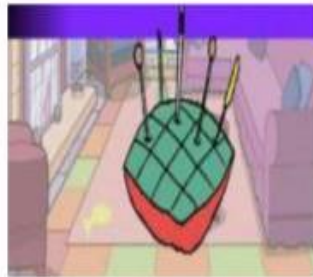
5th
meeting

Please describe the things that you see in the picture! **(Basic Competency 3.7)**



6th
meeting

Please mention the things used by Ketimun Mas to face Buto Ijo!!
(Basic Competency 3.7)



Appendix 5. Lesson Plan from First until Sixth Meeting

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Daily Activity
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang

dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun,

peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,

teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara

mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin

tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan

benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan

tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa

yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	3.3.1 Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
4.	4.3 Menganalisis kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekitar.	4.3.1 Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.

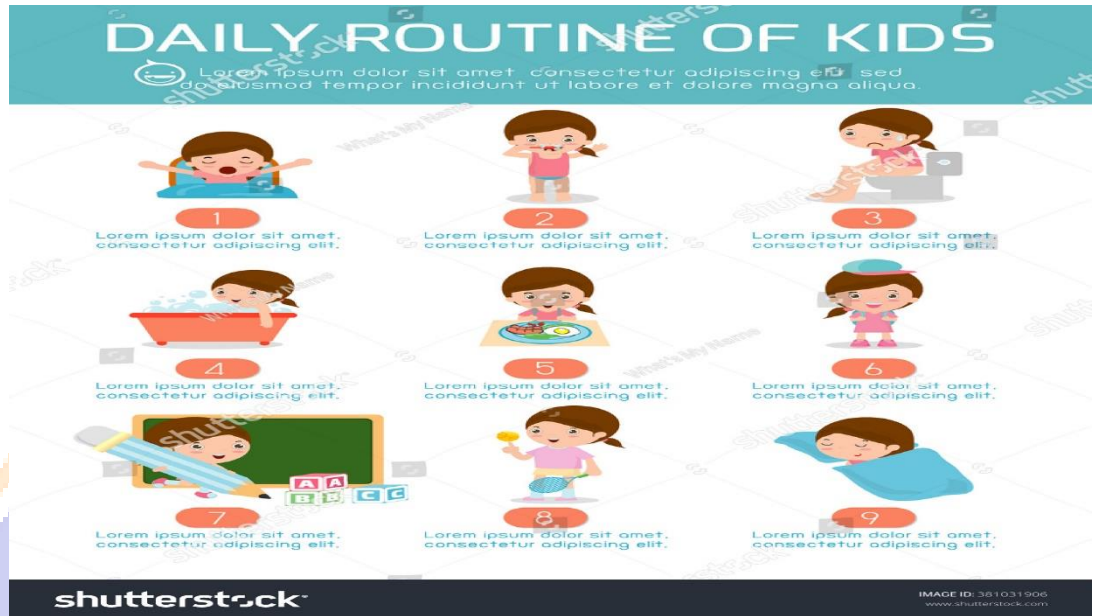
C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktivitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
3. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan

D. Materi Pembelajaran

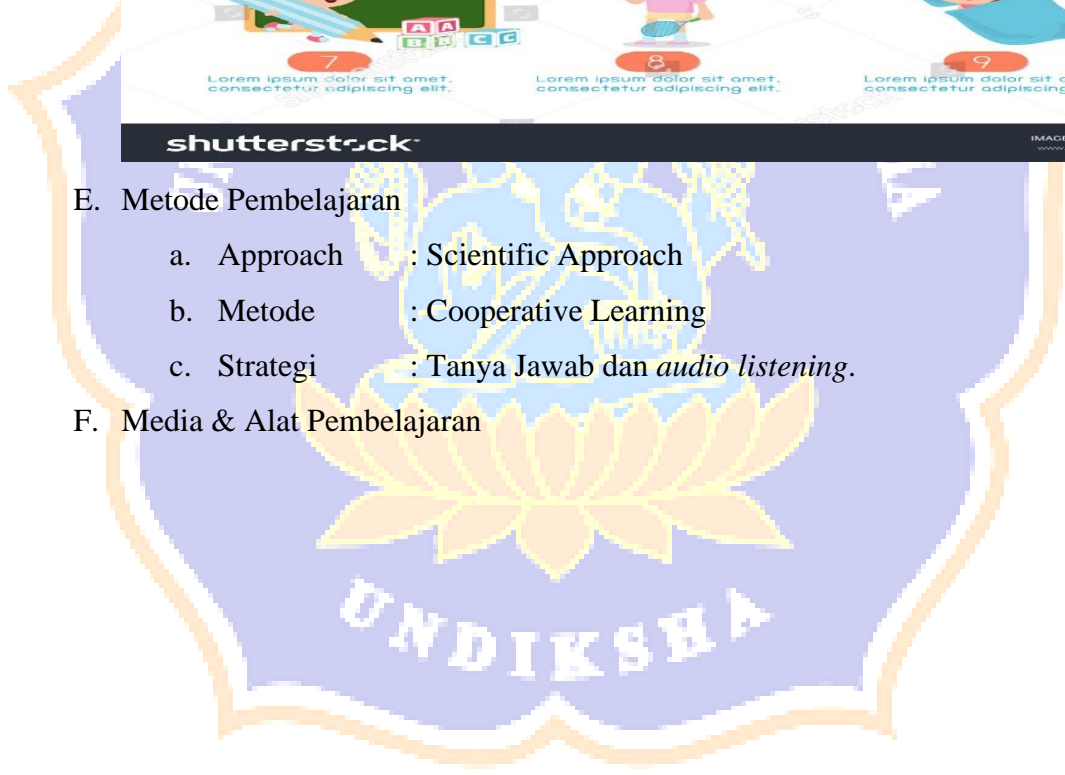
The definition of “Daily Activity” is the things we normally do in daily living including any daily activity we perform for self-care such as feeding ourselves, bathing, dressing, grooming, work, homemaking, and leisure.



E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran



1. *Gamification based on
Balinese local story
Manik Angkeran*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic

<https://avopix.com/premium-photo/381031906-shutterstock-daily-routine-daily-routine-of-happy>

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=k0FHGnc6iHg>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>what do you do after waking up in the morning?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>daily activity</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	

kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.		
5. Guru menggunakan media <i>Gamification based on Balinese local story Manik Angkeran</i> untuk memberikan informasi tentang <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	5. Siswa bermain <i>Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>daily activity</i> yang terdapat di dalam game.		Associating
6. Guru memberikan <i>worksheet</i> kepada siswa terkait dengan <i>daily activity</i> berdasarkan cerita yang terdapat di dalam game. Kemudian guru dan siswa bersama-sama	6. Siswa mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menulis <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game dan memberikan tanda (√) yang manakah <i>daily</i>		Communicating

<p>membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>	<p><i>activity</i> yang positif dan negatif. Kemudian siswa dan guru membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>		
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk mendengarkan <i>audio listening</i> yang di dalamnya terdapat clue untuk kegiatan mengurutkan gambar</p>	<p>7. Siswa melakukan instruksi guru dengan menganalisis gambar serta mendengarkan clue untuk kegiatan mengurutkan gambar</p>		
<p>8. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.</p>	<p>8. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.</p>		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Manik Angkeran

Once upon the time, in the kingdom of Daha, there lived a Brahmana whose name was Sidi Mantra. He was very famous for his magic. Sang hyang Widya or Batara Guru gave him possessions and a beautiful wife. After years of his marriage, they got a child they named Manik Angkeran. Although Manik Angkeran was a manly and clever man, he had a bad character which was gambling. He was often lose, and he had many debts. Because he couldnot pay the debts, Manik Angkeran asked Sidi Mantra to help him.

Sidi Mantra went to Mount Agung to meet Naga Besukih and then the Naga Besukih came out. After hearing the intention of Sidi Mantra, Naga Besukih stretched and from its scales appeared gold and diamonds. After that Sidi Mantra went home. Sidi Mantra gave the treasure to Manik Angkeran. Manik Angkeran spent the treasure to gamble. After the treasure was zero, Manik Angkeran went to Mount Agung to look for treasure as well. He wanted to get more wealth, Manik Angkeran cut the tail of the Naga Besukih when the Naga Besukih spun back to its nest. Manik Angkeran immediately escaped and was not overtaken by Naga Besukih. But because of it, Manik Angkeran was burned when his footsteps were licked by the Naga Besukih.

Hearing the death of his son, Sidi Mantra was sad. He visited Naga Besukih and begged his son to be revived. Naga Besukih agreed to it, as long as its tail could return to normal. With his magic, Sidi Mantra could restore the Naga Besukih's tail. After Manik Angkeran was turned on, he apologized and promised to be a good person. Sidi Mantra did not want to live with Manik Angkeran. So, Sidi Mantra drew a line for separating him to his child. Now the place was called as a Bali strait that separated Java and Bali.

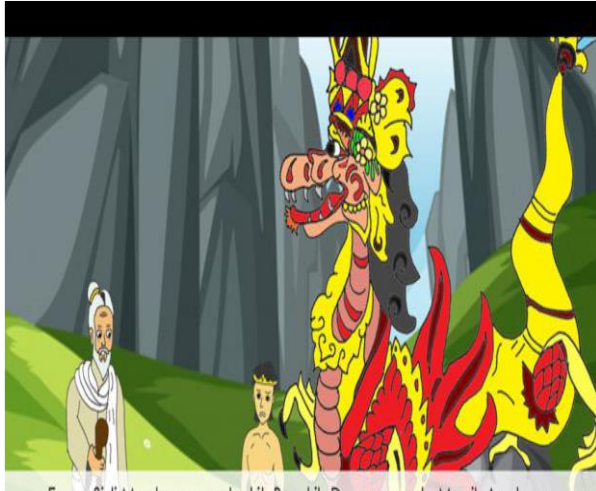
Instrumen 2 Worksheet (Lembar Kerja)

Lembar Kerja siswa digunakan untuk menentukan dan mengidentifikasi jenis-jenis *daily activity* berdasarkan pada cerita Manik Angkeran.

Petunjuk:

1. Dengar dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan *daily activity* yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (√) pada kolom positif jika *daily activity* termasuk positif
4. Berikan tanda (√) pada kolom negative jika *daily activity* termasuk negatif
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

6. Naga Besukih revived Manik Angkeran for Mpu Sidhi Mantra



1



(2)

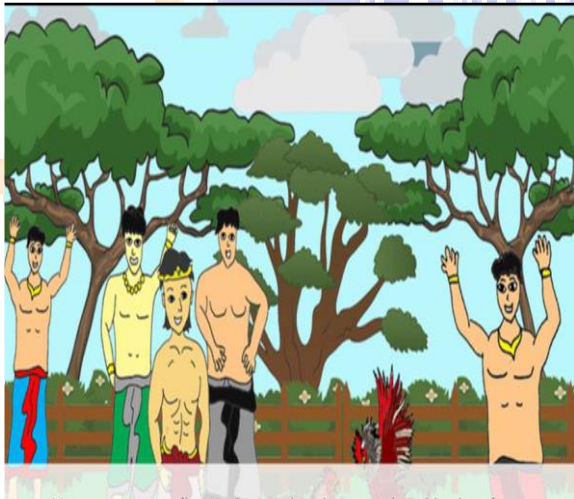




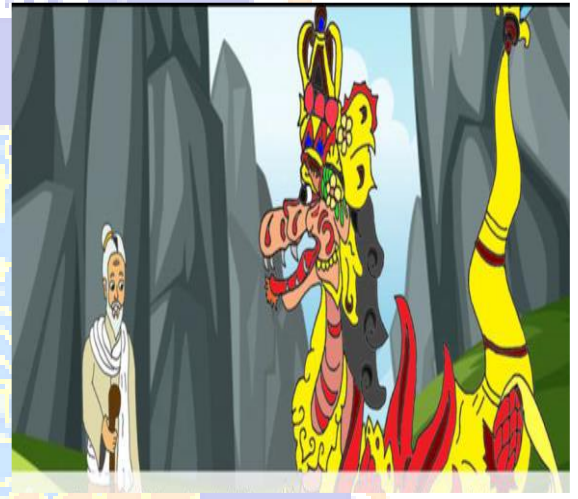
(3)



(4)



(5)



(6)

Jawaban: 3-5-2-6-4-1

UNDIKSHA

J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 	Menentukan dan Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan berdasarkan cerita pada game	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 10$</p> <p style="text-align: right;">10</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	1	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	1								
Jawaban salah	0								

Rubrik Penilaian : Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.	Mengurutkan gambar berdasarkan clue yang diberikan	$\frac{\text{Jawaban benar} \times 10}{6}$

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Daily Activity
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak
 sehat, dan
 dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak
 beriman
 dan berakhlak mulia

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	3.3.1 Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
4.	4.3 Menganalisis kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekitar.	4.3.1 Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.

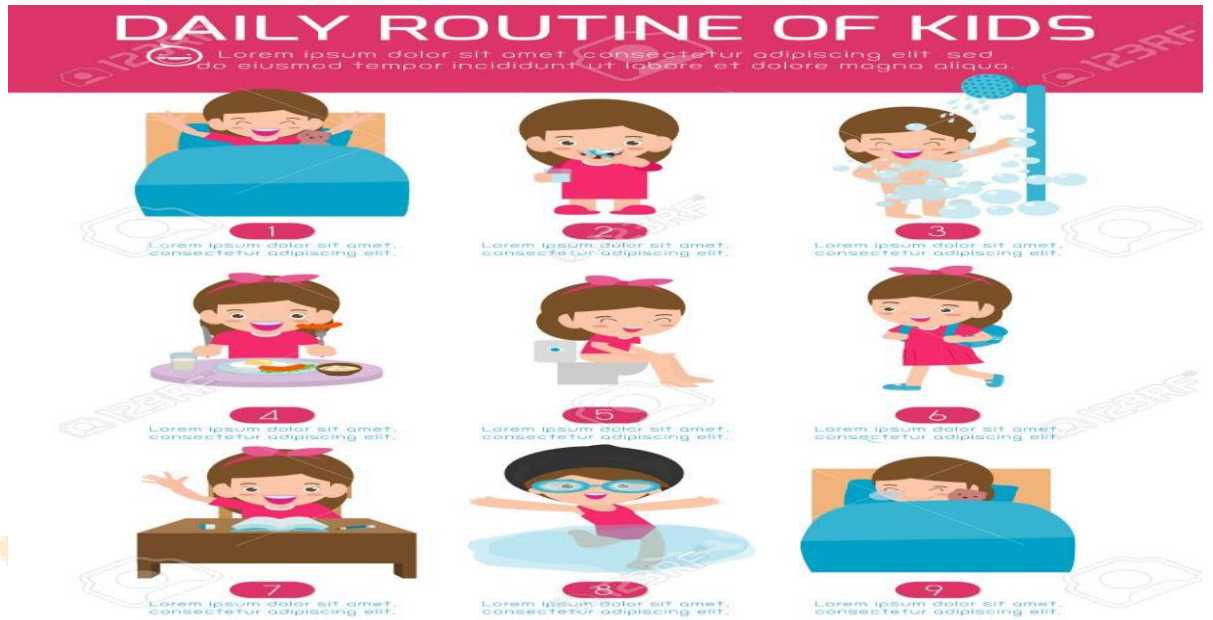
B. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Sugih and I Tiwas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
3. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan

C. Materi Pembelajaran

The definition of “Daily Activity” is the things we normally do in daily living including any daily activity we perform for self-care such as feeding ourselves, bathing, dressing, grooming, work, homemaking, and leisure.



D. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

E. Media & Alat Pembelajaran



1. *Gamification based on
Balinese local story I
Sugih and I Tiwas*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



F. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic

https://www.123rf.com/photo_116271683_stock-vector-daily-routine-daily-routine-of-happy-kids-infographic-element-health-and-hygiene-daily-routines-for-.html

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=eUXkj6j6Ezw>

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the daily activity that you do?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>daily activity</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring

<p>4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.</p>	<p>4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.</p>	<p>50 menit</p>	
<p>5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story I Sugih and I Tiwas untuk memberikan informasi tentang <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p>5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Sugih and I Tiwas di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>daily activity</i> yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating</p> <p>Communicating</p>

<p>6. Guru memberikan <i>worksheet</i> kepada siswa terkait dengan <i>daily activity</i> berdasarkan cerita yang terdapat di dalam game. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>	<p>6. Siswa mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menulis <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game dan memberikan tanda (√) yang manakah <i>daily activity</i> yang positif dan negatif. Kemudian siswa dan guru membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>		
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk mendengarkan <i>audio listening</i> yang di dalamnya terdapat clue untuk kegiatan</p>	<p>7. Siswa melakukan instruksi guru dengan menganalisis gambar serta mendengarkan clue untuk kegiatan</p>		

mengurutkan gambar	mengurutkan gambar		
8. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	8. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi

2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

H. Instrumen

Instrumen 1 Cerita I Sugih and I Tiwas

There was a story "I Sugih and I Tiwas". I Sugih was very rich, but stingy, jealousy, and nosy with the poor. Many people disliked I Sugih. I Tiwas was very poor, well-behaved, and never nosy with others. Every day I Tiwas went to the forest looking for firewood for sale to the market. One day, I Sugih asked I Tiwas to catch the louse. I Sugih gave I Tiwas a funnel of rice after catching the louse. Then, I Tiwas cooked the rice at her house but I Sugih came and wanted I Tiwas to return the rice because I Sugih found louse on her head. On the next day, I Sugih gave I Tiwas rice after helping I Sugih to pound rice. But, I Sugih wanted I Tiwas to return the rice because she did not pound 2 grains of rice.

One day, I Tiwas went to the forest. She searched firewood every day. In the forest, she met with the deer. The deer gave her a lot of gold. She was very happy. I Tiwas made bracelet, necklace, and ring from the gold. I Tiwas wore the bracelet, necklace, and ring. I Sugih was angry and jealous to know about I Tiwas condition. I Sugih wanted to know where I Tiwas got the gold. I Tiwas gave the information that the deer in the forest gave her a lot of gold.

In the next day, I Sugih went to forest. She met with the deer. I Sugih wanted a lot of gold for her. Then the deer ran and I Sugih was dragged away. I Sugih was dragged to thorns and she shouted "help, help, please

forgive me”. I Sugih was released in a chasm. She was weak and bruised. I Sugih went home by crawling. When she got home, she was sick. That's the result of people who are greedy and jealous.

Instrumen 2 Worksheet (Lembar Kerja)

Petunjuk:

1. Dengar dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan *daily activity* yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (√) pada kolom positif jika *daily activity* termasuk positif
4. Berikan tanda (√) pada kolom negative jika *daily activity* termasuk negatif
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	Daily Activities	Positif	Negatif

Instrumen 3 Kegiatan Mengurutkan Gambar

Audio Listening Clues:

1. Once upon a time there were I Sugih and I Tiwas

2. I Sugih was always misbehaved
3. I Tiwas was always well-behaved
4. I Tiwas caught louse every day
5. I Tiwas pounded rice every day
6. I Tiwas met with deer
7. I Tiwas was very happy every day because she got a lot of gold from the deer.

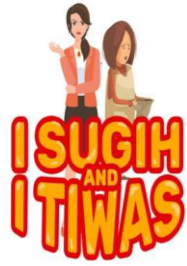


(1)



(2)

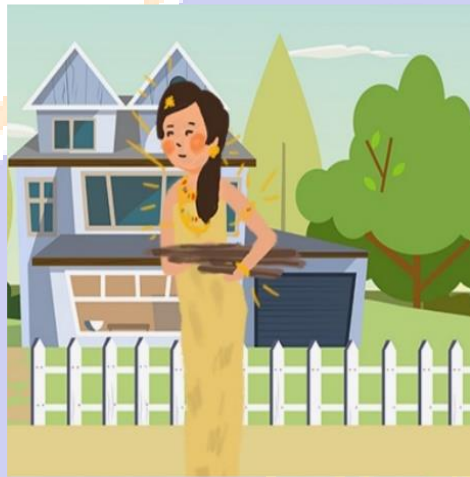
UNDIKSHA



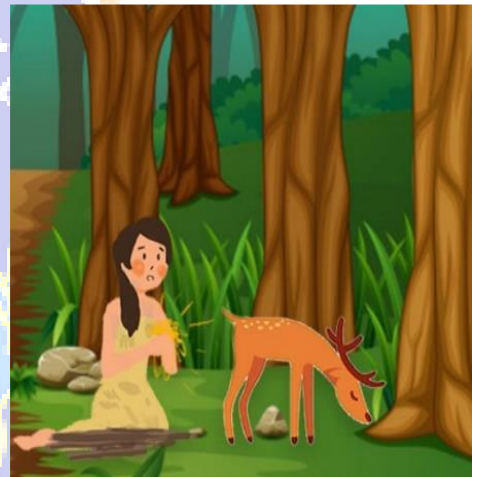
(3)



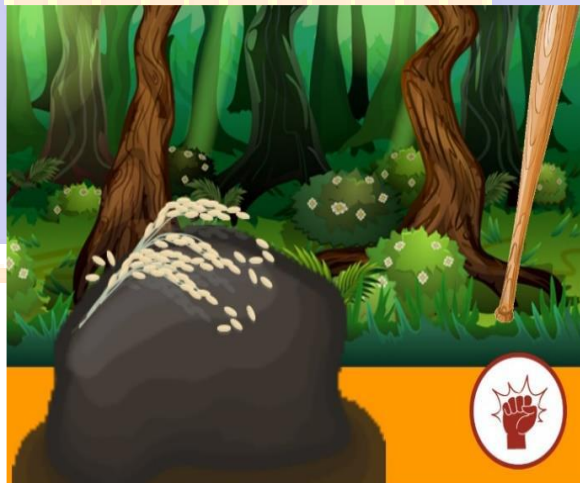
(4)



(5)



(6)



(7)

Jawaban : 3-2-4-1-6-5-7

I. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	Menentukan dan Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan berdasarkan cerita pada game	<table border="1" data-bbox="1082 501 1527 618"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="1082 658 1527 763">Total Skor = skor yang didapat X skor maksimal</p> <p data-bbox="1337 763 1374 797" style="text-align: right;">10</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	1	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	1								
Jawaban salah	0								

Rubrik Penilaian : Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan audio listening yang diberikan.	Mengurutkan gambar berdasarkan clue yang diberikan	<p data-bbox="1114 1285 1369 1319">Jawaban benar x 10</p> <hr data-bbox="1114 1339 1406 1346"/> <p data-bbox="1230 1361 1251 1395" style="text-align: center;">6</p>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan

tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan

dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman

dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.4 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.4.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 3.4.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.
4.	4.4 Menyusun kalimat menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.4.1 Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan melalui <i>audio listening</i> .

C. Tujuan Pembelajaran





Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Cupak and I Gerantang*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Menulis kata sifat berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam *audio listening*.

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

COMPARATIVE ADJECTIVES

One-syllable adjectives 	long – longer straight – straighter big – bigger	tall – taller large – larger hot – hotter
Two-syllable adjectives 	honest – more honest happy – happier narrow – narrower	famous – more famous crazy – crazier gentle – gentler
Three or more syllables	expensive – more expensive popular – more popular confident – more confident	dangerous – more dangerous beautiful – more beautiful difficult – more difficult
Irregular adjectives 	good – better bad – worse far – farther	many – more little – less far – further 

ESL.COM

E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran



1. *Gamification based on
Balinese local story I
Cupak and I
Gerantang*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar

2. Infographic

<http://havefunwithyourenglish.blogspot.com/2019/06/comparative-adjectives-infographic.html>

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=sEDy0wGaXJY&t=40s>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>Do you know the meaning of handsome?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing

materi adjective (kata sifat).			
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat) serta perbandingan kata sifat yang tersedia pada infographic.	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi adjective (kata sifat) dan perbandingan dari kata-kata sifat yang tersedia pada infographic.	5 menit	Exploring
4. Gurumenginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 e ni t	
5. Guru menggunakan media <i>Gamification based on Balinese Local Story I Cupak and I</i>	5. Siswa bermain <i>Gamification based on Balinese Local Story I Cupak and I Gerantang</i> di dalam kelas. Siswa		

<p><i>Gerantang</i> untuk memberikan informasi tentang cerita I Cupak and I Gerantang</p>	<p>bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.</p>		
<p>6. Guru mengkombinasikan <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>spider concept map activity</i></p>	<p>6. Siswa menerapkan kombinasi dari <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>Spider Concept Map Activity</i></p>		<p>Associating</p>
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk menemukan kata sifat yang berkaitan dengan I Cupak, I Gerantang, dan I Benaru, kemudian menuliskan kata sifat pada <i>spider concept map activity</i>.</p>	<p>7. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan menuliskan kata sifat yang berkaitan dengan I Cupak, I Gerantang, dan I Benaru pada <i>spider concept map activity</i>.</p>		<p>Communicating</p>
<p>8. Guru menginstruksikan siswa untuk mendiskusikan <i>spider</i></p>	<p>8. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan mendiskusikan dan membandingkan</p>		

<p><i>concept map</i> dan membandingkan kata sifat yang ada.</p>	<p>kata sifat yang ada pada <i>spider concept map</i>.</p>		
<p>9. Guru menginstruksi siswa untuk bermain antonym game. Dalam hal ini audio akan menyebutkan kata sifat kemudian siswa harus menuliskan lawan kata dari kata sifat tersebut.</p>	<p>9. Siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan antonym dari kata sifat yang disebutkan oleh audio.</p>		
<p>10. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan</p>	<p>10. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar.</p>		

klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		
---	---	--	--

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita I Cupak and I Gerantang

In a peaceful village, there lived two brothers. The older brother was Cupak. He was a lazy and greedy person. He had an ugly face with mustache

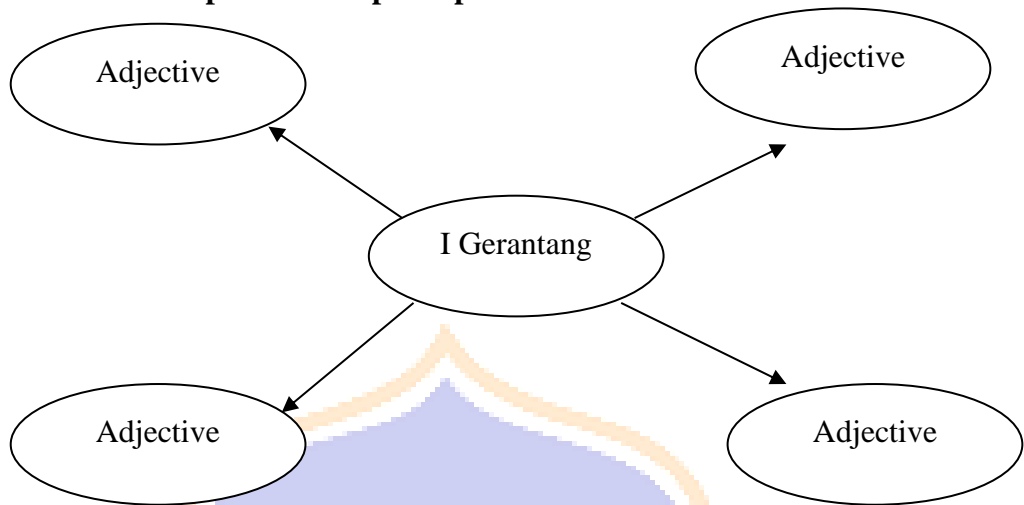
and beard. Meanwhile, the younger brother was I Gerantang. He was diligent, handsome, tall, and well-behaved. One day, I Cupak and I Gerantang would like to go to the rice field to herd cow and plant rice. Then, I Cupak and I Gerantang arrived at the rice field. I Gerantang started to do his job to herd cow and plant rice. However, I Cupak ignored the job and he only played mud.

Then, they continued their journey. I Cupak and I Gerantang arrived at a deserted village near Kediri Kingdom. The villager explained to I Cupak and I Gerantang that the village was deserted because of the terror of a giant called I Benaru. The giant was big and greedy. The giant also had kidnapped the princess of Kediri Kingdom. Then, the king of Kediri made a competition for whoever could save the princess would be given prizes, married with the princess, and crowned as King.

I Cupak and I Gerantang arrived at the cave where I Benaru or the giant stayed. However, I Cupak was too afraid to enter the cave. So, he instructed I Gerantang to enter the cave lonely and saved the princess. Then, I Benaru fought with I Gerantang. I Gerantang could defeat I Benaru by stabbing I Benaru's stomach using keris. Then, I Gerantang could save the princess and would like to pull out from the cave.

After that, I Gerantang asked for help to I Cupak to get them out from the cave. First, I Cupak helped the princess to get out. However, I Cupak did not want to help I Gerantang. On the other side, I Gerantang who was still trapped inside the cave tried to find a way to get out. With his patience and hard work, he managed to get out of the cave. Then, he hurriedly returned to the kingdom. When he arrived there, I Cupak looked angry seeing I Gerantang still alive. Then, I Cupak challenged him to a duel. Finally, I Gerantang won the duel. I Cupak was sent away from the kingdom. Meanwhile, I Gerantang was married to the princess and became the sole heir of the kingdom. They lived happily ever after.

Instrumen 2 Spider Concept Map



Instrumen 3 Antonym Activity

Audio Listening:

1. What is the antonym of word ugly?
2. What is the antonym of word fat?
3. What is the antonym of word older?
4. What is the antonym of word diligent?
5. What is the antonym of word beautiful?

J. Rubrik Penilaian

Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian							
Tes Tulis	1. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter								
			<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th data-bbox="1002 1579 1321 1617">Uraian</th> <th data-bbox="1321 1579 1503 1617">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1002 1617 1321 1655">Jawaban benar</td> <td data-bbox="1321 1617 1503 1655">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1002 1655 1321 1693">Jawaban salah</td> <td data-bbox="1321 1655 1503 1693">0</td> </tr> </tbody> </table>		Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
			Uraian	Skor						
			Jawaban benar	10						
Jawaban salah	0									
Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat} \times \text{skor maksimal}}{100}$										
100										

Penilaian: Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan melalui <i>audio listening</i> .	Jawablah soal sesuai dengan audio yang diberikan	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = <u>skor yang didapat X skor maksimal</u> 100</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Appendix
Bahan Ajar



Informasi yang terdapat dalam video

Penggunaan beberapa kata sifat:

Thin Fat

Tall Short

Strong Weak

Pretty Handsome

Old Young

Hairy Bald

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan

tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan
 dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.4 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.4.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 3.4.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.
4.	4.4 Menyusun kalimat menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.4.1 Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan melalui <i>audio listening</i> .

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Menulis kata sifat berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam *audio listening*.

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

ADJECTIVES

An **adjective** is a word that describes a noun or pronoun such as person, place, thing, or idea.

An adjective can tell...

Color

black
blue
coral
green
pink

Size

big
huge
large
little
short

Shape

boxy
oval
round
square
triangular

Taste

bitter
sour
sweet
tangy
tart

Odor

flower
fresh
musty
salty
stinky

Texture

bumpy
furry
slimy
smooth
squishy

Sound

faint
harmonious
loud
pleasant
quite

Number

few
fifty
many
sparse
two

Weather

clear
dry
foggy
rain
windy

E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran



1. *Gamification based on
Balinese Local Story
Manik Angkeran*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Video <https://www.youtube.com/watch?v=rrSY1dSvdio>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>Can you mention the kinds of adjective that we discussed in previous meeting?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing

dengan materi adjective (kata sifat).			
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat)	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi adjective (kata sifat)	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	
5. Guru menggunakan media	5. Siswa bermain <i>Gamification based on Balinese Local Story Manik</i>		

<p><i>Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran</i> untuk mengajar adjective (kata sifat). Dalam hal ini, guru menayangkan game pada slide dan kemudian bersama siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat dalam game.</p>	<p><i>Angkeran</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating</p>
<p>6. Guru menginstruksi siswa untuk menemukan adjective (kata sifat) pada cerita terdapat di game pada lembar kerja <i>list of adjectives</i>.</p>	<p>6. Siswa menemukan adjective (kata sifat) pada cerita yang terdapat di dalam game dan menulis pada <i>list of adjectives</i>.</p>		<p>Communicating</p>
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk membandingkan kata sifat yang telah ditemukan dengan memberi</p>	<p>7. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan membandingkan kata sifat yang telah ditemukan dan</p>		

tanda (√) pada karakter yang sesuai dengan sifatnya	memberi tanda (√) pada karakter yang sesuai dengan sifatnya		
8. Guru menginstruksikan siswa untuk mendengarkan <i>audio listening</i> yang diberikan	8. Siswa mendengarkan soal yang terdapat pada <i>audio listening</i> .		
9. Guru menginstruksi siswa untuk menjawab soal yang terdapat pada <i>audio listening</i> yaitu menjawab kata sifat yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.	9. Siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru melalui <i>audio listening</i> .		
10. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa sekaligus mempraktekkan cara pengucapan	10. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan sekaligus mempraktekkan cara pengucapan yang benar dan melakukan		

yang benar. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		
---	---	--	--

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Manik Angkeran

The Story of Manik Angkeran

Once upon the time, in the kingdom of Daha, there lived a Brahmana whose name was Sidi Mantra. He was very famous for his magic. Sang hyang Widya or Batara Guru gave him possessions and a beautiful wife. After years of his marriage, they got a child they named Manik Angkeran. Although Manik Angkeran was a manly and clever man, he had a bad character which was gambling. He was often lose, and he had many debts. Because he couldnot pay the debts, Manik Angkeran asked Sidi Mantra to help him.

Sidi Mantra went to Mount Agung to meet Naga Besukih and then the Naga Besukih came out. After hearing the intention of Sidi Mantra, Naga Besukih stretched and from its scales appeared gold and diamonds. After that Sidi Mantra went home. Sidi Mantra gave the treasure to Manik Angkeran. Manik Angkeran spent the treasure to gamble. After the treasure was zero, Manik Angkeran went to Mount Agung to look for treasure as well. He wanted to get more wealth, Manik Angkeran cut the tail of the Naga Besukih when the Naga Besukih spun back to its nest. Manik Angkeran immediately escaped and was not overtaken by Naga Besukih. But because of it, Manik Angkeran was burned when his footsteps were licked by the Naga Besukih.

Hearing the death of his son, Sidi Mantra was sad. He visited Naga Besukih and begged his son to be revived. Naga Besukih agreed to it, as long as its tail could return to normal. With his magic, Sidi Mantra could restore the Naga Besukih's tail. After Manik Angkeran was turned on, he apologized and promised to be a good person. Sidi Mantra did not want to live with Manik Angkeran. So, Sidi Mantra drew a line for separating him to his child. Now the place was called as a Bali strait that separated Java and Bali.

Instrumen 2. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa digunakan pada kegiatan menentukan kata sifat pada cerita yang terdapat di dalam game.

Petunjuk:

1. Dengar dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (√) pada kolom Manik Angkeran jika sifat sesuai dengan Manik Angkeran
4. Berikan tanda (√) pada kolom Sidi Mantra jika sifat sesuai dengan Sidi Mantra.
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat



No	List of Adjectives	Manik Angkeran	Sidi Mantra

Instrumen 3 Audio Listening

1. What does Manik Angkeran look like?
2. What does Sidi Mantra look like?

3. What does Naga Besukih feel after his tail was cut by Manik Angkeran?
4. What does Sidi Mantra feel after knowing the death of his son?
5. What is Manik Angkeran's promise to his father?

J. Rubrik Penilaian

Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	1. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Penilaian: Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	Menulis kata sifat sesuai dengan pertanyaan yang diberikan melalui <i>audio listening</i> .	Jawablah soal sesuai dengan audio yang diberikan	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

Appendix

Bahan Ajar



Beberapa Kata Sifayang digunakan dalam video:



Big

Small

Tall

Short

Fat

Thin

Hard

Soft

Ugly

Cute

Beautiful



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Things in the place
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

K. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak
sehat, dan
dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak
beriman
dan berakhlak mulia

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game. 3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	4.7.1 Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Mas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
3. Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

C. Materi Pembelajaran

Kitchen Utensils



Formal Table Setting



Cups & Glasses



wine glass

water goblet

margarita glass

D. Metode Pembelajaran

- Approach : Scientific Approach
- Metode : Cooperative Learning
- Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

E. Media & Alat Pembelajaran

UNDIKSHA

1. *Gamification based on
Balinese local story I
Ketimun Mas*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



F. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic <https://7esl.com/kitchen-vocabulary/>
3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=ALYXqLpIYE>

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things in the kitchen?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing

dengan materi <i>things in the kitchen</i>			
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	
5. Guru menggunakan media <i>Gamification</i>	5. Siswa bermain <i>Gamification based on Balinese Local Story I</i>		

<p><i>based on Balinese local story I Ketimun Mas</i> untuk memberikan informasi tentang <i>things in the place</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p><i>Ketimun Mas</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things in the place</i> yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating</p> <p>Communicating</p>
<p>6. Guru memberikan sebuah audio kepada siswa yang berkaitan dengan <i>things in the place</i>. Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda dengan menjawab True or False.</p>	<p>6. Siswa melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Dengan menjawab True or False pada soal tersebut.</p>		
<p>7. Guru menginstruksikan siswa untuk membuat dialog sederhana secara berpasangan berdasarkan gambar yang diberikan</p>	<p>7. Siswa secara berpasangan melakukan instruksi guru dengan membuat dialog sederhana berdasarkan gambar yang diberikan.</p>		

8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan dialog sederhana yang telah dibuat.	8. Siswa melakukan instruksi dengan menampilkan performance di depan kelas		
9. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa	9. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak

3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius
-------------------------------------	----------------------------------	--	----------

H. Instrumen

Instrumen 1 Cerita I Ketimun Mas

Long time ago, there was a woman named Mbok Sirni. Mbok Sirni prayed to God to give her a child. One night when she was praying, a green big giant named Buto Ijo passed her house and heard her prayer. Buto Ijo wanted to give her a child but she should return the children to Buto Ijo when she was a teen. Mbok Sirni was very happy to hear that and Buto Ijo gave a small cucumber seed to Mbok Sirni. In the morning, Mbok Sirni planted the seeds. Several days the cucumber grew to be a golden cucumber and Mbok Sirni took the golden cucumber. Mbok Sirni cleaved the golden cucumber and then appeared a beautiful baby from it. She named her as I Ketimun Mas.

I Ketimun Mas grew up to be a beautiful, smart, and kind girl. Mbok Sirni remembered about her promise to Buto Ijo. He would be angry if she didn't keep her promise. Last night, Mbok Sirni got dream, she was scary and she should meet with holy man at Mount Gundul. Mbok Sirni and I Ketimun Mas went to Mount Gundul. They met with a holy man, he gave Timun Mas gifts. The gifts were cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. They were getting calmer. Then, Mbok Sirni and Ketimun Mas said thank you to the holy man. They went home safely.

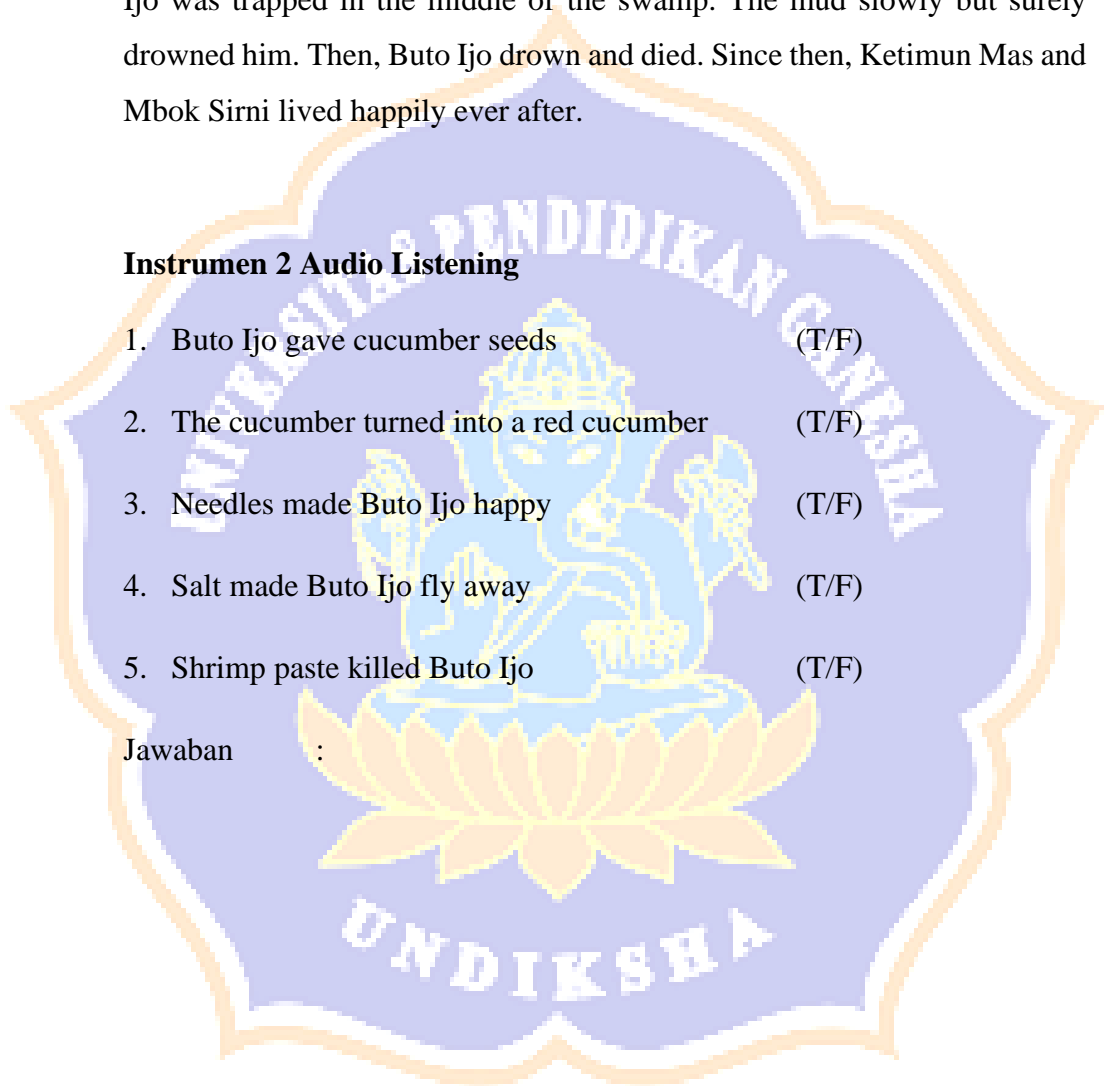
The ugly giant Buto Ijo came to Ketimun Mas' house. He wanted to take Ketimun Mas. He wanted to eat Ketimun Mas. Buto Ijo was so cruel. Mbok Sirni ordered Ketimun Mas to take the gifts and run away from the house. Buto Ijo saw Ketimun Mas running and then he followed Ketimun Mas to the wood. Timun Mas opened the first bag it was a cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all then he became stronger. After that Ketimun Mas

took the second bag which was needles. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo's body was scratched, ill, and bled. Ketimun Mas took the third bag, it was a salt. The salt threw into ground. The ground which the salt touched turned into a deep sea Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea. She took the fourth bag; it was the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped in the middle of the swamp. The mud slowly but surely drowned him. Then, Buto Ijo drown and died. Since then, Ketimun Mas and Mbok Sirni lived happily ever after.

Instrumen 2 Audio Listening

1. Buto Ijo gave cucumber seeds (T/F)
2. The cucumber turned into a red cucumber (T/F)
3. Needles made Buto Ijo happy (T/F)
4. Salt made Buto Ijo fly away (T/F)
5. Shrimp paste killed Buto Ijo (T/F)

Jawaban :



1. T

2. F

3. F

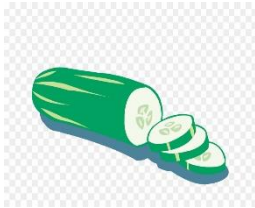
4. F

5. T



Instrumen 3 Conversation

1. Pilihlah salah satu gambar yang disukai
2. Gunakan benda yang disukai sebagai topic dalam dialog sederhana
3. Buatlah dialog sederhana bersama teman secara berpasangan



I. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game	True/False	Jawaban benar x 10 <hr/> 5

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspects	Weight	Score				
		1	2	3	4	5
Vocabulary	20%					
Fluency	30%					
Pronunciation	10%					
Grammar	10%					

Content	30%					
Teacher Comment						



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Kaliuntu
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/ Semester : V/ I
Materi Pokok : Things in the place
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan
 dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game. 3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	4.7.1 Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
3. Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

D. Materi Pembelajaran



E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Tanya Jawab dan *audio listening*.

F. Media & Alat Pembelajaran

UNDIKSHA

1. *Gamification based on
Balinese local story
Siap Selem*
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja



G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar

2. Infographic

https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=654&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNS0rAR85VWt7T1afObD2ixNxCMQ%3A1574720348460&sa=1&ei=XFPcXafbG9GvyAObgLToBA&q=things+in+the+classroom&oq=things+in+the+clas&gs_l=img.1.0.35i39j0i9.204415.209869..212603...0.0..1.283.2636.21j4j1.....0....1..gws-wiz-img.....0i30j0i5i30j0i8i30j0i24.r3Vd1BIQ57o#imgrc=KyRpNss7seE5yM

:

3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=BpZPV7z9Yq8>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things around you?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait materi <i>things in the place</i>	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan <i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	

kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 4 orang.	dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.		
5. Guru menggunakan media <i>Gamification based on Balinese local story Siap Selem</i> untuk memberikan informasi tentang <i>things in the place</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	5. Siswa bermain <i>Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things in the place</i> yang terdapat di dalam game.		Associating Communicating
6. Guru memberikan sebuah audio kepada siswa yang berkaitan dengan <i>things in the place</i> . Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda dengan menjawab True or False	6. Siswa melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Dengan menjawab True or False pada soal tersebut.		
7. Guru menginstruksikan siswa untuk	7. Siswa secara berpasangan melakukan		

membuat dialog sederhana secara berpasangan berdasarkan gambar yang diberikan	instruksi guru dengan membuat dialog sederhana berdasarkan gambar yang diberikan.		
8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan dialog sederhana yang telah dibuat.	8. Siswa melakukan instruksi dengan menampilkan performance di depan kelas		
9. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa	9. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi

2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1 Cerita Siap Selem

Once upon a time, there was a black hen named Siap Selem. She had 7 chicks. The youngest chick was Doglagan. Doglagan did not have fur so he could not fly away. One day, Siap Selem and her chicks went to the forest. They searched for food likes corn, seeds, grass and they wanted to find out water for their beverage. Suddenly, there was rain in the forest. Siap Selem and her chick wanted to find out house around forest. Siap Selem and her chicks found small house in the forest. The small house was Men Kuuk's house. Men Kuuk lived with her kittens in the house.

Men Kuuk asked Siap Selem and her chicks to come into her house. In the small house, Siap Selem found out a lot of meat and bone. There were meat and bone that had eaten by Men Kuuk and her kittens. Then, Siap Selem heard that Men Kuuk and her kittens wanted to eat them. After hearing that, Siap Selem asked the chicks to fly away and leave Men Kuuk's house. Doglagan could not fly because he did not have fur to fly. Siap Selem asked Doglagan to stay in the small house. Doglagan understood and he wanted to deceive Men Kuuk. Doglagan succeed to deceive Men Kuuk and he could fly away to leave the small house.

Instrumen 2 Audio Listening

Audio Listening diberikan untuk kegiatan True/False

1. Doglagan did not have fur (T/F)

2. Siap Selem liked potato (T/F)
3. Men Kuuk had big house (T/F)
4. Men Kuuk liked meat (T/F)
5. Siap Selem had black color (T/F)



Jawaban :

1. T

2. F

3. F

4. T

5. T



Instrumen 3 Conversation

1. Pilihlah salah satu gambar yang disukai
2. Gunakan benda yang disukai sebagai topic dalam dialog sederhana
3. Buatlah dialog sederhana bersama teman secara berpasangan



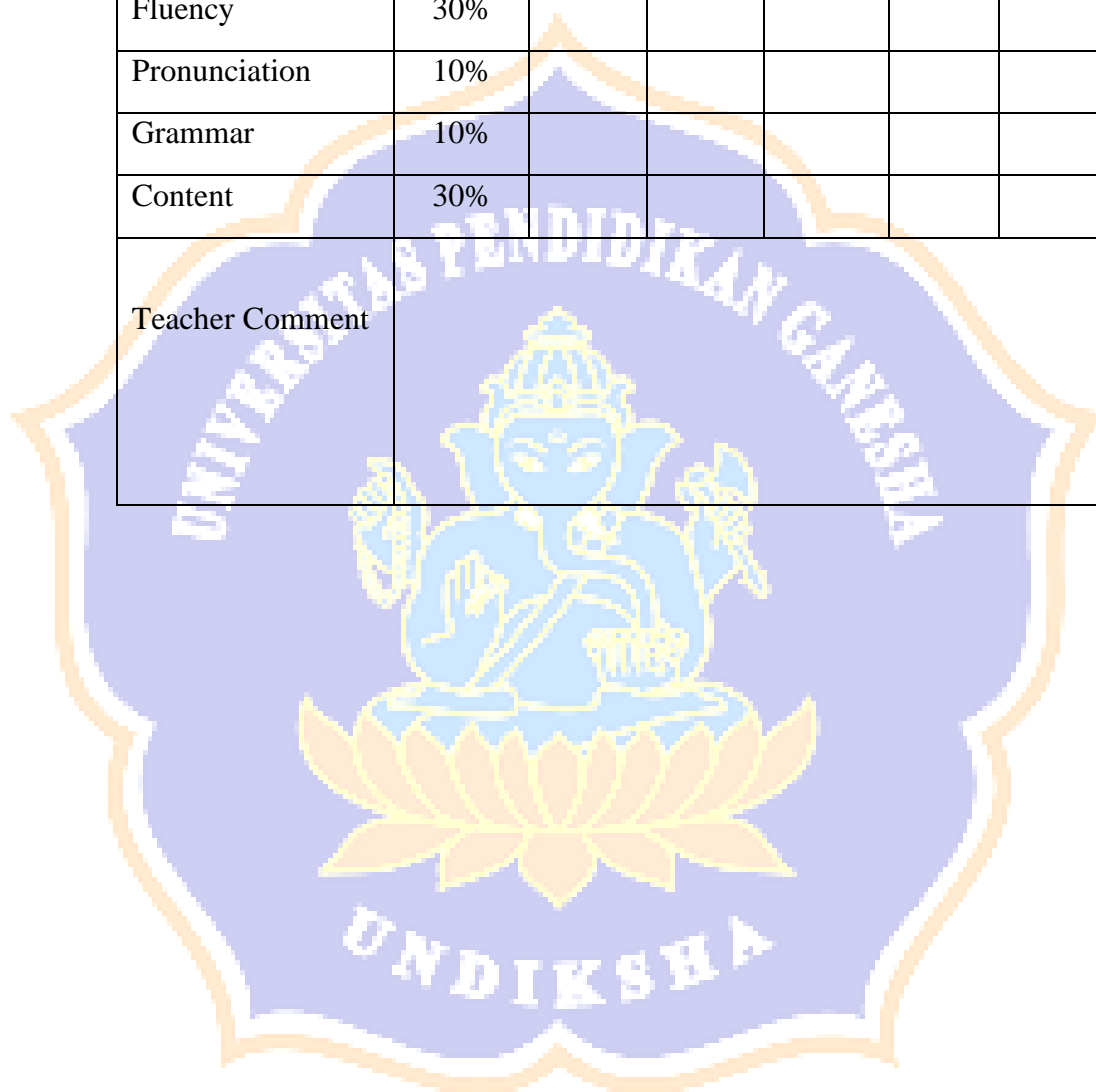
J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di <i>setting</i> cerita di dalam game	True/False	Jawaban benar x 10 <hr/> 5

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspects	Weight	Score				
		1	2	3	4	5
Vocabulary	20%					
Fluency	30%					
Pronunciation	10%					
Grammar	10%					
Content	30%					
Teacher Comment						



Appendix 6. Pretest Score

N	Meeting 1	Meeting 2	Meeting 3	Meeting 4	Meeting 5	Meeting 6
Student 1	60	60	70	70	80	80
Student 2	55	60	75	75	70	75
Student 3	60	65	75	75	75	70
Student 4	65	60	65	70	80	85
Student 5	60	60	70	70	70	70
Student 6	50	65	75	80	75	70
Student 7	55	70	75	85	75	75
Student 8	50	70	75	70	70	75
Student 9	65	75	70	85	75	85
Student 10	50	60	65	70	75	70
Student 11	60	60	75	75	70	75
Student 12	50	65	70	80	75	85
Student 13	55	60	70	75	80	80
Student 14	60	60	75	70	80	70
Student 15	65	60	65	70	80	85
Student 16	55	65	70	75	75	80
Student 17	55	70	65	80	75	80
Student 18	50	75	75	75	70	75
Student 19	60	65	70	80	75	80
Student 20	60	70	75	75	75	75
Student 21	55	70	70	75	80	75
Student 22	60	60	70	70	70	70
Student 23	65	65	75	70	75	80
Student 24	65	65	65	70	75	75
Student 25	60	70	70	75	75	80

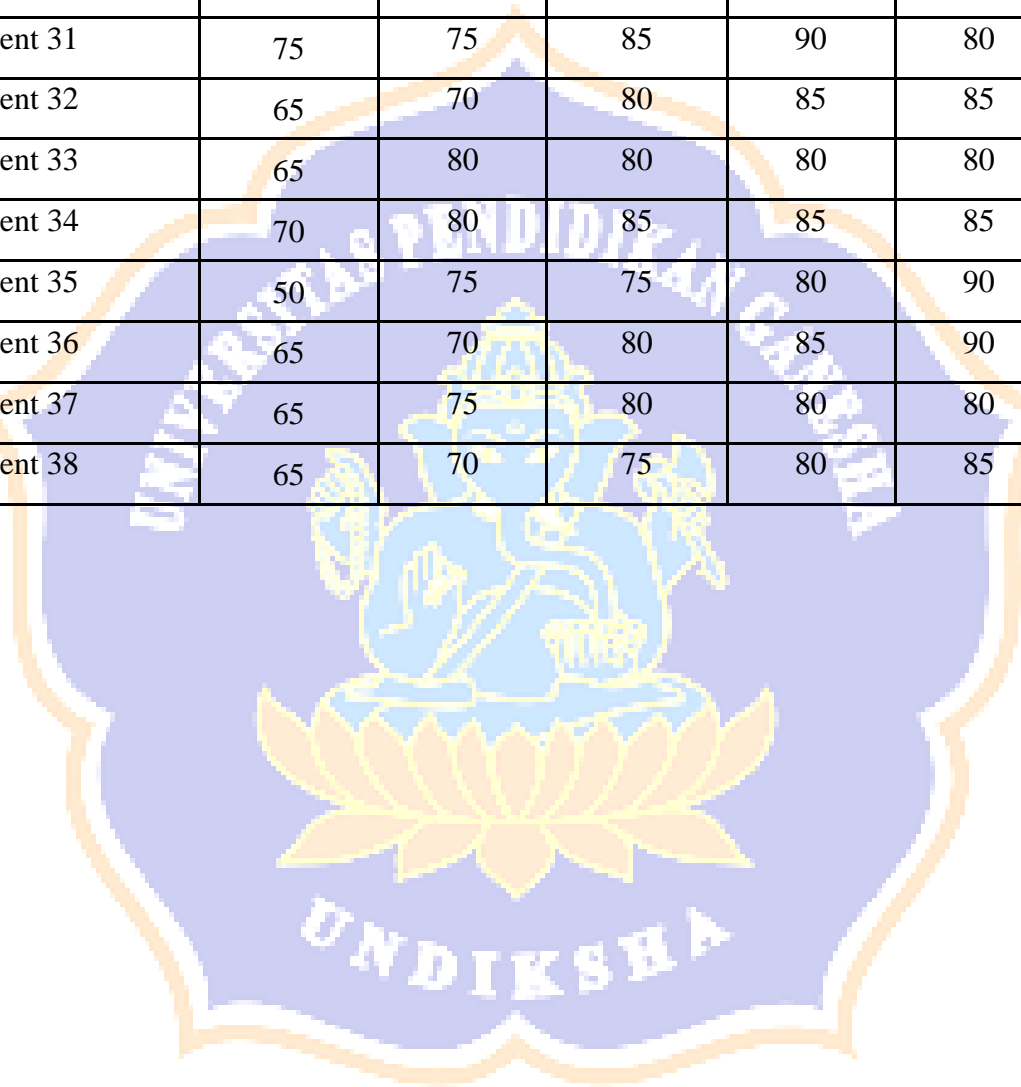
Student 26	55	65	70	80	80	85
Student 27	50	75	65	85	75	80
Student 28	65	70	75	70	75	70
Student 29	60	60	70	70	80	70
Student 30	60	65	70	75	80	85
Student 31	55	65	75	80	70	75
Student 32	50	60	70	85	75	85
Student 33	55	70	70	70	70	80
Student 34	55	75	75	75	75	75
Student 35	50	65	65	70	80	70
Student 36	60	60	70	75	85	70
Student 37	55	65	70	70	70	75
Student 38	50	60	65	70	75	80



Appendix 7. Posttest Score

N	Meeting 1	Meeting 2	Meeting 3	Meeting 4	Meeting 5	Meeting 6
Student 1	65	75	80	80	85	90
Student 2	70	70	85	85	80	85
Student 3	65	80	85	85	85	80
Student 4	65	80	75	80	90	90
Student 5	65	70	80	80	80	80
Student 6	70	80	85	90	85	80
Student 7	55	80	85	90	90	85
Student 8	50	75	85	80	80	85
Student 9	65	85	80	95	90	90
Student 10	60	70	85	80	80	80
Student 11	65	75	85	85	80	85
Student 12	70	80	80	90	85	90
Student 13	75	80	80	85	90	90
Student 14	60	75	85	85	90	80
Student 15	65	65	75	80	90	85
Student 16	60	65	80	85	85	90
Student 17	70	85	75	90	85	90
Student 18	75	85	85	85	80	85
Student 19	75	75	80	90	85	90
Student 20	60	80	80	85	85	85
Student 21	75	80	85	85	90	85
Student 22	65	70	80	80	80	80
Student 23	65	75	85	85	85	90
Student 24	65	75	75	80	80	85
Student 25	60	80	80	85	85	90

Student 26	55	75	80	85	90	90
Student 27	70	85	75	85	85	90
Student 28	75	80	85	80	85	80
Student 29	60	70	80	80	85	90
Student 30	65	75	80	85	90	90
Student 31	75	75	85	90	80	85
Student 32	65	70	80	85	85	90
Student 33	65	80	80	80	80	90
Student 34	70	80	85	85	85	90
Student 35	50	75	75	80	90	80
Student 36	65	70	80	85	90	80
Student 37	65	75	80	80	80	85
Student 38	65	70	75	80	85	90



Appendix 8. The Analysis of Score Pretests and Posttests Using SPSS 24

EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest

/PLOT NPLOT

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/CINTERVAL 95

/MISSING LISTWISE

/NOTOTAL.

Explore

Notes

Output Created		13-JAN-2020 22:21:33
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	38
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest /PLOT NPLOT /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:01.30
	Elapsed Time	00:00:03.87

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%
Posttest	38	100.0%	0	0.0%	38	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	69.9781	.33922
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.2907
		Upper Bound	70.6654

	5% Trimmed Mean		69.9732	
	Median		70.0000	
	Variance		4.373	
	Std. Deviation		2.09108	
	Minimum		65.00	
	Maximum		75.83	
	Range		10.83	
	Interquartile Range		2.71	
	Skewness		-.055	.383
	Kurtosis		.907	.750
Posttest	Mean		79.7588	.42738
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.8928	
		Upper Bound	80.6247	
	5% Trimmed Mean		79.7539	
	Median		79.5833	
	Variance		6.941	
	Std. Deviation		2.63458	
	Minimum		75.00	
	Maximum		85.00	
	Range		10.00	
	Interquartile Range		4.17	
	Skewness		-.077	.383
	Kurtosis		-.971	.750

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	38	.075	.957	38	.149
Posttest	.108	38	.200*	.958	38	.166

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69.9781	38	2.09108	.33922
	Posttest	79.7588	38	2.63458	.42738

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	38	.745	.000

Paired Samples Test

Paired Differences

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
------	----------------	-----------------	---

				Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-9.78070	1.76175	.28579	-10.35977 -9.20163

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest – Posttest	-34.223	37	.000



Appendix 9. Treatment Schedule

Meeting 1	Meeting 2	Meeting 3	Meeting 4	Meeting 5	Meeting 6
December 3 rd , 2019	December 4 th , 2019	December 5 th , 2019	December 6 th , 2019	December 7 th , 2019	December 9 th , 2019
Pretest-Treatment-Posttest	Pretest-Treatment-Posttest	Pretest-Treatment-Posttest	Pretest-Treatment-Posttest	Pretest-Treatment-Posttest	Pretest-Treatment-Posttest
Topic Activities	Topic Activities	Topic Adjectives	Topic Adjectives	Topic Things	Topic Things



Appendix 10. Observation Letter



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

Nomor : 4611/UN48.7.1/DT/2019

3 Desember 2019


Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri 4 Kaliuntu
di Buleleng

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

Nama	: Ida Ayu Fortuna Ningrum
NIM	: 1612021064
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: The Effect of Gamification Based on Balinese Local Stories as a Teaching Media on Fifth Grade Elementary School Students' Speaking Skill

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

a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

Nyoman Doddy Widhiastana, S.T.,M.M.
NIP. 197305292001121001

Tembusan:

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

Appendix 11. Completing Research Letter



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SD N 4 KALIUNTU**

Jalan Dewi Sartika Utara No 37 Telp. (0362) 27006 Singaraja



SURAT KETERANGAN

Nomor: 045/2/524/TU/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 4 Kaliuntu, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng:

Nama : Ketut Suci Mertari, S.Pd
NIP : 196407101994122001
Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I /IV b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 4 Kaliuntu

Menerangkan bahwa:

Nama : Ida Ayu Fortuna Ningrum
NIM : 1612021064
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris

Memang benar nama mahasiswa di atas telah melakukan penelitian pada sekolah yang kami pimpin dari tanggal 3 Desember hingga 9 Desember tahun 2019.

Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 9 Desember 2019
Kepala SDN 4 Kaliuntu

Ketut Suci Mertari, S.Pd
NIP. 196407101994122001



Appendix 12. Pictures

