

APPENDICES



Appendix 1. Teaching Plan and Student Worksheet

MODUL AJAR
BAHASA INGGRIS
SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

INFORMASI UMUM			
Nama	Putu Indah Darmayani, S.Pd.	Jenjang /Kelas	7
Asal sekolah	SMP Negeri 1 Gerokgak	Mapel	Bahasa Inggris
Alokasi waktu	2JP (90menit)	Jumlah siswa/ Target Peserta	34/Siswa regular (tipikal)
Profil pelajar	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Berkebhinekaan Global Mandiri Bernalar Kritis	Model Pembelajaran	Tatap muka
Pancasila yang berkaitan			
Fase	D	Domain mapel	Menyimak-Berbicara
Tujuan Pembelajaran	7.1 Memperkenalkan dirinya sendiri dan orang lain		
Kata kunci	Menjelaskan konteks, gagasan utama, informasi terperinci, lisan, tulisan, multimoda.		
Deskripsi umum kegiatan	Fokus kegiatan pembelajaran secara umum adalah mengenali ekspresi-ekspresi dalam Bahasa Inggris untuk memperkenalkan identitas diri dan orang lain dan menggunakannya untuk memperkenalkan diri dan orang lain melalui serangkaian kegiatan seperti menyimak-berbicara		
Materi ajar, alat, Dan bahan	- Materi ajar: <i>Reading or observing the text to explain the context.</i> <i>Ask and answer questions to exchange detailed information.</i> - Alat: - Lembar kerja - Bahan: - Descriptive txt		

**Sarana
Prasarana**

- Laptop, proyektor, jaringan internet, speaker.
- Lingkungan kelas dan sekolah

Assesmen

1. Cara penilaian
 - Rubrik assesmen Individu (lampiran)
2. Jenis Assesmen
 - Tertulis (tesobjektif)
 - Performa (presentasi)

KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-3/noun)**Persiapan**

Guru menyiapkan (5menit):

Pembelajaran

- Sebuah Teks.
- Laptop dan bahan ajar
- Lembar kerja untuk kegiatan.

Urutan Kegiatan Pembelajaran	Pengaturan siswa	Metode
Pendahuluan (10menit)	• Individu	• Ceramah • Permainan
Inti (55 menit)	• Berkelompok (4orang)	• Diskusi • Simulasi

	untuk menemukan kata yg digunakan untuk memperkenalkan diri sendiri • Siswa menerima penjelasan dari guru terkait materi perkenalan diri sendiri dan orang lain (Fokus prilaku 2 : Menjelaskan konsep disertai dengan contoh kontekstual) • Siswa secara berkelompok akan mengerjakan sebuah LKPD terkait perkenalan diri dan orang lain dimana sebelumnya mereka harus menemukannya melalui permainan <i>Finding a Treasure</i> yang telah disiapkan guru dalam area sekolah. Guru juga memberikan contoh disertai demonstrasi bagaimana cara untuk mengisi LKPD tersebut (Fokus Prilaku ke 3 : Guru memberi penjelasan dan bimbingan langkah demi langkah disertai dengan demonstrasi) • Siswa bersama guru mendiskusikan hasil pekerjaannya.		
Penutup (15 menit)	• Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengalaman dan kesulitan mereka dalam menjelaskan konteks dan informasi terperinci tentang memperkenalkan diri sendiri dan orang lain. • Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerja dengan baik. • Siswa berdoa sebelum menutup kegiatan.	• Individu	• Diskusi

Refleksi

Refleksi Guru

- Apakah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana?
- Apakah siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik?
- Apakah siswa senang dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran?
- Kesulitan apa yang dialami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran ini?

Refleksi Siswa

- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Bagianmana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
- Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
- Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1–5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?

Kriteria untuk mengukur ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan assesmennya

Penilaian Kompetensi atau

Kemampuan serta Pengetahuan

- Siswa mampu memahami konteks, topik, dan kosa kata ditandai dengan kemampuan mengerjakan LK.
- Siswa mampu mengidentifikasi informasi rinci ditandai dengan kemampuan mengerjakan LK.
- Siswa mampu menyampaikan pertanyaan dan memberikan respon terhadap pertanyaan.

Cara Melakukan Asesmen

- Tulisan (lembar kerja)
- Performa

Kriteria Penilaian

- Ketepatan mengidentifikasi konteks dan informasi rinci
- Ketepatan memaknakan menggunakan kosakata.

Produk Siswa

- Jawaban tertulis di lembar kerja.

Daftar Pustaka

- <https://www.youtube.com/watch?v=KZn42zsbPN0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RI-NUa0ssD8>

Dokumen Penunjang

Lembar kerja siswa

- Lembar kerja 1 – Lampiran 1
- Lembar kerja 2 – Lampiran 2

Bahan bacaan siswa

Vocabulary list

Bahan bacaan guru

Pronoun

Materi pengayaan

Bahan:

1. Make your own sentence describing your friend by using pronoun.

Materi untuk siswa

Bahan:

yang kesulitan belajar

<https://www.youtube.com/watch?v=hdCYF-K7ImE>

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Gerokgak

Gerokgak, 2 Januari 2025
Guru Mata Pelajaran



A handwritten signature in blue ink, likely belonging to Putu Indah Darmayani.

Ida Bagus Sudita Oka, S.Pd
NIP. 19680309 199702 1 001

Putu Indah Darmayani, S.Pd
NIP.19941205 202421 2 019



LAMPIRAN

PICTURE 1



LKPD 1



Hello, my name is
 I am years old.
 I am a student of
 I live in
 I like
 My favorite color is
 My favorite food is
 Nice to meet you.



LKPD 2

Finding a Treasure Game Activities

1. Teacher will scatter the student worksheet in a certain area in the school.
2. Students are asked to form a group consists of 4-5 members
3. Each group will be assigned random- numbers to be their group name.
4. Each group choose a representative to collect the worksheet hidden in the area chosen by the teacher.
5. When the group representative has found the treasure, that group can immediately do the worksheet.

Questions

Please answer the questions below correctly!

1. What to say when you want to start introducing yourself?
2. How to ask when you want to know someone's name?
3. How to ask when you want to know someone's age?
4. How to ask when you want to know someone's address?
5. How to ask when you want to know where someone's studying?

The logo for UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Indonesia) is located at the bottom center of the page. It features a blue banner with the word "UNDIKSHA" in white capital letters, set against a background of stylized orange and yellow waves.

Appendix 2. Blueprint of the Instruments

1. Questionnaire

The questionnaire was made based on the perception process by Qiong (2017) and perception factors theory by Robbins & Judge (2013). Accordingly, this questionnaire will be divided into six categories : Selection, Organization, Interpretation, Perceiver, Target Perceived, and Situation. The perception factors will be adapted according to ND-GBSW model which is a non-technological tool and mostly engages physical activities. In addition, the indicators will be synthesized from previous empirical studies relating to students' perception of worksheets (Damayanti et al., 2020; Mufidah & Yaumi, 2022; Perry, 2025) and game-based learning (Lu & Lien, 2020; Jihan & Maharsi, 2024; Russo et al., 2025) to ensure theoretical and empirical validity in developing the blueprint.

Questionnaire Indicators Blueprint

No	Category	Sub-Category	Statement
1	Selection The first perception process that occurs when people turn the selected environment stimuli into meaningful experience. (Qiong, 2017)	Students' focus and attention during ND-GBSW activities (Qiong, 2017; Lu & Lien, 2020)	1. I can stay focused when doing worksheet with these non-digital games 2. I can pay attention longer to the worksheet task when it includes non-digital games 3. I find it easier to stay on task when the worksheet uses non-digital games
2	Organization The second process is where the	Clarity of game instructions (Perry, 2025; Raupu et al., 2020)	4. The instructions for each game activity in the worksheet are easy to follow 5. The steps in each game activity are clear and understandable

	selected information is organized by finding certain meaningful patterns, structures, or categories. (Qiong, 2017)	Worksheet and game structure help students' understanding (Almis, 2023; Suguitan & Natividad, 2022)	6. The structure of the game-based worksheets helps me understand the lesson more easily
3	Interpretation The last stage where the process of making sense with the structured stimuli (Qiong, 2017)	ND-GBSW can give students a meaningful learning experience (Rosianti & Wilujeng, 2023; Wiyatmo, 2016)	7. I feel that the non-digital game worksheet helps me learn English more meaningfully 8. I can understand the purpose of the worksheets better when it includes non-digital games 9. Non-digital games help me understand the lesson more easily.
		Students' evaluation of the benefits of ND-GBSW (Perry, 2025; Balakrishna, 2023)	10. Using game-based worksheets improves my English learning outcomes
4	Perceiver Factors Student as perceiver is the interpreter of any object around them. Their perception is influenced by their personal characteristics such as attitude, interest, motives, experience, and expectation. (Robbins & Judge, 2013)	Attitude The way someone thinks or feels, which is shown by their evaluative respond of positive or negative statement. (Robbins & Judge, 2013).	11. I like doing the given worksheet with these non-digital games 12. I feel comfortable doing the worksheet activities that use non-digital games
		Interest A state when someone wants to know or learns more about something, so they will think of it carefully (Robbins & Judge, 2013). In this part, the statement will focus on how non-digital games can maintain students' interest in doing their worksheet.	13. I am interested to do my worksheet when it is integrated with these non-digital games. 14. I love doing my worksheet using these non-digital games 15. I look forward to doing worksheets when they include game activities

		Motivation The applied technique can encourage the student to do their learning actively and with all of their might (Handayani & Wiyatmo, 2016).	16. I am motivated to do the worksheet task when it is integrated with these non-digital games 17. I want to try harder to complete the worksheet when it uses non-digital games
		Experience The way people learn or attain skills that are gained through doing, seeing, or feeling of certain event (Robbins & Judge).	18. I learn new things when doing worksheet with these non-digital games 19. I enjoy doing the given worksheet with these non-digital games 20. I become more active doing the given worksheet with these non-digital games 21. I can remember the lesson better after doing the worksheet with non-digital games
5	Target Factors Characteristics of the perceived target that affect the perceiver (Robbins & Judge, 2013)	Novelty An experience of encountering something different from previous experience (Barto et al., 2013). The applied technique is expected to give novelty experience that can immediately grab students' interest.	22. Doing worksheet tasks with non-digital games is interesting 23. The game activities make the worksheet feel new and different from usual.
		Appropriateness The applied technique is appropriate for English tasks (Damayanti et al., 2020; Mufidah & Yaumi, 2022; Perry, 2025; Lu & Lien, 2020; Jihan & Maharsi, 2024; Russo et al., 2025)	24. The games match the English tasks I need to complete 25. The games match the English topic we are learning.

6	Situational Factors Time, place, heat, or other situational things that influence people’s attention (Robbins & Judge, 2013)	Time A period where the perceiver sees an object or event that influences their attention (Robbins & Judge, 2013). This part will focus on how students perceive the time used when doing ND-GBSW.	26. I think doing worksheet with non-digital games does not take too much time in learning.
		Work Setting The environment that influences people’s thoughts or activities. (Robbins & Judge, 2013) This part will be focused on how ND-GBSW is suitable for junior high school English learning, including the learning conditions and usual classroom activities.	27. I think the worksheet with non-digital games is suitable for English learning in the classroom setting 28. I can do the worksheet with non-digital game-based activities without problem. 29. The worksheet feels less stressful when it includes non-digital games.
		Social Setting The applied technique manages to promote social interaction/collaboration (Naik N., 2014; Balakrishna, 2023)	30. The game activities helped me interact better with my classmates 31. The game activities help me work better with my classmates. 32. I love doing the non-digital game-based worksheet with my classmates
Total Items : 32			

2. Interview Guide

The interview data will be used to explain and expand the quantitative results from the responses to the above questionnaire. Therefore, the interview guide will also be made based on the theory applied in the questionnaire. The participants of this interview will consist of 3-5 students who represent the level of perception gained in the questionnaire (high, moderate, and low). The interview will be conducted face-to-face, and the students' responses will be recorded with a mobile phone. The interview guide blueprint can be seen in the table below.

Interview Guide Blueprint

No	Category	Sub-Category	Interview Focus Questions	Purpose
1	Selection The first perception process that occurs when people turn the selected environment stimuli into meaningful experience. (Qiong, 2017)	Students' focus and attention during ND-GBSW activities (Qiong, 2017; Lu & Lien, 2020)	1. What made you pay attention (or not) during the ND-GBSW activities?	Explore what stimuli helped them select certain learning aspects
2	Organization The second process where the selected information is organized by finding certain meaningful patterns, structures, or categories. (Qiong, 2017)	Clarity of game instructions (Perry, 2025; Raupu et al., 2020)	2. How easy or difficult was it to understand the game instructions in the worksheet?	Understand internal organization of perception
		Worksheet and game structure help students' understanding (Almis, 2023; Suguitan & Natividad, 2022)	3. In what way did the combination of games and worksheet help you understand the lesson?	Reveal perception structures
3	Interpretation	ND-GBSW can give students a	4. What did you think or feel you learned	Explore how they

	The last stage where the process of making sense with the structured stimuli (Qiong, 2017)	meaningful learning experience (Rosianti & Wilujeng, 2023; Wiyatmo, 2016)	from using ND-GBSW?	interpret the learning experience
		Students' evaluation of the benefits of ND-GBSW (Perry, 2025; Balakrishna, 2023)	5. Do you think the game-based worksheet helped your English learning? Why/why not?	Enables deeper meaning-making
4	Perceiver Factors Student as perceiver is the interpreter of any object around them. Their perception is influenced by their personal characteristics such as attitude, interest, motives, experience, and expectation. (Robbins & Judge, 2013)	Attitude The way someone thinks or feels, which is shown by their evaluative respond of positive or negative statement. (Robbins & Judge, 2013).	6. How do you feel about doing non-digital game-based student worksheet?	Investigate more of students' feeling and attitude toward the strategy
		Interest A state when someone wants to know or learns more about something, so they will think of it carefully (Robbins & Judge, 2013). In this part, the statement will focus on how non-digital games can maintain students' interest in doing their worksheet.	7. What are things you most interested with doing non-digital game-based student worksheet?	Investigate more of the students' interest from the strategy
		Motivation The applied technique can encourage the student to do their learning actively and with all of their might (Handayani & Wiyatmo, 2016).	8. How did ND-GBSW affect your motivation in learning English?	Link personal background to perception
		Experience	9. How was this worksheet different	Compare with prior experience

		The way people learn or attain skills which are gained through doing, seeing, or feeling of certain event (Robbins & Judge).	from the worksheets you usually get?	
5	Target Factors Characteristics of the perceived target that affect the perceiver (Robbins & Judge, 2013)	Novelty An experience of encountering something different from previous experience (Barto et al., 2013). The applied technique is expected to give novelty experience that can immediately grab students' interest.	10. Which games did you like or dislike? Why?	Identify design strengths/weaknesses
		Appropriateness The applied technique is appropriate for English tasks (Damayanti et al., 2020; Mufidah & Yaumi, 2022; Perry, 2025; Lu & Lien, 2020; Jihan & Maharsi, 2024; Russo et al., 2025)	11. Were the games appropriate for the English tasks you were doing? Why?	Evaluate target consistency
6	Situational Factors Time, place, heat, or other situational things that influence people's attention (Robbins & Judge, 2013)	Work Setting The environment that influences people's thoughts or activities. (Robbins & Judge, 2013) This part will be focused on how ND-GBSW is suitable for junior high school English learning, including the learning	12. Why do you think ND-GBSW fits/not fit well with your learning in the classroom?	Connect to environmental constraints

		conditions and usual classroom activities.		
		Social Setting The applied technique manages to promote social interaction/collaboration (Naik N., 2014; Balakrishna, 2023)	13. How did the games affect your interactions with friends or group members?	Explore social dimension
Total Items : 13				



Appendix 3. Expert Judgement of Questionnaire

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For : Questionnaire

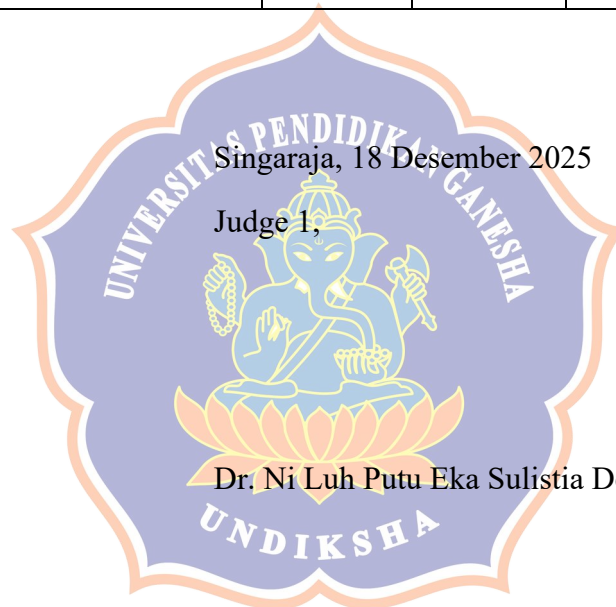
Judge : Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

No	Statement	Relevant	Irelevant	Suggestion
1	Saya bisa tetap fokus saat mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital	√		“LKPD” bisa diganti dengan term yg lebih lazim digunakan oleh siswa dan “Permainan Non-Digital” sebaiknya disebutkan jenis permainan non digital yang sudah diterapkan
2	Saya bisa memperhatikan tugas LKPD lebih lama saat guru menggunakan permainan non-digital	√		“memperhatikan” sepertinya bukan kata yang sesuai dengan konteks pernyataan ini
3	Saya merasa lebih mudah fokus mengerjakan tugas saat LKPD menggunakan permainan non-digital.	√		Cek kembali pemilihan katanya agar sesuai dengan konteks
4	Instruksi setiap kegiatan permainan dalam LKPD mudah diikuti	√		
5	Langkah-langkah dalam setiap kegiatan game sangat jelas dan dapat dipahami	√		“game” apa yang dimaksud?
6	Struktur LKPD berbasis permainan membantuku memahami pembelajaran lebih mudah	√		
7	Saya merasa permainan non-digital membantu saya mempelajari bahasa Inggris dengan lebih bermakna	√		“bermakna” ini sebaiknya dijelaskan dengan lebih operasional agar bisa dipahami apa bermakna itu

8	Saya bisa memahami tujuan LKPD dengan lebih baik saat diikuti permainan non-digital.		√	
9	Permainan non-digital membantuku memahami pembelajaran dengan lebih mudah.	√		
10	Menggunakan LKPD berbasis permainan meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris saya	√		"permainan" yang bagaimana?
11	Saya suka mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital	√		
12	Saya merasa nyaman mengerjakan kegiatan LKPD yang menggunakan permainan non-digital.	√		
13	Saya tertarik mengerjakan LKPD saya ketika digabungkan dengan permainan non-digital ini.	√		
14	Saya suka mengerjakan LKPD saya menggunakan permainan non-digital	√		
15	Saya menantikan mengerjakan LKPD kalau diikuti aktivitas permainan	√		
16	Saya termotivasi mengerjakan tugas LKPD saat digabungkan dengan permainan non-digital ini.	√		
17	Saya ingin mencoba lebih keras untuk menyelesaikan LKPD ketika menggunakan permainan non-digital	√		
18	Saya belajar hal baru ketika mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital ini	√		
19	Saya senang mengerjakan LKPD yang diberikan	√		

	dengan permainan non-digital ini.			
20	Saya menjadi lebih aktif mengerjakan LKPD yang diberikan dengan permainan non-digital ini.	√		
21	Saya bisa mengingat pelajaran lebih baik setelah mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital.	√		
22	Mengerjakan tugas dalam LKPD dengan permainan non-digital sangat menarik.	√		
23	Aktivitas permainan membuat LKPD terasa baru dan berbeda dari biasanya.		√	
24	Permainan yang digunakan sangat sesuai dengan tugas bahasa Inggris yang perlu saya selesaikan.	√		
25	Permainan yang digunakan sangat sesuai dengan topik pembelajaran bahasa Inggris yang kami pelajari.	√		
26	Saya pikir mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital tidak mengambil waktu banyak dalam pembelajaran.	√		
27	Menurut saya, LKPD dengan permainan non-digital sangat sesuai dengan situasi pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas.	√		
28	Saya bisa mengerjakan LKPD berbasis aktivitas permainan non-digital tanpa masalah.	√		
29	LKPD yang diberikan terasa tidak terlalu	√		

	menekan ketika diikuti permainan non-digital			
30	Aktivitas permainan membantu saya berinteraksi dengan teman sekelas dengan lebih baik.	√		
31	Aktivitas permainan membantu saya mengerjakan tugas teman sekelas lebih baik lagi.	√		
32	Saya suka mengerjakan LKPD berbasis permainan non-digital dengan teman sekelas saya.	√		



Singaraja, 18 Desember 2025

Judge 1,

Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For : Questionnaire

Judge : Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

No	Statement	Relevant	Irelevant	Suggestion
1	Saya bisa tetap fokus saat mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
2	Saya bisa mengerjakan tugas LKS lebih lama jika disertai dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		fokus lebih lama dalam mengerjakan tugas
3	Saya merasa lebih mudah fokus mengerjakan tugas LKS jika disertai dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		
4	Instruksi permainan dalam LKS mudah diikuti	✓		non digitalnya belum muncul
5	Langkah-langkah mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) sangat jelas dan dapat dipahami	✓		
6	Struktur LKS yang disertai permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya memahami pembelajaran bahasa Inggris lebih mudah	✓		
7	Saya merasa permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun), membantu saya memahami bahasa Inggris dengan lebih baik.	✓		
8? 9	Permainan Finding a Treasure (Mencari Harta		✓	Sesuai dengan no. 7.

	Karun) membantu saya memahami pembelajaran bahasa Inggris lebih mudah.			
10	Menggunakan LKS berbasis permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris saya	✓		
11	Saya suka mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
12	Saya merasa nyaman mengerjakan LKS yang menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		
13	Saya tertarik mengerjakan LKS yang digabungkan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		
14	Saya suka mengerjakan LKS yang menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
15	Saya menantikan mengerjakan LKS kalau diikuti permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
16	Saya termotivasi mengerjakan tugas LKS yang digabungkan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		
17	Saya ingin mencoba lebih keras untuk menyelesaikan LKS yang menggunakan permainan	✓		

	Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)			
18	Saya belajar hal baru ketika mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
19	Saya senang mengerjakan LKS yang diberikan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
20	Saya menjadi lebih aktif mengerjakan LKS yang diberikan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).	✓		
21	Saya bisa mengingat pelajaran lebih baik setelah mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
22	Mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) sangat menarik.	✓		Saya merasa mengerjakan LKS
24	Permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) yang digunakan sangat sesuai dengan tugas bahasa Inggris yang perlu saya selesaikan.	✓		Saya merasa
25	Permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) yang digunakan sangat sesuai dengan topik pembelajaran bahasa Inggris yang kami pelajari.	✓		Saya merasa
26	Saya pikir mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) tidak mengambil waktu	✓		

	banyak dalam pembelajaran.			
27	Saya merasa LKS berbasis permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) sangat sesuai dengan situasi pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas.	✓		
28	Saya bisa mengerjakan LKS berbasis aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) tanpa masalah.	✓		
29	LKS yang diberikan terasa tidak terlalu menekan ketika diikuti permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)	✓		
30	Aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya berinteraksi dengan teman sekelas dengan lebih baik.	✓		memont says, aktivitas permainan
31	Aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya mengerjakan tugas dengan teman sekelas lebih baik lagi.	✓		Memont says ...
32	Saya suka mengerjakan LKS yang disertai permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) dengan teman sekelas saya.	✓		

Singaraja, 1. Februari 2026

Judge 1,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For : Questionnaire

Judge : Ni Putu Astiti Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

No	Statement	Relevant	Irelevant	Suggestion
1	Saya bisa tetap fokus saat mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital ini.	√		
2	Saya bisa memperhatikan tugas LKPD lebih lama saat guru menggunakan permainan non-digital	√		
3	Saya merasa lebih mudah fokus mengerjakan tugas saat LKPD menggunakan permainan non-digital.	√		
4	Instruksi setiap kegiatan permainan dalam LKPD mudah diikuti	√		
5	Langkah-langkah dalam setiap kegiatan game sangat jelas dan dapat dipahami	√		
6	Struktur LKPD berbasis permainan membantuku memahami pembelajaran lebih mudah	√		
7	Saya merasa permainan non-digital membantu saya mempelajari bahasa Inggris dengan lebih bermakna.	√		
8	Saya bisa memahami tujuan LKPD dengan lebih baik saat diikuti permainan non-digital.	√		

9	Permainan non-digital membantuku memahami pembelajaran lebih mudah.	√		
10	Menggunakan LKPD berbasis permainan meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris saya	√		
11	Saya suka mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital	√		
12	Saya merasa nyaman mengerjakan kegiatan LKPD yang menggunakan permainan non-digital.	√		
13	Saya tertarik mengerjakan LKPD saya ketika digabungkan dengan permainan non-digital ini.	√		
14	Saya suka mengerjakan LKPD saya menggunakan permainan non-digital	√		
15	Saya menantikan mengerjakan LKPD kalau diikuti aktivitas permainan	√		
16	Saya termotivasi mengerjakan tugas LKPD saat digabungkan dengan permainan non-digital ini.	√		
17	Saya ingin mencoba lebih keras untuk menyelesaikan LKPD ketika menggunakan permainan non-digital	√		
18	Saya belajar hal baru ketika mengerjakan LKPD dengan	√		

	permainan non-digital ini			
19	Saya senang mengerjakan LKPD yang diberikan dengan permainan non-digital ini.	√		
20	Saya menjadi lebih aktif mengerjakan LKPD yang diberikan dengan permainan non-digital ini.	√		
21	Saya bisa mengingat pelajaran lebih baik setelah mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital.	√		
22	Mengerjakan tugas dalam LKPD dengan permainan non-digital sangat menarik.	√		Item ini lebih tepat menggambarkan Perceiver Factors – Interest
23	Aktivitas permainan membuat LKPD terasa baru dan berbeda dari biasanya.	√		
24	Permainan yang digunakan sangat sesuai dengan tugas bahasa Inggris yang perlu saya selesaikan.	√		
25	Permainan yang digunakan sangat sesuai dengan topik pembelajaran bahasa Inggris yang kami pelajari.	√		
26	Saya pikir mengerjakan LKPD dengan permainan non-digital tidak mengambil waktu banyak dalam pembelajaran.	√		
27	Menurut saya, LKPD dengan permainan non-digital sangat sesuai dengan situasi	√		

	pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas.			
28	Saya bisa mengerjakan LKPD berbasis aktivitas permainan non-digital tanpa masalah.	√		
29	LKPD yang diberikan terasa tidak terlalu menekan ketika diikuti permainan non-digital	√		
30	Aktivitas permainan membantu saya berinteraksi dengan teman sekelas dengan lebih baik.	√		
31	Aktivitas permainan membantu saya mengerjakan tugas teman sekelas lebih baik lagi.	√		“dengan teman sekelas”
32	Saya suka mengerjakan LKPD berbasis permainan non-digital dengan teman sekelas saya.	√		



Singaraja, 26 Januari 2026

Expert 2,

Ni Putu Astiti Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Appendix 4. Expert Judgement of Interview Guide

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For : Interview Blueprint

Judge : Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

No	Statement	Relevant	Irelevant	Suggestion
1	Apa yang membuatmu bisa fokus (atau tidak) selama mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital?	✓		
2	Seberapa mudah (atau sulit) memahami instruksi permainan dalam LKS?	✓		
3	Bagaimana kombinasi permainan dan LKS membantumu memahami pembelajaran?	✓		
4	Apa yang kamu pikirkan atau rasakan telah kamu pelajari dari penggunaan LKS berbasis permainan non-digital?	✓		
5	Apa kamu pikir LKS berbasis permainan membantu pembelajaran bahasa Inggris? Kenapa/Kenapa tidak?	✓		
6	Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital?	✓		
7	Apa yang paling menarik dari mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital?	✓		
8	Bagaimana LKS berbasis permainan non-digital mempengaruhi motivasimu dalam pembelajaran bahasa Inggris?	✓		
9	Bagaimana LKS ini berbeda dari LKS yang biasanya kamu dapatkan?	✓		

10	Permainan mana yang kamu sukai atau tidak sukai? Kenapa?	✓		
11	Apa permainan-permainan ini cocok untuk tugas-tugas bahasa Inggris yang kamu kerjakan? Kenapa?	✓		
12	Kenapa kamu pikir LKS berbasis permainan non-digital sesuai/tidak sesuai dengan pembelajaranmu di dalam kelas?	✓		
13	Bagaimana permainan mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman atau anggota kelompok?	✓		

Singaraja, .. Febuari 2016

Judge 1,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. MPd.

EXPERT JUDGEMENT SHEET

For : Interview Blueprint

Judge : Ni Putu Astiti Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

No	Statement	Relevant	Irelevant	Suggestion
1	Apa yang membuatmu bisa fokus (atau tidak) selama mengerjakan LKPD berbasis permainan non-digital?	√		
2	Seberapa mudah (atau sulit) memahami instruksi permainan dalam lembar kerja?	√		
3	Bagaimana kombinasi permainan dan LKPD membantumu memahami pembelajaran?	√		
4	Apa yang kamu pikirkan atau rasakan telah kamu pelajari dari penggunaan LKPD berbasis permainan non-digital?	√		
5	Apa kamu pikir LKPD berbasis permainan membantu pembelajaran bahasa Inggris? Kenapa/Kenapa tidak?	√		
6	Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan LKPD berbasis permainan non-digital?	√		
7	Apa yang paling menarik dari mengerjakan LKPD berbasis permainan non-digital?	√		

8	Bagaimana LKPD berbasis permainan non-digital mempengaruhi motivasimu dalam pembelajaran bahasa Inggris?	√		
9	Bagaimana LKPD ini berbeda dari LKPD yang biasanya kamu dapatkan?	√		
10	Permainan mana yang kamu sukai atau tidak sukai? Kenapa?	√		
11	Apa permainan-permainan ini cocok untuk tugas-tugas bahasa Inggris yang kamu kerjakan? Kenapa?	√		
12	Kenapa kamu pikir LKPD berbasis permainan non-digital sesuai/tidak sesuai dengan pembelajaranmu di dalam kelas?	√		
13	Bagaimana permainan mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman atau anggota kelompok?	√		

Singaraja, 26 Januari 2026

Expert 2,



Ni Putu Astiti Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Appendix 5. Questionnaire Form

KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN LKS BERBASIS PERMAINAN NON-DIGITAL

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Keterangan Cara Pengisian :

Para siswa diharapkan mengisi kuesioner ini berdasarkan pengalaman dan penilaiannya sendiri setelah mengerjakan LKS atau LKPD berbasis permainan non-digital berupa Finding a Treasure (Mencari Harta Karun). Silahkan beri tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan jawabanmu :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Saya bisa tetap fokus saat mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
2	Saya bisa fokus lebih lama dalam mengerjakan tugas LKS jika disertai dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
3	Saya merasa lebih mudah fokus mengerjakan tugas LKS jika disertai dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
4	Instruksi permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) dalam LKS mudah diikuti				
5	Langkah-langkah mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) sangat jelas dan dapat dipahami				
6	Struktur LKS yang disertai permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya memahami pembelajaran bahasa Inggris lebih mudah				

7	Saya merasa permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya memahami bahasa Inggris dengan lebih baik.				
8	Menggunakan LKS berbasis permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris saya				
9	Saya suka mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
10	Saya merasa nyaman mengerjakan LKS yang menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
11	Saya tertarik mengerjakan LKS yang digabungkan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun).				
12	Saya suka mengerjakan LKS yang menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
13	Saya menantikan mengerjakan LKS kalau diikuti permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
14	Saya termotivasi mengerjakan tugas LKS yang digabungkan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
15	Saya ingin mencoba lebih keras untuk menyelesaikan LKS yang menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
16	Saya belajar hal baru ketika mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
17	Saya senang mengerjakan LKS yang diberikan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
18	Saya menjadi lebih aktif mengerjakan LKS yang diberikan dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
19	Saya bisa mengingat pelajaran lebih baik setelah mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
20	Saya merasa permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) yang digunakan sangat sesuai dengan tugas bahasa Inggris yang perlu saya selesaikan.				

21	Saya merasa permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) yang digunakan sangat sesuai dengan topik pembelajaran bahasa Inggris yang kami pelajari.				
22	Saya pikir mengerjakan LKS dengan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) tidak mengambil waktu banyak dalam pembelajaran.				
23	Saya merasa LKS berbasis permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) sangat sesuai dengan situasi pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas.				
24	Saya bisa mengerjakan LKS berbasis aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) tanpa masalah.				
25	LKS yang diberikan terasa tidak terlalu membebani ketika menggunakan permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun)				
26	Menurut saya, aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya berinteraksi dengan teman sekelas dengan lebih baik.				
27	Menurut saya, aktivitas permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) membantu saya mengerjakan tugas dengan teman sekelas lebih baik lagi.				
28	Saya suka mengerjakan LKS yang disertai permainan Finding a Treasure (Mencari Harta Karun) dengan teman sekelas saya.				

Appendix 7. Word Transcript of the Interview Recording

Siswa 1

A. Selection

1. Apa yang membuatmu bisa fokus (atau tidak) selama mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Kalau pendapat saya, sangat bisa memfokuskan diri karena kita disuruh mencari dulu kertasnya lalu menempelkannya dengan selotip di belakangnya. Dengan itu kami juga bisa mencari pasangan yang sesuai dengan struktur teksnya. Sangat bagus sekali dan menarik”

B. Organization

2. Seberapa mudah (atau sulit) memahami instruksi permainan dalam LKS?

Jawaban :

“Menurut saya masih bisa dipahami. Tapi karena pemahaman bahasa Inggris saya yang minim, saya perlu bertanya lagi pada gurunya”

3. Bagaimana kombinasi permainan non-digital/Finding a Treasure dan LKS membantumu memahami pembelajaran?

Jawaban :

“Kita semakin paham karena kita harus membaca lebih detail potongan teks untuk menyelesaikan soalnya dan gurunya menjelaskan hasilnya dengan baik”

C. Interpretation

4. Apa yang kamu pikirkan dan rasakan telah kamu pelajari dari penggunaan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Kalau saya merasa belajar kerja sama tim dan berpikir kritis saat bermain dan mengerjakan tugasnya”

5. Apa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure membantu pembelajaran bahasa Inggrismu? Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Menurut saya sangat membantu karena bisa berpikir lebih luas dan kita juga dilatih berkomunikasi dengan kelompok untuk menyelesaikan permainannya. Kita juga menambah wawasan kosa kata baru”

D. Perceiver Factors

6. Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saya merasa menarik banget, deg-deg-annya juga dapet banget, takut kelompok kita yang terakhir selesainya, terus pembelajarannya semakin menarik. Gak monoton kertas kosong saja. Kita juga mencari bersama anggota kelompoknya”

7. Apa yang paling menarik dari mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saat mencari kertasnya. Karena kita harus berlomba-lomba dengan kelompok lain untuk menemukannya”

8. Bagaimana LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban :

“Saya termotivasi karena kita dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugasnya. Saya bisa bertukar pikiran dengan teman untuk menyelesaikan soal yang sulit”

9. Bagaimana LKS ini berbeda dari LKS yang biasanya kamu dapatkan?

Jawaban :

“Lebih seru karena dapat mencari di luar kelas”

E. Target Factors

10. Apa kamu menyukai permainan non-digital/Finding a Treasure?

Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Saya suka bagian mencari kertasnya karena bikin pelajaran gak ngebosenin. Saya juga semakin semangat mengerjakan LKSnya. Yang tidak saya suka mungkin tingkat kesulitan mencari kertasnya karena lama ketemunya”

11. Apa permainan non-digital/Finding a Treasure ini cocok untuk tugas-tugas bahasa Inggris yang kamu kerjakan? Kenapa?

Jawaban :

“Cocok karena sesuai dengan materi yang memang diajarkan saat itu. Ngerjain tugasnya jadi seru, gak monoton”

F. Situational Factors

12. Kenapa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital sesuai/tidak sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris di kelas?

Jawaban :

“Menurut saya LKS dengan permainan ini sudah sesuai karena situasi dalam kelas masih kondusif. Masih enak ngerjain permainan dan tugasnya di dalam kelas. Yang nyari-nyari kertas di luar, baru nempelin kertas dan ngerjain tugasnya di dalam kelas”

13. Bagaimana permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman atau anggota kelompok?

Jawaban :

“Selama teman-temannya nyari kertas, kita kurang komunikasi. Tapi saat mengerjakan tugasnya, kita bisa berinteraksi lancar karena semuanya bekerja sama”



Siswa 2

A. Selection

1. Apa yang membuatmu bisa fokus (atau tidak) selama mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Menurut saya sangat menarik dan menambah kreativitas. Karena mencari kertas yang isinya untuk disusun-susun di lembar LKS”

B. Organization

2. Seberapa mudah (atau sulit) memahami instruksi permainan dalam LKS?

Jawaban :

“Saya agak sulit memahaminya karena ada kata-kata yang tidak saya pahami”

3. Bagaimana kombinasi permainan non-digital/Finding a Treasure dan LKS membantumu memahami pembelajaran?

Jawaban :

“Saya semakin paham, tapi agak deg-deg-an. Yang bikin paham itu karena untuk menyelesaikan tugas di LKS kita harus berpikir keras dan penjelasan gurunya saat membahas tugasnya”

C. Interpretation

4. Apa yang kamu pikirkan dan rasakan telah kamu pelajari dari penggunaan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saya merasa semakin kompak dengan kelompoknya”

5. Apa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure membantu pembelajaran bahasa Inggris? Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Iya. Karena seru dan melatih otak dengan tugas yang ada di LKS. Permainannya bikin deg-deg-an karena temannya lama menyelesaikan bagiannya”

D. Perceiver Factors

6. Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Selama ngikutin permainan kemarin itu saya merasa seru. Sangat menarik buat pelajaran bahasa inggris. Saya jadi semakin paham”

7. Apa yang paling menarik dari mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Bagian menempelkan kertasnya. Saya agak bingung menentukan bagian yang tepat. Tapi itu bagian paling serunya”

8. Bagaimana LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi motivasimu dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban :

“Iya, saya termotivasi karena gamenya menarik, jadi ngebuat diri saya belajar bahasa inggris terus. Seru”

9. Bagaimana LKS ini berbeda dari LKS yang biasanya kamu dapatkan?

Jawaban :

“Di pelajaran lain gak ada permainannya dan jarang dijelaskan”

E. Target Factors

10. Apa kamu menyukai permainan non-digital/Finding a Treasure?

Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Saya suka permainan ini juga. Karena seru. Pembelajarannya gak ngebosenin. Kalau ada permainannya, kita jadi lebih semangat buat belajar, terus jadi lebih paham karena semangat kita udah keluar. Kalau bagian yang tidak saya suka ada beberapa instruksinya yang agak sulit dipahami”

11. Apa permainan non-digital/Finding a Treasure ini cocok untuk tugas-tugas bahasa Inggris yang kamu kerjakan? Kenapa?

Jawaban :

“Saya merasa cocok. Jenis permainan yang dipakai pas dengan materi yang diberikan. Saat itu membahas structure narrative, isi LKS-nya juga structure narrative”

F. Situational Factors

12. Kenapa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital sesuai/tidak sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris di kelas?

Jawaban :

“Menurut saya sudah sesuai. Karena saat teman-teman yang lain nyari kertas di luar, yang di dalam masih anteng nungguin. Saat mengerjakan tugasnya semuanya juga fokus bantuin biar cepat selesai”

13. Bagaimana permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman atau anggota kelompok?

Jawaban :

“Agak diskomunikasi selama melakukan permainannya karena teman-teman yang nyari kertas kurang mengikuti instruksi. Tapi saat mengerjakan tugasnya komunikasi kami lancar”

Siswa 3

A. Selection

1. Apa yang membuatmu bisa fokus (atau tidak) selama mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saya bisa fokus karena bisa bergerak daripada duduk di kelas”

B. Organization

2. Seberapa mudah (atau sulit) memahami instruksi permainan dalam LKS?

Jawaban :

“Saya tidak paham kalau tidak dijelaskan gurunya lebih dulu”

3. Bagaimana kombinasi permainan non-digital/Finding a Treasure dan LKS membantumu memahami pembelajaran?

Jawaban :

“Saya paham tapi sedikit karena tidak terlalu ngerti bahasa Inggris. Saya juga tidak terlalu ngerti materinya”

C. Interpretation

4. Apa yang kamu pikirkan dan rasakan telah kamu pelajari dari penggunaan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saya merasa seru dan belajar kekompakan tim”

5. Apa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure membantu pembelajaran bahasa Inggris? Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Iya. Saya merasa lebih paham karena lebih fokus pada pelajaran”

D. Perceiver Factors

6. Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Rasanya deg-deg-an. Sulit ketemu kertasnya”

7. Apa yang paling menarik dari mengerjakan LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure?

Jawaban :

“Saat mencari kertas dan menempelkannya”

8. Bagaimana LKS berbasis permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi motivasimu dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban :

“Permainannya seru. Bikin gerak dan fokus belajar bahasa Inggris”

9. Bagaimana LKS ini berbeda dari LKS yang biasanya kamu dapatkan?

Jawaban :

“Kalau LKS ini lebih seru karena ada permainannya. Gak di diam dalam kelas saja”

E. Target Factors

10. Apa kamu menyukai permainan non-digital/Finding a Treasure?

Kenapa/Kenapa tidak?

Jawaban :

“Saya suka bagian mencari kertasnya karena gak diam di dalam kelas saja.

Saya tidak suka kalau tugas LKS-nya terlalu susah”

11. Apa permainan non-digital/Finding a Treasure ini cocok untuk tugas-tugas bahasa Inggris yang kamu kerjakan? Kenapa?

Jawaban :

“Cocok. Pas dengan materi bahasa Inggrisnya”

F. Situational Factors

12. Kenapa kamu merasa LKS berbasis permainan non-digital sesuai/tidak sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris di kelas?

Jawaban :

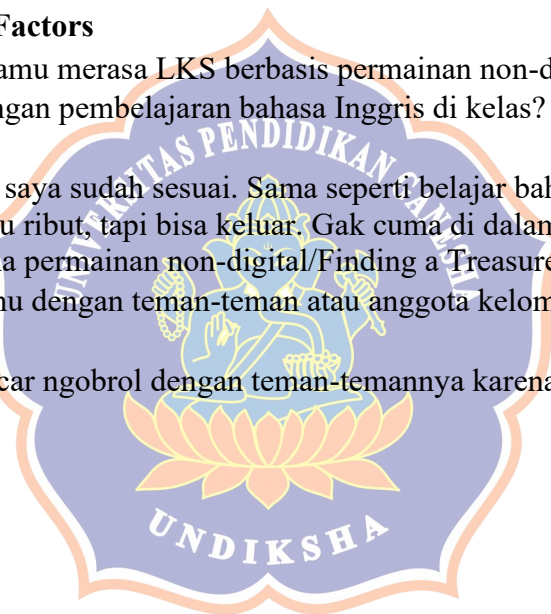
“Menurut saya sudah sesuai. Sama seperti belajar bahasa Inggris biasa.

Gak terlalu ribut, tapi bisa keluar. Gak cuma di dalam kelas saja”

13. Bagaimana permainan non-digital/Finding a Treasure mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman atau anggota kelompok?

Jawaban :

“Saya lancar ngobrol dengan teman-temannya karena semuanya bekerja sama”



Appendix 8. Theme Mapping

No	Word Transcript	Codes	Supporting Indicator	Patterns	Potential Theme
1	HL “Kalau pendapat saya, sangat bisa <u>memfokuskan diri</u> karena kita disuruh mencari dulu kertasnya lalu menempelkannya dengan selotip di belakangnya. Dengan itu kami juga bisa mencari pasangan yang sesuai dengan struktur teksnya. Sangat bagus sekali dan <u>menarik</u>” “Saya merasa <u>menarik banget, deg-deg-annya juga dapet banget, takut kelompok kita yang terakhir selesainya</u>, terus pembelajarannya semakin menarik. Gak monoton kertas kosong saja. Kita juga mencari <u>bersama anggota kelompoknya</u>” “Saat mencari kertasnya. Karena kita harus <u>berlomba-lomba dengan kelompok lain</u> untuk menemukannya” “Saya termotivasi karena kita dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugasnya. Saya bisa bertukar pikiran dengan teman untuk menyelesaikan soal yang sulit” “Lebih seru karena <u>dapat mencari di luar kelas</u>” “Saya suka bagian mencari kertasnya karena <u>bikin pelajaran gak ngebosenin</u>. Saya juga semakin semangat mengerjakan LKSnya” ML “Menurut saya <u>sangat menarik</u> dan menambah kreativitas. Karena mencari kertas yang isinya untuk disusun-susun di lembar LKS” “Selama ngikutin permainan kemarin itu saya merasa <u>seru. Sangat menarik</u> buat pelajaran bahasa inggris. Saya jadi semakin paham” “Bagian menempelkan kertasnya. <u>Saya agak bingung menentukan bagian yang tepat</u>. Tapi itu bagian paling <u>serunya</u>”	- support focus - engaging activity - fun - interesting activity - interest in teamwork - interest in competition - interest in problem-solving - support motivation - physical activity engagement - novel experience - not monotonous	Selection, Perceiver Factors	- focus - engaging - fun - interesting - motivating	Engaging

	“Di pelajaran lain <u>gak</u> ada <u>permainannya</u> dan jarang dijelaskan” “Iya, saya <u>termotivasi</u> karena gamenya menarik, jadi ngebuat diri saya belajar bahasa Inggris terus. <u>Seru</u>” “Saya suka permainan ini juga. Karena <u>seru</u>. Pembelajarannya <u>gak</u> ngebosenin. Kalau ada mainannya, kita jadi <u>lebih semangat</u> buat belajar, terus jadi lebih paham karena semangat kita udah keluar” LL “Saya bisa <u>fokus</u> karena <u>bisa bergerak</u> daripada duduk di kelas” “Saya merasa <u>seru</u> dan belajar kekompan tim” “Saat <u>mencari kertas dan menempelkannya</u>” “Permainannya <u>seru</u>. Bikin gerak dan <u>fokus</u> belajar bahasa Inggris” “Kalau LKS ini lebih <u>seru</u> karena ada mainannya. <u>Gak</u> di diam dalam kelas saja” “Saya suka bagian mencari kertasnya karena <u>gak</u> <u>diam</u> di dalam kelas saja”				
2	HL “Kita <u>semakin paham</u> karena kita harus <u>membaca lebih detail potongan teks</u> untuk menyelesaikan soalnya dan <u>gurunya menjelaskan hasilnya</u> dengan baik” “Kalau saya merasa <u>belajar kerja sama tim</u> dan <u>berpikir kritis</u> saat bermain dan mengerjakan tugasnya” “Menurut saya sangat membantu karena bisa <u>berpikir lebih luas</u> dan kita juga dilatih berkomunikasi dengan kelompok untuk menyelesaikan mainannya. Kita juga <u>menambah wawasan kosa kata baru</u>” “Saya termotivasi karena kita <u>dapat bekerja sama</u> dalam mengerjakan tugasnya. Saya bisa <u>bertukar pikiran dengan teman</u> untuk menyelesaikan soal yang sulit”	- support understanding - support critical thinking and problem solving - support learning appropriateness - learning environment appropriateness	Organization, Interpretation, Target Factors, Situational Factors	- Learning understanding - Vocabulary - Problem-solving - Critical thinking - Teacher's guidance - Appropriate learning	Support Learning

	“Cocok karena <u>sesuai dengan materi</u> yang memang diajarkan saat itu. Ngerjain tugasnya jadi seru, gak monoton” “Menurut saya LKS dengan permainan ini sudah <u>sesuai</u> karena situasi dalam <u>kelas masih kondusif</u>. Masih enak ngerjain permainan dan tugasnya di dalam kelas. Yang nyari-nyari kertas di luar, baru nempelin kertas dan ngerjain tugasnya di dalam kelas” ML “Saya <u>semakin paham</u>, tapi agak deg-deg-an. Yang bikin paham itu karena untuk menyelesaikan tugas di LKS kita harus <u>berpikir keras</u> dan <u>penjelasan gurunya</u> saat membahas tugasnya” “Iya. Karena seru dan <u>melatih otak</u> dengan <u>tugas yang ada di LKS</u>.” “Selama ngikutin permainan kemarin itu saya merasa seru. Sangat menarik buat pelajaran bahasa inggris. Saya jadi <u>semakin paham</u>” “Bagian menempelkan kertasnya. Saya <u>agak bingung menentukan bagian yang tepat</u>. Tapi itu bagian paling serunya” “Di pelajaran lain <u>gak ada permainannya</u> dan <u>jarang dijelaskan</u>” “Saya suka permainan ini juga. Karena seru. Pembelajarannya gak ngebosenin. Kalau ada permainannya, kita jadi <u>lebih semangat</u> buat belajar, terus jadi <u>lebih paham</u> karena semangat kita udah keluar. “Saya merasa <u>cocok</u>. Jenis permainan yang dipakai <u>pas dengan materi</u> yang diberikan. Saat itu membahas structure narrative, isi LKS-nya juga structure narrative” “Menurut saya sudah <u>sesuai</u>. Karena saat teman-teman yang lain nyari kertas di luar, yang di dalam masih <u>anteng nungguin</u>. Saat mengerjakan tugasnya <u>semuanya juga fokus bantuin</u> biar cepat selesai” LL	- supportin g evaluation - Support vocabular y enhancem ent - Facilitatin g teacher/irr eplaceable teacher role - Knowledg e gaps affecting understan ding - Supportiv e task design - Interest support understan ding - Focus support understan ding		environ ment	
--	---	---	--	-----------------	--

	“Saya <u>tidak paham</u> kalau <u>tidak dijelaskan</u> gurunya lebih dulu” “Saya <u>paham</u> tapi sedikit karena tidak terlalu ngerti bahasa Inggris. Saya juga tidak terlalu ngerti materinya” “Iya. Saya <u>merasa lebih paham</u> karena <u>lebih fokus</u> pada pelajaran” “Saya tidak suka kalau tugas LKS-nya terlalu <u>susah</u>” “Cocok. <u>Pas dengan materi</u> bahasa Inggrisnya” “Menurut saya sudah <u>sesuai</u>. <u>Sama seperti belajar bahasa Inggris biasa</u>. Gak terlalu ribut, tapi bisa keluar. Gak cuma di dalam kelas saja”				
3	HL “Kalau saya merasa <u>belajar kerja sama tim</u> dan berpikir kritis saat bermain dan mengerjakan tugasnya” “Menurut saya sangat membantu karena bisa berpikir lebih luas dan kita juga dilatih <u>berkomunikasi dengan kelompok</u> untuk menyelesaikan permainannya. Kita juga menambah wawasan kosa kata baru” “Saya merasa menarik banget, deg-deg-annya juga dapet banget, takut kelompok kita yang terakhir selesainya, terus pembelajarannya semakin menarik. Gak monoton kertas kosong saja. Kita juga <u>mencari bersama anggota kelompoknya</u>” “Saya termotivasi karena kita <u>dapat bekerja sama</u> dalam mengerjakan tugasnya. Saya bisa <u>bertukar pikiran dengan teman</u> untuk menyelesaikan soal yang sulit” “Selama teman-temannya nyari kertas, kita kurang komunikasi. Tapi <u>saat mengerjakan tugasnya</u>, kita bisa <u>berinteraksi lancar</u> karena <u>semuanya bekerja sama</u>” ML “Saya merasa semakin <u>kompak</u> dengan kelompoknya”	- Support collaboration - Support cooperation - Support interaction - Exchange ideas among peers	Interpretation, Perceiver Factors, Situational Factors	- Cooperation - Peer interaction	Collaboration

	“Agak diskomunikasi selama melakukan permainannya karena teman-teman yang nyari kertas kurang mengikuti instruksi. Tapi saat <u>mengerjakan tugasnya komunikasi kami lancar</u>” LL “Saya merasa seru dan <u>belajar kekompakan tim</u>” “Saya <u>lancar ngobrol</u> dengan teman-temannya karena <u>semuanya bekerja sama</u>”				
4	HL “Menurut saya masih bisa dipahami. Tapi karena <u>pemahaman bahasa Inggris saya yang minim</u>, saya perlu bertanya lagi pada gurunya” “Yang tidak saya suka mungkin <u>tingkat kesulitan mencari kertasnya karena lama ketemunya</u>” “Selama teman-temannya <u>nyari kertas</u>, kita <u>kurang komunikasi</u>. Tapi saat mengerjakan tugasnya, kita bisa berinteraksi lancar karena semuanya bekerja sama” ML “Saya agak sulit memahaminya karena ada kata-kata yang tidak saya pahami” “Saya semakin paham, tapi agak deg-deg-an. Yang bikin paham itu karena untuk menyelesaikan tugas di LKS kita harus berpikir keras dan penjelasan gurunya saat membahas tugasnya” “Iya. Karena seru dan melatih otak dengan tugas yang ada di LKS. Permainannya bikin deg-deg-an karena temannya lama menyelesaikan <u>bagiannya</u>” “Kalau bagian yang tidak saya suka ada beberapa <u>instruksinya yang agak sulit dipahami</u>” “Agak diskomunikasi selama melakukan permainannya karena teman-teman yang nyari kertas <u>kurang</u>”	- Vocabulary limitation - Knowledge gaps - Prior knowledge limitation affecting understanding - Game activity difficulty - Instruction clarity - Activity duration - Minor emotional pressure or challenge pressure - Minor miscommunication	Organization, Target Factors, Situational Factors	- Instruction clarity - Vocabulary limitation - Knowledge gaps - Game level difficulty - Time management	Challenges

	<u>mengikuti instruksi</u>. Tapi saat mengerjakan tugasnya komunikasi kami lancar” LL “Saya <u>tidak paham</u> kalau <u>tidak dijelaskan gurunya lebih dulu</u>” “Saya paham tapi sedikit karena <u>tidak terlalu ngerti bahasa inggris</u>. Saya juga <u>tidak terlalu ngerti materinya</u>” “Rasanya deg-deg-an. <u>Sulit ketemu kertasnya</u>” “Saya tidak suka kalau tugas LKS-nya terlalu <u>susah</u>”				
--	---	--	--	--	--



Appendix 9. Documentations

4. Images of ND-GBSW with the Finding a Treasure Game Implementation



5. Images of Questionnaire Phase



6. Image of Interview Phase

