



APPENDIXES



APPENDIX 1.
BLUEPRINT LIST OF QUESTION

BLUEPRINT OF QUESTION

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
1	Identify aspects of social functioning	Text structure	Descriptive Text	Knowledge and understanding	Presented with a text description about a band, learners can determine the answer to questions	MULTIPLE CHOICE	1
2	Identify the relationship of meaning between passages in the text	Text structure	Report Text	Application Explain	Presented with a text report about animals, students can determine the answer to questions about the meaning of a statement in a paragraph.	MULTIPLE CHOICE	2
3	Identify aspects of social functioning	Social Functions	Report Text	Knowledge and understanding	Presented a Report text about animals, students can	MULTIPLE CHOICE	3

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
					determine the answer to questions about the Purpose of Writing the Text.		
4	Explain aspects of social functioning	Functional Functions	Narrative Text	Application	Presented an essay text in the form of a Narrative, students can determine answers to questions about the consequences / impacts that will occur.	MULTIPLE CHOICE	4
5	Identify linguistic elements related to the content of the text	Linguistic Elements	Narrative Text	Knowledge and understanding	Presented a text in the form of Narrative, learners can determine the answer to questions	MULTIPLE CHOICE	5

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
					about the word referred to correctly		
6	Explain the relationship of meaning between parts of the text	Text structure	Narrative Text	Application	Presented a text in the form of Narrative, learners can determine the answer to questions about the details of the text elements.	MULTIPLE CHOICE	6
7	Explain the relationship between parts in the text	Text structure	Report Text	Application	Presented a text in the form of a Report, students can determine the answer to questions about the topic of the text.	MULTIPLE CHOICE	7
		Linguistic Elements	Report Text	Application	Presented a Report text, learners can	MULTIPLE CHOICE	8

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
		Linguistic Elements	Report Text	Knowledge and Understanding	determine the answer to questions about the meaning of a particular statement / sentence.		9
				Knowledge and Understanding	Presented a text Report, learners can determine the answer to questions about word similarities.	MULTIPLE CHOICE	10
					Presented a text Report, learners can determine the answer to questions about the referred Word.		

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
8	Identify the relationship of meaning between passages in the text	Text Structure	Short Functional Text " Greeting cards "	Knowledge and Understanding	Presented a short functional text in the form of a greeting card, students can determine the answer to questions about the details of the text elements	MULTIPLE CHOICE	11
		Social Functions	Short functional text in the form of Greeting Cards	Application	Presented a short functional text in the form of a greeting card, students can determine the answer to questions about the purpose / purpose of writing the text,	MULTIPLE CHOICE	12

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
9	Identify linguistic elements related to the content of the text	Linguistic Elements	Short functional text in the form of Greeting Cards	Knowledge and understanding	Presented a short functional text in the form of a greeting card, students can determine the answer to questions about the word referred to correctly	MULTIPLE CHOICE	13
10	Identify aspects of social functioning	Social Functions	Short functional text " Announcement "	Knowledge and Understanding	Presented a short functional text in the form of an announcement, students can determine the answer to the question The	MULTIPLE CHOICE	14

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
13	relationship of meaning between passages in the text		text Announcement		can determine the answers to questions about the referenced word correctly Presented a short functional text in the form of announcements about daily activities, learners can determine the answers to questions about actions that might be carried out appropriately.	MULTIPLE CHOICE	18
	Identify aspects of social functioning	Social functions	Report Text	Knowledge and Understanding		MULTIPLE CHOICE	
		Text		Knowledge and Understanding	Presented a text in the form of a report about Komodo,	MULTIPLE	19

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question
14	Identify the relationship of meaning between passages in the text	structure	Report text		students can determine the answer to questions about the purpose of writing the text correctly.	CHOICE	
15	Identify linguistic elements related to the content of the text	Linguistic elements	Report text	Knowledge and Understanding	Presented a text in the form of a report about Komodo, students can determine the answer to questions about the details of the elements of the text correctly.	MULTIPLE CHOICE	20

No	Tested competencies	Scope of Material	Material	Cognitive Level	Question Indicator	Question Form	Number Question



APPENDIX 2.
EXPERT JUDGEMENT OF QUISTIONAIRE

EXPERT JUDGE

Instrument: Questionnaire

Expert Judge 1: Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.

No.	Perception Questions	Relevancy	
		Relevant	Irrelevant
1	Does Kahoot application increase teacher readiness to implement technology-based assessment?	√	
2	Is the Kahoot application can be implemented in schools where The teacher teach?	√	
3	Does Kahoot application enforce assessment of content?	√	
4	Is Kahoot application easy to understand and easy to use in assessments?	√	
5	Does Kahoot application provide benefits for The teacher?	√	
6	Does Kahoot application provide a new experience in assessment?	√	
7	Is Kahoot application difficult to use in the teaching process?	√	
8	Does Kahoot application not add enough knowledge and skills to The teacher?	√	
9	Is Kahoot application very complicated to use?	√	
10	Does Kahoot application add to the teacher's burden because The	√	

	teacher have to study again?		
--	------------------------------	--	--

EXPERT JUDGE

Instrument: Questionnaire

Expert Judge 2: Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.

No.	Perception Questions	Relevancy	
		Relevant	Irrelevant
1	Does Kahoot application increase teacher readiness to implement technology-based assessment?	√	
2	Is the Kahoot application can be implemented in schools where The teacher teach?	√	
3	Does Kahoot application enforce assessment of content?	√	
4	Is Kahoot application easy to understand and easy to use in assessments?	√	
5	Does Kahoot application provide benefits for The teacher?	√	
6	Does Kahoot application provide a new experience in assessment?	√	
7	Is Kahoot application difficult to use in the teaching process?	√	
8	Does Kahoot application not add enough knowledge and skills to The teacher?	√	
9	Is Kahoot application very complicated to use?	√	
10	Does Kahoot application add to the teacher's burden because The	√	

	teacher have to study again?		
--	------------------------------	--	--



Appendix 3.
Observation Sheet

Observation Sheet

Kelas : VII A

Tanggal :

Topik :

No	Pernyataan	Tanggapan		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Kahoot meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan penilaian berbasis teknologi			
2	Kahoot dapat diterapkan di sekolah tempat guru mengajar			
3	Kahoot menguatkan penilaian terhadap materi			
4	Kahoot mudah dipahami dan mudah untuk digunakan dalam penilaian			
5	Kahoot memberikan manfaat bagi guru			
6	Kahoot memberikan pengalaman baru dalam penilaian			
7	Kahoot bisa digunakan dalam proses mengajar			
8	Kahoot menambah pengetahuan dan keterampilan guru			
9	Kahoot sangat ribet digunakan			
10	Kahoot menambah beban guru karena guru harus belajar lagi			
11	Memakai Kahoot sama saja dengan 145nstrument penilaian yang biasa dipakai guru			

Appendix 4.
Result of Observation

Observation Sheet

Observasi 1

Kelas : VII A

Tanggal :

Topik :

No	Pernyataan	Tanggapan		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Kahoot meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan penilaian berbasis teknologi	Iya		Guru lebih mempersiapkan materi dan juga instruksi yang akan diberikan. Selain itu guru juga lebih siap untuk memberikan pembelajaran di dalam kelas.
2	Kahoot dapat diterapkan di sekolah tempat guru mengajar	Iya		Aplikasi ini dapat diterapkan disekolah tempat guru mengajar. Guru menerapkan aplikasi ini dengan memberikan instruksi dalam aplikasi dan meminta siswa untuk menjawab soal sesuai dengan materi saat ini.
3	Kahoot menguatkan penilaian terhadap materi	Iya		Dengan penerapan aplikasi ini, aplikasi ini memberikan penguatan terhadap materi karena guru dapat memberikan instruksi yang jelas dan dapat dibaca berulang oleh siswa dalam aplikasi dan juga siswa lebih memahami materi yang diajarkan karena siswa diberikan soal dengan tampilan yang menarik
4	Kahoot mudah dipahami dan mudah untuk digunakan dalam penilaian	Iya		Guru terlihat memberikan instruksi dalam aplikasi ini dan siswa juga sudah bisa untuk menjawab soal
5	Kahoot memberikan manfaat bagi guru	Iya		Aplikasi ini memudahkan guru untuk memberikan instruksi yang jelas kepada siswa dan juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian karena

				guru dapat menilai kapan saja dan dimana saja (tidak harus dikelas)
6	Kahoot memberikan pengalaman baru dalam penilaian	Iya		Guru mendapatkan pengalaman baru dalam melakukan penilaian khususnya penilaian Reading).
7	Kahoot bisa digunakan dalam proses mengajar	Iya		Aplikasi ini sangat bisa digunakan oleh guru dalam proses mengajar dikelas.
8	Kahoot menambah pengetahuan dan keterampilan guru	Iya		Guru mendapatkan pengetahuan baru dan keterampilan baru dengan penerapan aplikasi ini. Guru menjadi lebih terbiasa menggunakan perangkat digitl dalam pembelajaran.
9	Kahoot sangat ribet digunakan		Tidak	Guru dan siswa tidak terlihat ribet untuk menerapkan aplikasi ini didalam proses pembelajaran
10	Kahoot menambah beban guru karena guru harus belajar lagi		Tidak	Untuk mempelajari pengaplikasian ini guru tidak terlihat terbebani bahkan guru terlihat bersemangat dan siap untuk mempelajari dan menerapkan aplikasi ini dalam proses pembelajaran.
11	Memakai Kahoot sama saja dengan instrumen penilaian yang biasa dipakai guru	Iya		Aplikasi ini menggunakan instrument penilaian yang sama, namun guru mendapatkan pengalaman baru dalam melakukan penilaian khususnya Reading.
12	Siswa tidak merasa terbantu dengan aplikasi Kahoot		Tidak	Siswa merasa terbantu dan termotivasi untuk belajar lebih banyak khususnya membaca dengan aplikasi Kahoot ini

Observasi 2

Kelas : VII A

Tanggal :

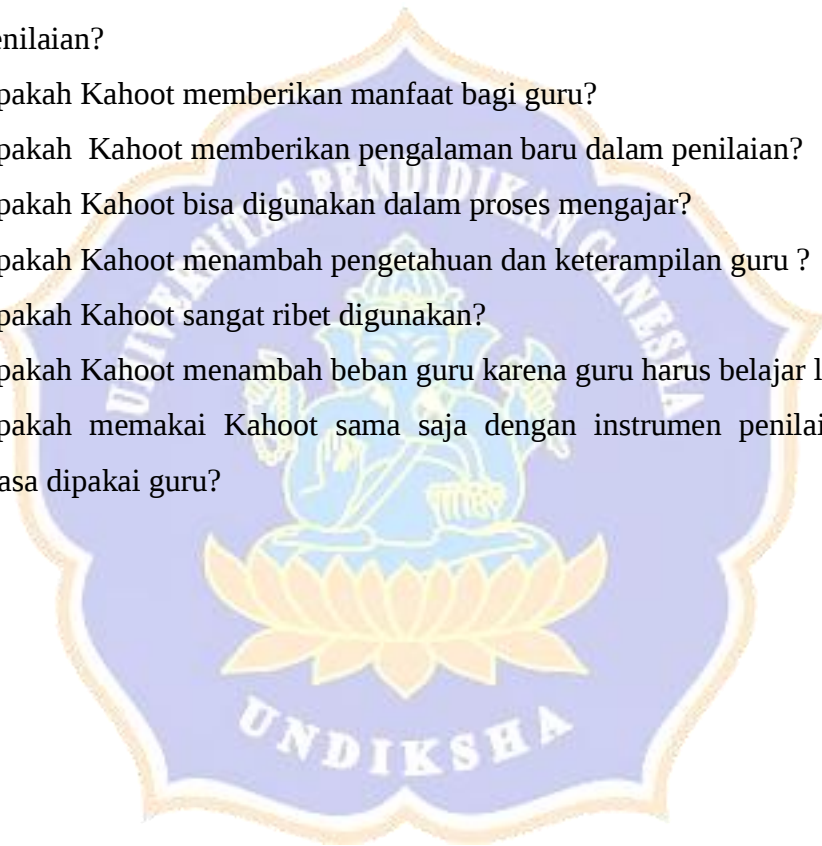
Topik :

No	Pernyataan	Tanggapan		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Kahoot meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan penilaian berbasis teknologi	Iya		Guru lebih siap untuk memberikan pembelajaran pada siswa dan instruksi yang akan diberikan pada siswa khususnya dalam penerapan aplikasi ini.
2	Kahoot dapat diterapkan di sekolah tempat guru mengajar	Iya		Aplikasi ini dapat diterapkan dalam sekolah tempat guru mengajar. Kebetulan juga siswa dalam sekolah ini diperbolehkan membawa perangkat digital dan memudahkan guru dan siswa untuk menerapkan aplikasi ini dalam pembelajaran.
3	Kahoot menguatkan penilaian terhadap materi	Iya		Melalui instruksi dan pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa lebih memahami materi yang diberikan karena siswa berpartisipasi dalam menjawab soal sesuai dengan materi yang diajarkan.
4	Kahoot mudah dipahami dan mudah untuk digunakan dalam penilaian	Iya		Guru terlihat tidak mengalami kesulitan untuk melakukan penilaian karena aplikasi ini tidak sulit untuk digunakan. Guru dapat memberikan penilaian tidak hanya dalam kelas saja.
5	Kahoot memberikan manfaat bagi guru	Iya		Aplikasi ini bermanfaat untuk guru karena guru bisa menilai siswa khususnya dalam proses Reading tidak hanya dalam kelas namun juga di rumah. Selain itu aplikasi ini memungkinkan guru untuk menilai lebih otentik karena guru bisa melihat score siswa dalam aplikasi ini. Secara

				realtime
6	Kahoot memberikan pengalaman baru dalam penilaian	Iya		Guru sudah terbiasa untuk menerapkan aplikasi ini dan tidak menemui kesulitan yang berarti lagi
7	Kahoot bisa digunakan dalam proses mengajar	Iya		Aplikasi ini dapat digunakan guru dalam proses belajar khususnya pada skill Reading. Guru juga memberikan instruksi sesuai dengan materi dalam aplikasi ini dan dapat menilai skill Reading siswa.
8	Kahoot menambah pengetahuan dan keterampilan guru	Iya		Aplikasi ini menambah pengetahuan guru dan keterampilan guru khususnya keterampilan dalam menerapkan perangkat digital (teknologi) dalam proses pembelajaran.
9	Kahoot sangat ribet digunakan		Tidak	Dalam penerapan aplikasi ini guru tidak kesulitan dan juga tidak terlihat ribet. Guru terlihat lebih nyaman untuk memberikan soal kepada siswa.
10	Kahoot menambah beban guru karena guru harus belajar lagi		Tidak	Guru tidak terbebani dengan penerapan aplikasi ini dalam proses pembelajaran dan dalam proses penilaian
11	Memakai Kahoot sama saja dengan instrumen penilaian yang biasa dipakai guru	Iya		Aplikasi ini hanya membantu guru dalam proses pemberian instruksi dalam kaitannya dengan Reading dan mempermudah guru untuk melakukan penilaian kapan saja dan dimana saja.
12	Siswa tidak merasa terbantu dengan aplikasi Kahoot		Tidak	Siswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini. Siswa lebih bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran

Appendix 5.
List of Interview Guide

1. Apakah Kahoot meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan penilaian berbasis teknologi?
2. Apakah Kahoot dapat diterapkan di sekolah tempat guru mengajar?
3. Apakah Kahoot menguatkan penilaian terhadap materi?
4. Apakah Kahoot mudah dipahami dan mudah untuk digunakan dalam penilaian?
5. Apakah Kahoot memberikan manfaat bagi guru?
6. Apakah Kahoot memberikan pengalaman baru dalam penilaian?
7. Apakah Kahoot bisa digunakan dalam proses mengajar?
8. Apakah Kahoot menambah pengetahuan dan keterampilan guru ?
9. Apakah Kahoot sangat ribet digunakan?
10. Apakah Kahoot menambah beban guru karena guru harus belajar lagi?
11. Apakah memakai Kahoot sama saja dengan instrumen penilaian yang biasa dipakai guru?



Appendix 6.

Result of Interview Guide

1. Apakah Kahoot meningkatkan kesiapan guru untuk menerapkan penilaian berbasis teknologi?

Kalau dari guru, bisa (meningkatkan kesiapan) seperti untuk menyiapkan tugas anak-anak (Siswa) dan mempermudah juga guru untuk menilai Reading dari anak-anak (Siswa). Kita bisa menilai tidak hanya dalam kelas saja.

2. Apakah Kahoot dapat diterapkan di sekolah tempat guru mengajar?

Bisa. Selama ini tidak ada kesulitan dalam menerapkan aplikasi ini. Namun ada beberapa kendala teknis seperti kesulitan koneksi wifi.

3. Apakah Kahoot menguatkan penilaian terhadap materi?

Iya, sangat menguatkan. Guru menjadi lebih mudah untuk menilai siswa. Kapanpun guru bisa menilai (tugas yang diberikan melalui aplikasi ini) dan membuat materi.

4. Apakah Kahoot mudah dipahami dan mudah untuk digunakan dalam penilaian?

Iya sangat mudah. Dalam hal ini dalam menyiapkan materi cukup mudah dan juga dalam penilaiannya juga cukup mudah karena kita bisa menilainya dari rumah juga.

5. Apakah Kahoot memberikan manfaat bagi guru?

Selama ini untuk saya bisa (memberikan manfaat). Pada saat pemakaian aplikasinya saya bisa menjadi lebih mudah untuk mengaplikasikannya dan juga ke anak-anak (siswa) juga mudah (diaplikasikan). Namun seperti tadi, kendalanya hanya pada teknis saja. Penilaiannya juga menjadi lebih otentik.

6. Apakah Kahoot memberikan pengalaman baru dalam penilaian?

Iya ada pengalaman baru karena selama ini saya belum pernah mengenal aplikasi Kahoot ini. Paling saya pernah menggunakan aplikasi kahoot dan google worksheet. Namun untuk aplikasi ini baru bagi saya.

7. Apakah Kahoot sukar digunakan dalam proses mengajar?

Kalau sulit (untuk digunakan), tidak. Tidak terlalu sulit (untuk digunakan).

8. Apakah Kahoot kurang menambah pengetahuan dan keterampilan guru ?

Tidak. Aplikasi ini menambah wawasan untuk saya.

9. Apakah Kahoot sangat ribet digunakan?

Untuk saya tidak ribet untuk digunakan dan lumayan simple. Simple digunakan untuk membuat kelas, materi. (secara keseluruhan) tidak terlalu ribet.

10. Apakah Kahoot menambah beban guru karena guru harus belajar lagi?

Untuk beban, aplikasi ini tidak menambah beban. Ini bisa membantu dalam melakukan penilaian.

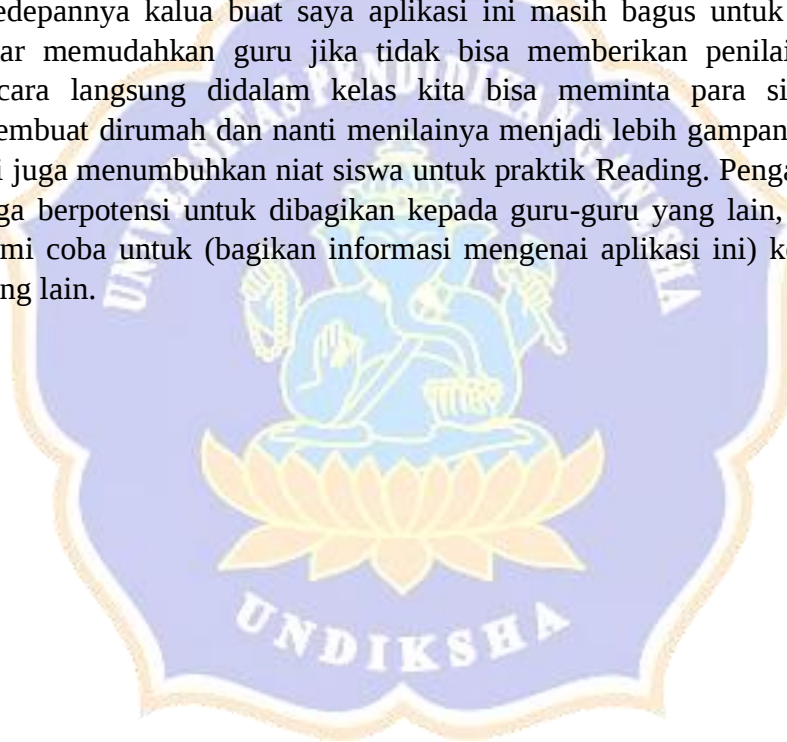
11. Apakah memakai Kahoot sama saja dengan instrumen penilaian yang biasa dipakai guru?

Sama. Hanya saja dalam pemakaian ini menggunakan media (aplikasi) biasanya kami secara langsung untuk melakukan penilaian Reading di dalam kelas. Kalau kelewatan kita bisa melihat lagi hasil siswanya.

12. Apakah siswa tidak merasa terbantu dengan aplikasi Kahoot ini?

Siswa merasa terbantu (dalam penggunaan aplikasi ini) hanya ada beberapa saja yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini kalau misalnya ada rumah siswa yang terkendala koneksi

Kedepannya kalau buat saya aplikasi ini masih bagus untuk digunakan agar memudahkan guru jika tidak bisa memberikan penilaian praktik secara langsung didalam kelas kita bisa meminta para siswa untuk membuat di rumah dan nanti menilainya menjadi lebih gampang. Aplikasi ini juga menumbuhkan niat siswa untuk praktik Reading. Pengalamana ini juga berpotensi untuk dibagikan kepada guru-guru yang lain, nanti akan kami coba untuk (bagikan informasi mengenai aplikasi ini) kepada guru yang lain.



Appendix 7.
Expert Judgment of Reading Test Rubric

FORM OF CONTENT VALIDITY

Expert 1

Name : Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.

Position : English Language Education's Lecturer in Post Graduate Program
at Ganesha University of Education

AFTER REVISION

*Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist
in column irrelevant if the item is irrelevant.*

Reading Scoring Rubric

Aspect	Criteria	Score	Total Question	Maximum Score
Answering the questions based on the text	Correct	1	20	20
	Incorrect	0		
Total			20	20

Denpasar, 9 Maret 2023

First Expert



Prof. Dra. Luh Putu Artini, M.A., Ph.D.

NIP. 196407141988102001

FORM OF CONTENT VALIDITY

Expert 2

Name : Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.

Position : English Language Education's Lecturer in Post Graduate Program
at Ganesha University of Education

AFTER REVISION

*Please put checklist in column relevant if the item is relevant and put the checklist
in column irrelevant if the item is irrelevant.*

Reading Scoring Rubric

Aspect	Criteria	Score	Total Question	Maximum Score
Answering the questions based on the text	Correct	1	20	20
	Incorrect	0		
Total			20	20

Denpasar, 9 Maret 2023

Second Expert



Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A.

NIP. 196202021988032001

Appendix 8.
Teacher Perception Result

No.	Perception Questions	Teacher's perception	
		Positive	Negative
1	Does Kahoot application increase teacher readiness to implement technology-based assessment?	√	
2	Is the Kahoot application can be implemented in schools where The teacher teach?	√	
3	Does Kahoot application enforce assessment of content?	√	
4	Is Kahoot application easy to understand and easy to use in assessments?	√	
5	Does Kahoot application provide benefits for The teacher?	√	
6	Does Kahoot application provide a new experience in assessment?	√	
7	Is Kahoot application difficult to use in the teaching process?		√
8	Does Kahoot application not add enough knowledge and skills to The teacher?		√
9	Is Kahoot application very complicated to use?		√
10	Does Kahoot application add to the teacher's burden because The teacher have to study again?		√

Appendix 9.
Students' Test Result

NO	NAME	BEFORE TREATMENT	AFTER TREATMENT
1	Gusti Bagus Gaara Ari Kumara	65	80
2	I GEDE ADITYA DHARMA PUTRA	70	70
3	I GEDE ANDHIKA YUDHISTYRA PRAMANA PUTRA	65	80
4	I Gede Deva Armantara	70	75
5	I GEDE WAHYU SETIAWAN WIGUNA	70	75
6	I Gusti Ayu Putu Intan Purnama Sari	80	75
7	I Komang Sindu Adi Pramesta	73	65
8	I MADE ARUN ALIT ANTARA	73	85
9	I Made Arya Praditya Wiguna	72	90
10	I PUTU JUSTIN ADI YASA	65	75
11	Ni Kadek Sari Wulandari	73	90
12	Ni Kadek Sila Amerta Sari	73	90
13	NI KOMANG AYU DEWI SRIANI	71	75
14	NI PUTU ELISIA JULIANTINI	74	75
15	NI PUTU KIRANA DEWI	70	70
16	Ni Putu Ledy Lestari	75	85
17	NI PUTU MITA ARTA SARI	70	85
18	Utami Lestari Dewi	70	55

DAFTAR NILAI														
Mapel : Bahasa Inggris								Guru : Ni Made Alit Juliawati, S.Pd.						
KELAS : VII A								Semester : II (Genap)						
KKTP : 65								Tahun Pel : 2022/2023						
NO	NIS	NAMA	FORMATIF				RT FOR (F)	SUMATIF LINGKUP MATERI					SUMATIF AKHIR SEMESTER	NILAI RAPORT
			TP					CP1 TS	CP2 TS	CP3 TS	CP4 TS			
			1	2	3	4								
1	0109542646 / 15421	Gusti Bagus Gaara Ari Kumara	65	90	85	85	81	65	65	65	75	68	70	69
2	0109347018 / 15422	I GEDE ADITYA DHARMA PUTRA	70	96	85	85	84	70	65	65	69	67	64	66
3	0108369366 / 15423	I GEDE ANDHIKA YUDHISTYRA PRAMANA P	70	92	65	65	73	65	75	75	73	72	58	65
4	0101117371 / 15424	I Gede Deva Amantara	70	90	80	80	80	70	76	76	78	75	56	66
5	0091984762 / 15425	I GEDE WAHYU SETIAWAN WIGUNA	70	88	95	95	87	70	70	70	70	70	62	66
6	0105136777 / 15426	I Gusti Ayu Putu Intan Purnama Sari	80	92	95	95	91	80	90	90	80	85	76	81
7	0109830857 / 15427	I Komang Restu Andhika Pratama Putra	76	96	65	65	76	85	95	65	75	80	64	72
8	0104665627 / 15428	I Komang Sindu Adi Pramesta	73	92	95	95	89	73	90	65	73	75	58	67
9	0102673439 / 15429	I MADE ARUN ALIT ANTARA	73	96	95	95	90	73	75	70	72	73	68	70
10	0104450862 / 15430	I Made Arya Pradiyana Wiguna	72	100	85	85	86	72	80	65	70	72	68	70
11	0092779055 / 15431	I Putu Aditya Mahardika	65	92	85	85	82	75	80	65	71	73	66	69
12	0105813278 / 15432	I PUTU JUSTIN ADI YASA	65	84	65	65	70	65	65	65	66	65	66	66
13	0091946490 / 15433	Kadek Arya Darmawan	71	92	75	75	78	75	70	70	70	71	64	68
14	0104577843 / 15434	KADEK AYU PUSPITA DEWI	65	88	65	65	71	75	75	65	77	73	68	71
15	0106365671 / 15435	KADEK GEA MEIDITA	75	92	70	70	77	80	90	65	77	78	66	72
16	0105030004 / 15436	Ni Kadek Listya Maharani	75	95	95	95	90	80	85	65	70	75	66	71
17	0109446961 / 15437	Ni Kadek Sari Wulandari	73	100	95	95	91	73	90	65	77	76	80	78
18	0102118408 / 15438	Ni Kadek Sila Amerta Sari	73	96	85	85	85	73	85	65	70	73	82	78
19	0098023098 / 15439	NI KOMANG AYU DEWI SRIANI	71	80	65	65	70	71	85	65	73	74	66	70
20	0097284926 / 15440	NI PUTU CINTA PRATIWI	73	100	80	80	83	75	65	65	70	69	68	68
21	0107347797 / 15441	NI PUTU ELISIA JULIANTINI	74	100	80	80	84	74	80	65	70	72	66	69
22	0106347605 / 15442	Ni Putu Intan Tyastari	70	100	90	90	88	85	90	70	81	82	82	82
23	0107682386 / 15443	NI PUTU KIRANA DEWI	70	96	75	75	79	70	80	65	69	71	68	70
24	0101315548 / 15444	Ni Putu Ledy Lestari	75	96	90	90	88	75	70	65	75	71	76	74
25	0106232047 / 15445	NI PUTU MITA ARTA SARI	70	84	95	95	86	70	75	65	69	70	74	72
26	0106517693 / 15446	NI PUTU OKTAVIA PUTRI MAHARANI	80	100	90	90	90	85	90	70	80	81	82	82
27	0101610993 / 15447	NI PUTU PANDE MANIK DEVI PRASUTTI	70	100	95	95	90	90	100	90	78	90	84	87
28	0102109234 / 15448	NI PUTU PRAMESTI RAHAYU	80	100	90	90	90	80	95	65	80	80	76	78
29	0109667016 / 15449	NI PUTU RANI SARASWATI	78	100	95	95	92	85	100	65	78	82	84	83
30	0095048715 / 15450	Ni Putu Saskara Putri Margarani	70	96	95	95	89	90	100	65	78	83	84	84
31	0092619644 / 15451	Utami Lestari Dewi	70	92	80	80	81	70	75	65	69	70	78	74
32	0094581275 / 15452	YUDEK NINDY SYAHRINI	77	96	80	80	83	70	90	65	76	75	84	80
Nilai terendah			65	80	65	65	70	65	65	65	66	65	56	65
Nilai tertinggi			80	100	95	95	92	90	100	90	81	90	84	87
Rata-rata			72	94	84	84	83	75	82	68	74	75	71	73
Jumlah nilai			2309	3011	2680	2680	2670	2409	2616	2176	2359	2390	2274	2332
Mengetahui														
Pht. Kepala SMP N 1 Selemadeg														
Bajera, 10 Juni 2023														
Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris														
I NENGGAH SUMEYASA, S.Pd.,M.Pd.														
NIP. 19670823 199202 1 001														
NI MADE ALIT JULIAWATI, S.Pd.														
NI PPPK. 19910713 202221 2 016														

SUMATIF IBAHASA INGGRIS KELAS VII SEMESTER GANJIL

Final Scores

Rank	Player	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Sari Wulandari	17742	18	2
2	Sila amerta. 18	17703	18	2
3	Arya Good (10)	17689	18	2
4	Iedy 24	16849	17	3
5	Mita25	16758	17	3
6	Arun (9)	16589	17	3
7	Bagus gaara.1	15810	16	4
8	Yudi [3] Gm	15745	16	4
9	Gek Intan.6	14792	15	5
10	Sriani	14781	15	5
11	Elisia 21	14777	15	5
12	WAHYU (5)	14744	15	5
13	Depa, 4	14742	15	5
14	Justin 12	14628	15	5
15	Kirana (23)	13848	14	6
16	De duta	13727	14	6
17	Komang Sindu.8	12800	13	7
18	Mang utami	10609	11	9



Appendix 10.
Module using kahoot application for teacher



TAHAPAN

01

MEMBUAT
AKUN

02

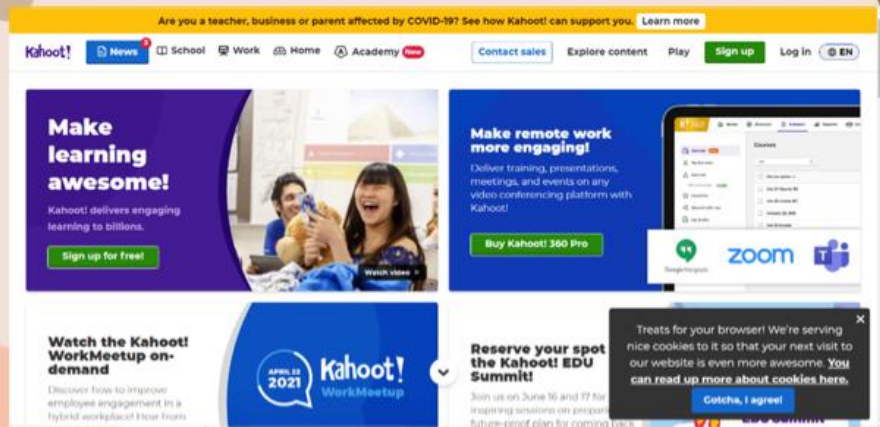
MEMBUAT
KUIS

03

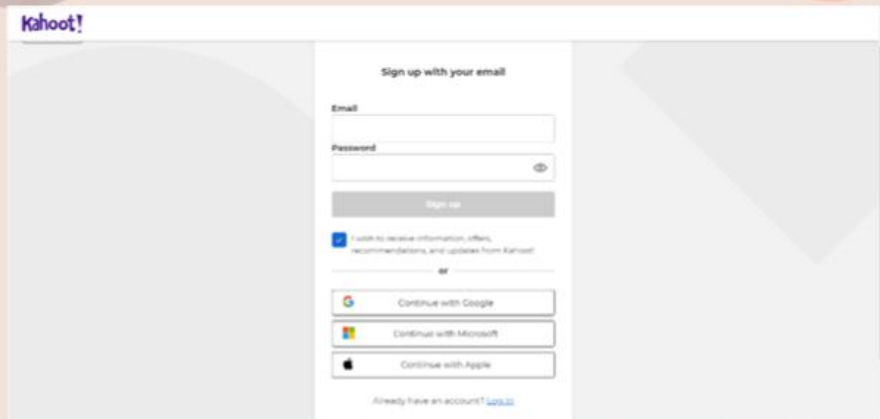
HOSTING
KUIS

01
MEMBUAT
AKUN

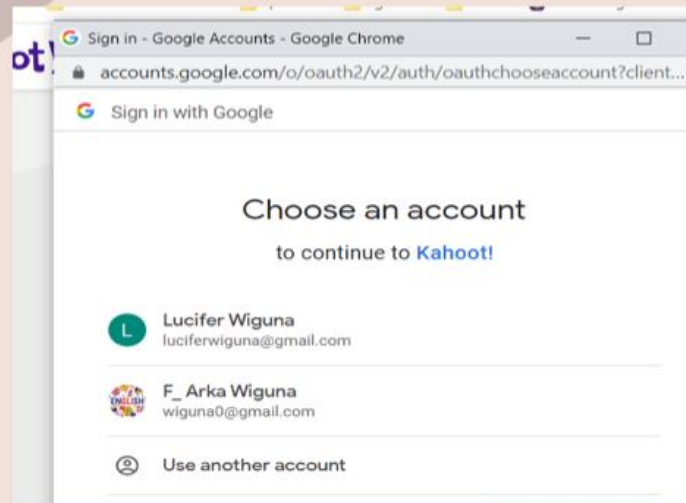
Masuk ke halaman kahoot.com



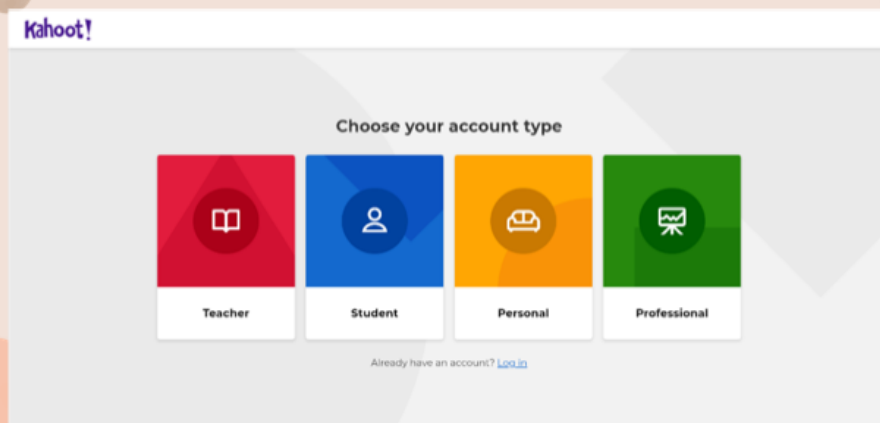
Pilih cara mendaftar



Pilih atau login akun Google



Pilih tipe akun



Pilih ranah kerja

Kahoot!

[← Back](#)

Describe your workplace


School


Higher education


School administration


Business

Other

Pilih varian akun

[Individual](#) [Team, School & District](#)

Kahoot! Pro

\$3 per teacher per month
\$36 billed annually

Teach interactive lessons

- ✓ Polls, puzzles and multi-select answers
- ✓ Advanced slide layouts
- ✓ Premium image library
- ✓ Up to 100 players per game

[Buy now](#) [Try free trial](#)

Cancel at any time. Trial duration: 7 days

Kahoot! Premium

\$6 per teacher per month
\$72 billed annually

Unlock more customization

- ✓ Type answer question
- ✓ Audio-in questions
- ✓ Personalized learning
- ✓ Up to 200 players per game

[Buy now](#) [Try free trial](#)

Cancel at any time. Trial duration: 7 days

Kahoot! Premium+

\$9 \$6.75 per teacher per month
\$108 \$81 billed annually

Become the ultimate Kahoot!er

- ✓ Unlimited teacher groups
- ✓ Courses with full functionality
- ✓ Access more learning apps
- ✓ Up to 2000 players per game

(Offer applies to first year)

[Buy now](#) [Try free trial](#)

Cancel at any time. Trial duration: 7 days

Basic

Get started with Kahoot! basics

- ✓ Create kahoots with quiz questions
- ✓ Assign student-paced kahoots
- ✓ Up to 50 players per game

Free [Continue for free](#)

[Continue for free](#)

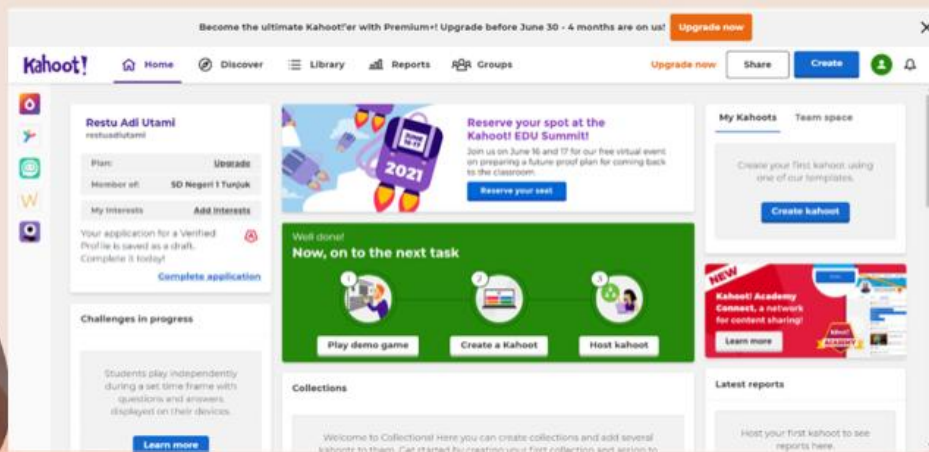
[Buy now](#)
Try free trial

[Buy now](#)
Try free trial

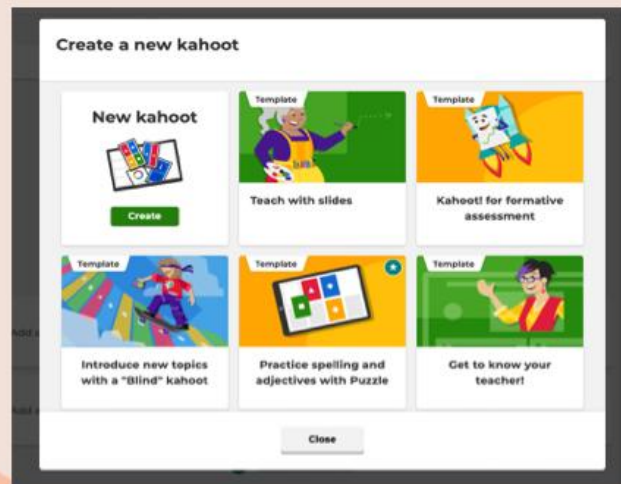
[Buy now](#)
Try free trial

O2 MEMBUAT KUIS

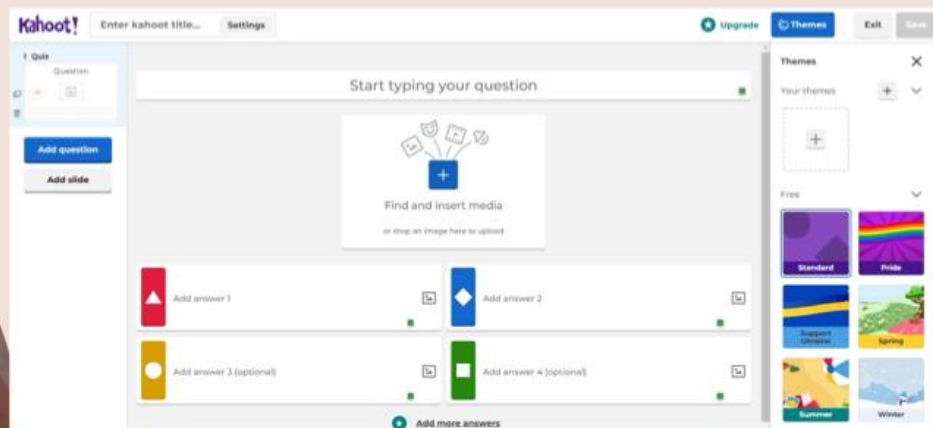
Masuk ke Dashboard dan Membuat Kuis (Kahoot)



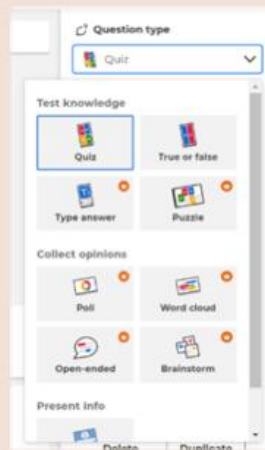
Membuat Kuis (Kahoot)



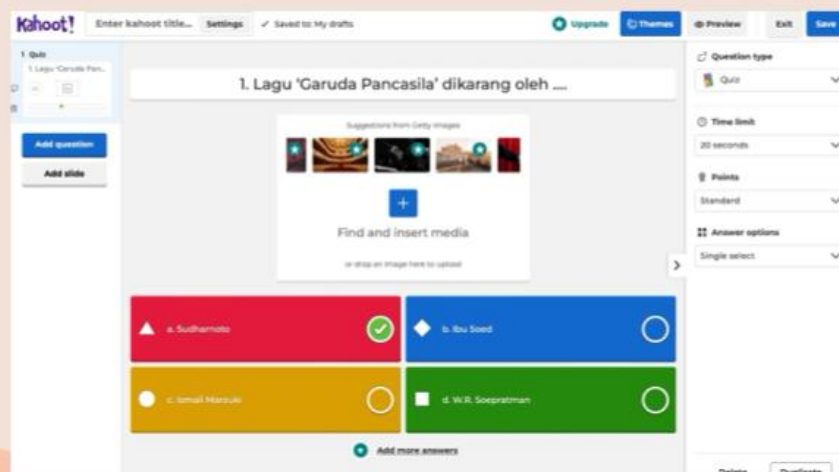
Masuk ke Halaman Kreator dan Membuat Judul



Mengatur Jenis Pertanyaan



Mengatur Beberapa Fitur



Mengatur Beberapa Fitur

The screenshot shows the Kahoot! quiz editor interface. At the top, there's a header with the Kahoot! logo, a text input for 'Enter kahoot title...', and buttons for 'Settings', 'Upgrade', 'Themes', 'Preview', 'Exit', and 'Save'. Below the header, the main area is divided into three sections. On the left, there's a sidebar with a list of questions and a 'Add question' button. The central area displays a question: 'Patung Sphinx kebanyakan terdapat di negara Mesir'. Below the question is a large box with a plus sign and the text 'Find and insert media' and 'or drop an image here to upload'. At the bottom of the central area, there are two buttons: 'True' (blue) and 'False' (red). On the right, there's a settings panel for the question. It includes a 'Question type' dropdown set to 'True or false', a 'Time limit' dropdown set to '20 seconds', and a 'Points' dropdown set to 'Standard'. At the bottom of the settings panel, there are 'Delete' and 'Duplicate' buttons.

Membuat Pengaturan Kuis

The screenshot shows the 'Kahoot summary' dialog box. It has a title 'Kahoot summary' and a subtitle 'soal pengetahuan umum' with a count of '76'. Below the title, there's a 'Description (Optional)' field with the text 'silahkan ikuti quiz dan dan raih nilai terbaik' and a count of '454'. A note below the description says 'Pro tip: a good description will help other users find your kahoot.'. The dialog box is divided into two main sections. The left section is titled 'Save to' and has a dropdown menu set to 'My folders' with a 'Change' button. Below this is a 'Lobby video' field with a placeholder 'Paste YouTube link'. The right section is titled 'Cover image' and has a placeholder image with an 'Add image' button. Below the cover image, there's a 'Language' dropdown set to 'English'. Below the language, there's a 'Visibility' section with two radio buttons: 'Private' and 'Public' (which is selected). Below the visibility, there's a 'Lobby music' dropdown set to 'Kahoot! pick'. At the bottom of the dialog box, there are 'Cancel' and 'Done' buttons.

Mengatur Batas Waktu Menjawab Pertanyaan

⌚ Time limit

20 seconds ▾

5 seconds

10 seconds

20 seconds ✓

30 seconds

1 minute

1 minute 30 seconds

2 minutes

4 minutes

Mengatur Beberapa Fitur

Kahoot!

Enter kahoot title... [Settings](#)

[Exit](#) [Done](#)

1 Quiz

Question

[Add question](#)

[Question bank](#)

[Import slides](#)

[Import spreadsheet](#)

Start typing your question

[Add media](#)

Drag and drop image from your computer

[Add answer 1](#)

[Add answer 2](#)

[Add answer 3 \(optional\)](#)

[Add answer 4 \(optional\)](#)

[Delete](#) [Duplicate](#)

Question type

Quiz ▾

Time limit

20 seconds ▾

Points

Standard ▾

Answer options

Single select ▾

Mengatur Poin

 **Points**

Standard 

Standard 
Award correct answers with the normal amount of points.

Double points
Give twice as many points for correct answers.

No points
Lower the stakes of the question and remove points.

Mengatur Opsi Jawaban

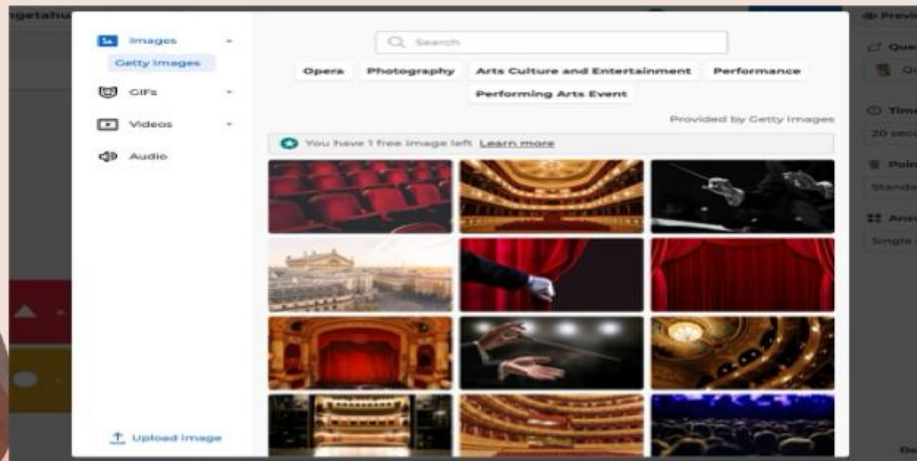
 **Answer options**

Single select 

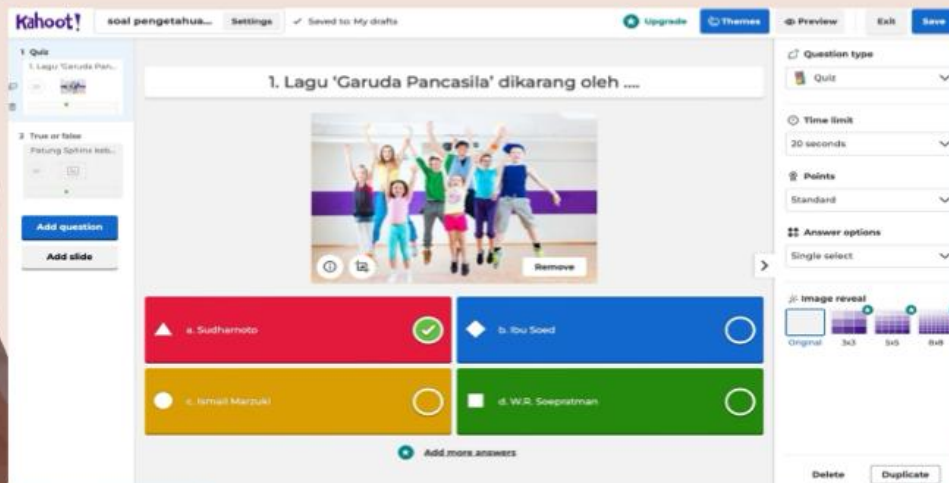
Single select 
Players can only select one of the answers

Multi-select 
Players can select multiple answers before submitting

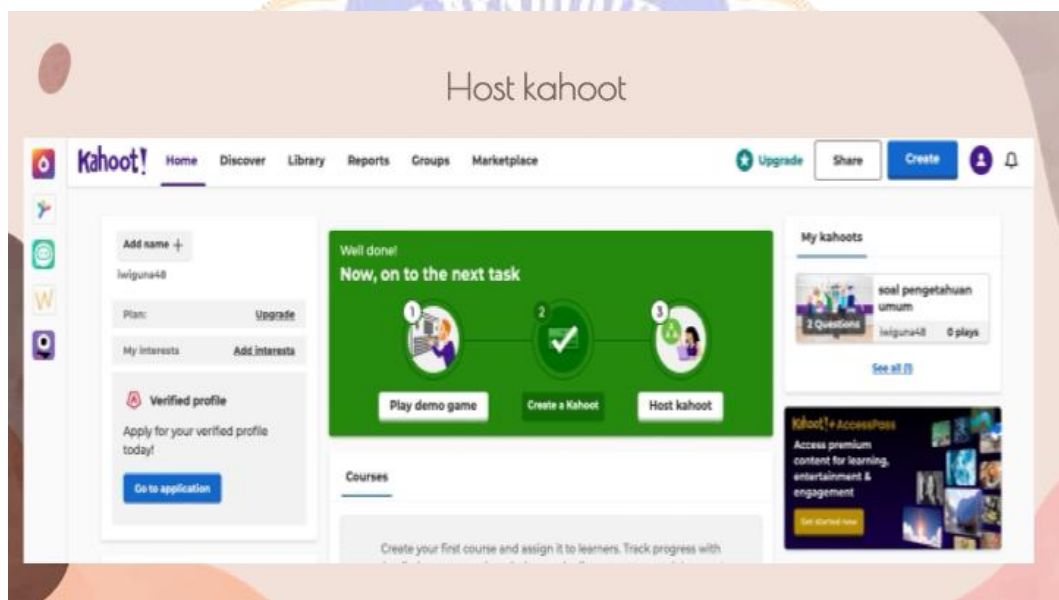
MENGUPLOAD GAMBAR



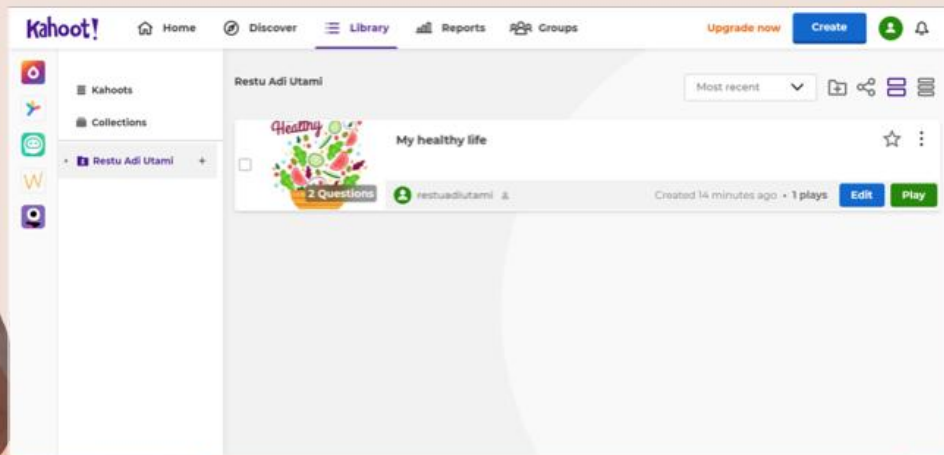
Menyelesaikan Kuis



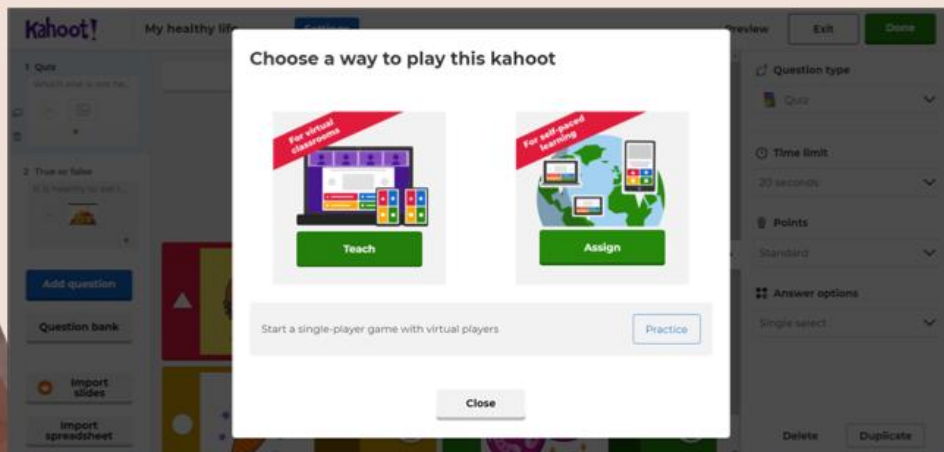
O2 HOSTING KUIS



Menemukan Kuis yang Sudah Jadi dan Memainkan



Memilih Cara Bermain



Memilih Cara Bermain

soal pengetahuan umum ! lwiguna49

Choose a mode for this kahoot

Classic mode ⓘ Start



Team mode ⓘ



Mendapatkan Game PIN

Join at www.kahoot.it
or with the Kahoot! app

Game PIN:
799 6182



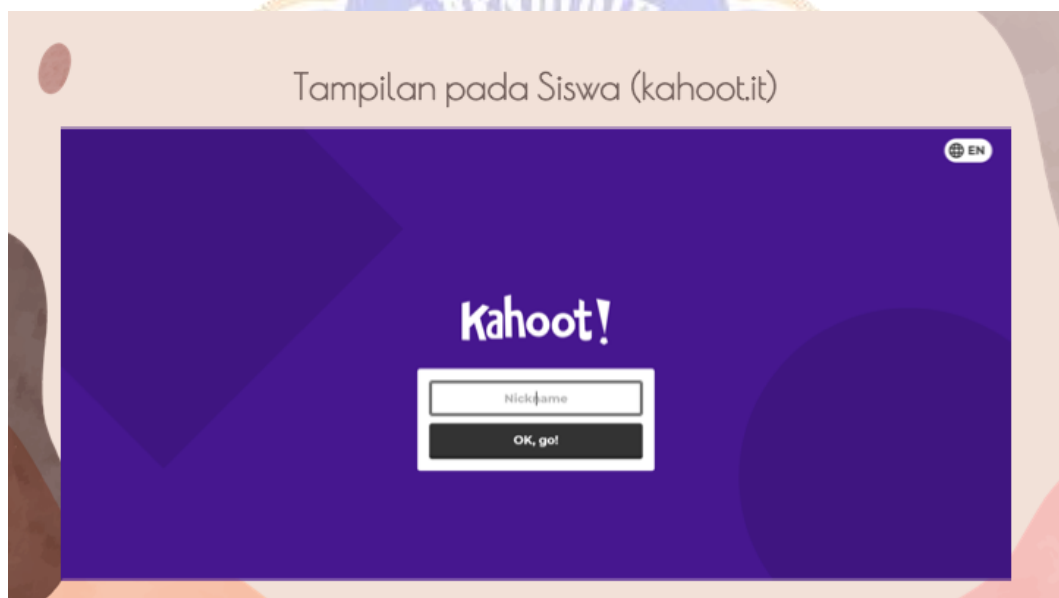
0 **Kahoot!** Start

Waiting for players...

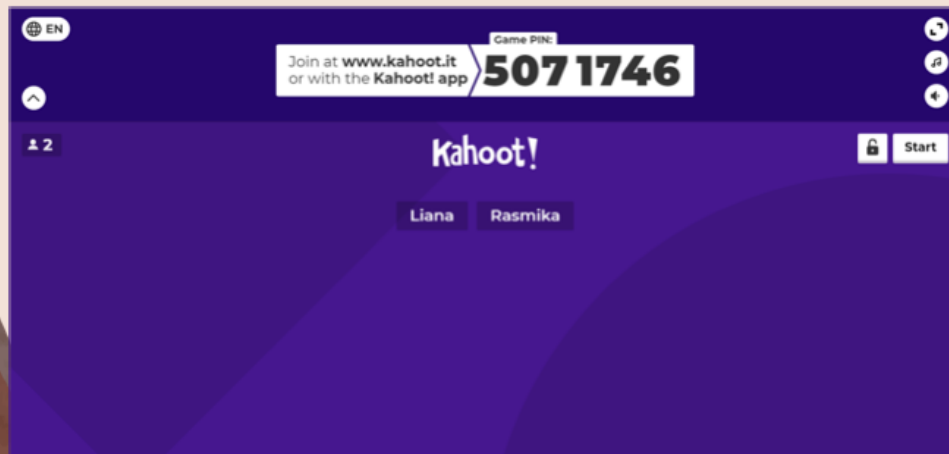
Tampilan pada Siswa (kahoot.it)



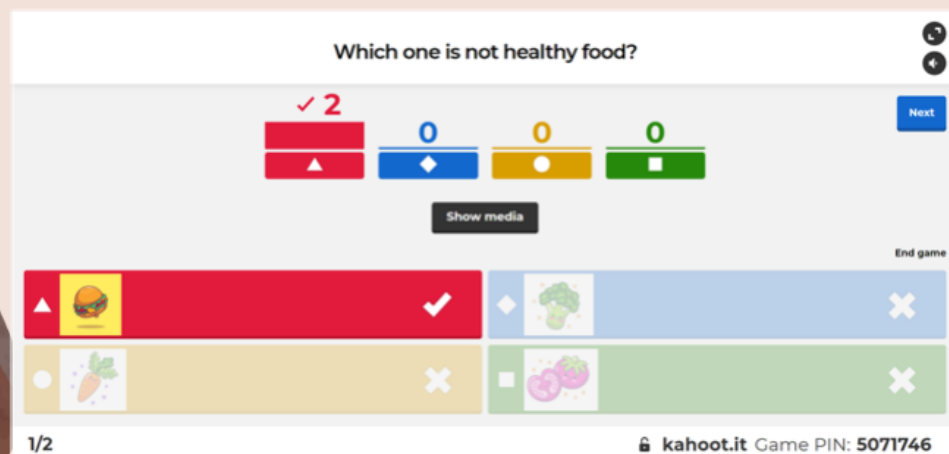
Tampilan pada Siswa (kahoot.it)



Peserta yang Sudah Masuk



Tampilan saat Bermain



Tampilan saat Bermain

Scoreboard	
Liana	619
Rasmika	529

1/2 kahoot.it Game PIN: 5071746

Tampilan saat Bermain



SELAMAT
BERMAIN

