

APPENDICES



Appendix 1 Research Permit Letter



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

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 : 63/UN48.7.1/DT/2024

8 Januari 2024

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMK N 1 Seririt
di Seririt, Buleleng, Bali

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

Nama	: I Gusti Ayu Agung Gita Puspita
NIM	: 1912021134
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2023/2024
Judul	: The Implementation of Project-Based Learning Model Integrated with Technology at SMK N 1 Seririt

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

an. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104192006042002

Tembusan:

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

Appendix 2 Observation Result

Observation Sheet (XII Hospitality 1)

No	Stages	Notes	Technology integration
1	Determining essential question	- Guru memulai kelas dengan menyapa siswa dan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan proyek yang akan diberikan seperti menanyakan deskripsi alat housekeeper, pengalaman magang siswa, dan cara menghandle complain tamu. - Beberapa siswa menjawab pertanyaan guru - Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan dengan tujuan mendorong keaktifan partisipasi siswa - Guru kemudian menyimpulkan hasil diskusi	
2	Designing the project	- Guru memperkenalkan "Hospitality Project" kepada siswa - Guru menjelaskan manfaat dan tujuan dari project yang diberikan - Guru membantu siswa untuk membantu menentukan kelompok siswa sesuai dengan tingkatan keahlian Bahasa Inggris siswa - Guru membantu siswa memilih topik proyek dan produk yang akan dihasilkan sesuai dengan keahlian tiap grup - Banyak siswa yang bertanya mengenai project	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan informasi mengenai proyek - Guru juga menampilkan video sebagai contoh dari produk yang akan dibuat siswa

3	Creating schedule	- Guru menampilkan draft jadwal proyek yang sudah didesain guru serta aktifitas pada tiap pertemuan (2 minggu, 4 pertemuan) - Guru dan siswa berdiskusi mengenai jadwal proyek yang sudah di desain guru - Beberapa siswa menyampaikan opini lalu seluruh siswa menyetujui jadwal proyek sesuai dengan hasil diskusi guru dan siswa	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan jadwal proyek beserta kegiatan pada tiap pertemuan
4	Monitor project progress	- Siswa mulai mengerjakan proyek diawali dengan mencari berbagai macam informasi mengenai topik dari proyek masing-masing dengan menggunakan bantuan teknologi - Siswa kemudian mulai mengerjakan proyek dari berbagai macam informasi yang mereka kumpulkan dengan memanfaatkan bantuan teknologi - Guru berkeliling kelas mengamati tiap kelompok untuk berdiskusi, memberikan bantuan serta masukan kepada tiap kelompok - Siswa terlihat kooperatif saat mengerjakan proyek bersama - Beberapa siswa terlihat tidak fokus mengerjakan proyek dan membuka media sosial	- Smartphone, internet connection, website pembelajaran Bahasa Inggris, dan Youtube digunakan siswa untuk mencari berbagai macam informasi. - Smartphone, Laptop, Microsoft Word, PowerPoint, Canva, Translator, Kamus Online, Aplikasi Pengedit Video (Capcut) digunakan siswa untuk membuat produk dari proyek mereka.
5	Assessing the outcome	- Guru memastikan seluruh kelompok sudah menyelesaikan dan mengumpulkan proyek mereka - Guru mempersilahkan tiap kelompok untuk	- Guru memanfaatkan Google Drive untuk mengumpulkan hasil proyek tiap kelompok

		mempresentasikan hasil dari proyek yang sudah dibuat siswa - Beberapa siswa kurang memperhatikan presentasi kelompok lain - Hasil produk berupa powerpoint, infografik atau video roleplay lebih menarik perhatian siswa	- Laptop, LCD Proyektor, dan Speaker digunakan untuk mempresentasikan hasil dari proyek siswa
6	Evaluating experiences	- Guru mempersilahkan kelompok yang presentasi untuk mengevaluasi hasil kerja mereka - Guru kemudian mempersilahkan siswa lain untuk menilai kelompok yang sedang presentasi - Banyak siswa yang memberikan pertanyaan, komentar, serta saran kepada grup yang presentasi - Tidak semua anggota kelompok aktif menjawab pertanyaan dari audience - Guru menilai keaktifan siswa - Guru menyimpulkan hasil presentasi, memberikan masukan dan saran yang membangun, serta memuji usaha siswa	-

Observation Sheet (XII Hospitality 2)

No	Stages	Notes	Technology integration
1	Determining essential question	- Guru memulai kelas dengan menyapa siswa dan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan proyek yang akan diberikan seperti menanyakan deskripsi alat housekeeper, pengalaman magang siswa, dan cara handle complain tamu. - Kebanyakan siswa terlihat aktif dan antusias menjawab pertanyaan guru - Siswa terlihat menyimak diskusi - Guru kemudian menyimpulkan hasil diskusi	
2	Designing the project	- Guru memperkenalkan "Hospitality Project" kepada siswa - Guru menjelaskan manfaat dan tujuan dari project yang diberikan - Guru membantu siswa untuk membantu menentukan kelompok siswa sesuai dengan tingkatan keahlian Bahasa Inggris siswa - Guru membantu siswa memilih topik proyek dan produk yang akan dihasilkan sesuai dengan keahlian tiap grup - Beberapa siswa bertanya mengenai project	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan informasi mengenai proyek - Guru juga menampilkan video sebagai contoh dari produk yang akan dibuat siswa
3	Creating a schedule	- Guru menampilkan draft jadwal proyek yang sudah didesain guru serta aktifitas pada tiap pertemuan (2 minggu, 4 pertemuan)	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan jadwal proyek beserta kegiatan

		- Guru dan siswa berdiskusi mengenai jadwal proyek yang sudah di desain guru - Beberapa siswa menyampaikan opini lalu seluruh siswa menyetujui jadwal proyek sesuai dengan hasil diskusi guru dan siswa	pada tiap pertemuan
4	Monitor project progress	- Siswa mulai mengerjakan proyek diawali dengan mencari berbagai macam informasi mengenai topik dari proyek masing-masing dengan menggunakan bantuan teknologi - Siswa kemudian mulai mengerjakan proyek dari berbagai macam informasi yang mereka kumpulkan dengan memanfaatkan bantuan teknologi - Guru berkeliling kelas mengamati tiap kelompok untuk berdiskusi, memberikan bantuan serta masukan kepada tiap kelompok - Satu kelompok terlihat kurang kooperatif saat mengerjakan proyek karena 3 anggota kelompok tidak mengerti proyek yang dikerjakan - Kelas terlihat kurang kondusif dan ribut karena semua kelompok berdiskusi, namun beberapa grup terlihat mendiskusikan hal diluar proyek	- Smartphone, internet connection, website pembelajaran Bahasa inggris, dan Youtube digunakan siswa untuk mencari berbagai macam informasi. - Smartphone, Laptop, Microsoft word, powerpoint, canva, translator, kamus online, aplikasi pengedit video (Capcut) digunakan siswa untuk membuat produk dari proyek mereka.
5	Assessing the outcome	- Guru memastikan seluruh kelompok sudah menyelesaikan dan mengumpulkan proyek mereka	- Guru memanfaatkan Google Drive untuk mengumpul

		- Guru mempersilahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang sudah dibuat siswa - Kebanyakan siswa memperhatikan presentasi kelompok lain dengan seksama - Hasil produk berupa powerpoint, infografik atau video roleplay lebih menarik perhatian siswa	hasil proyek tiap kelompok - Laptop, LCD Proyektor, dan Speaker digunakan untuk mempresentasikan hasil dari proyek siswa
6	Evaluating experiences	- Guru mempersilahkan kelompok yang presentasi untuk mengevaluasi hasil kerja mereka - Guru kemudian mempersilahkan siswa lain untuk menilai kelompok yang sedang presentasi - Banyak siswa yang memberikan pertanyaan, komentar, serta saran kepada grup yang presentasi - Hampir semua anggota kelompok aktif menjawab pertanyaan dari audiens - Guru menilai keaktifan siswa - Guru menyimpulkan hasil presentasi, memberikan masukan dan saran yang membangun, serta memuji usaha siswa	-

Observation Sheet (XII Hospitality 3)

No	Stages	Notes	Technology integration
1	Determining essential question	- Guru memulai kelas dengan menyapa siswa dan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan proyek yang akan diberikan seperti menanyakan deskripsi alat housekeeper, pengalaman magang siswa, dan cara handle complain tamu. - Beberapa siswa menjawab pertanyaan guru - Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan dengan tujuan mendorong keaktifan partisipasi siswa - Guru kemudian menyimpulkan hasil diskusi	
2	Designing the project	- Guru memperkenalkan "Hospitality Project" kepada siswa - Guru menjelaskan manfaat dan tujuan dari project yang diberikan - Guru membantu siswa untuk membantu menentukan kelompok siswa sesuai dengan tingkatan keahlian Bahasa Inggris siswa - Guru membantu siswa memilih topik proyek dan produk yang akan dihasilkan sesuai dengan keahlian tiap grup - Beberapa siswa bertanya mengenai project	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan informasi mengenai proyek - Guru juga menampilkan video sebagai contoh dari produk yang akan dibuat siswa
3	Creating a schedule	- Guru menampilkan draft jadwal proyek yang sudah didesain guru serta aktifitas pada tiap pertemuan (2 minggu, 4 pertemuan)	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan

		- Guru dan siswa berdiskusi mengenai jadwal proyek yang sudah di desain guru - Beberapa siswa menyampaikan opini lalu seluruh siswa menyetujui jadwal proyek sesuai dengan hasil diskusi guru dan siswa	jadwal proyek beserta kegiatan pada tiap pertemuan
4	Monitor project progress	- Siswa mulai mengerjakan proyek diawali dengan mencari berbagai macam informasi mengenai topik dari proyek masing-masing dengan menggunakan bantuan teknologi - Siswa kemudian mulai mengerjakan proyek dari berbagai macam informasi yang mereka kumpulkan dengan memanfaatkan bantuan teknologi - Guru berkeliling kelas mengamati tiap kelompok untuk berdiskusi, memberikan bantuan serta masukan kepada tiap kelompok - Beberapa siswa terlihat tidak fokus mengerjakan proyek dan membuka media sosial - Guru menegur siswa yang tidak fokus	- Smartphone, internet connection, website pembelajaran Bahasa Inggris, dan Youtube digunakan siswa untuk mencari berbagai macam informasi. - Smartphone, Laptop, Microsoft word, powerpoint, canva, translator, kamus online, aplikasi pengedit video (Capcut) digunakan siswa untuk membuat produk dari proyek mereka.
5	Assessing the outcome	- Guru memastikan seluruh kelompok sudah menyelesaikan dan mengumpulkan proyek mereka - Guru mempersilahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang sudah dibuat siswa - Hasil produk berupa powerpoint, infografik atau	- Guru memanfaatkan Google Drive untuk mengumpulkan hasil proyek tiap kelompok - Laptop, LCD Proyektor, dan Speaker digunakan untuk mempresentasikan

		video roleplay lebih menarik perhatian siswa	hasil dari proyek siswa
6	Evaluating experiences	- Guru mempersilahkan kelompok yang presentasi untuk mengevaluasi hasil kerja mereka - Guru kemudian mempersilahkan siswa lain untuk menilai kelompok yang sedang presentasi - Banyak siswa yang memberikan pertanyaan, komentar, serta saran kepada grup yang presentasi - Tidak semua anggota kelompok aktif menjawab pertanyaan dari audience - Guru menilai keaktifan siswa - Guru menyimpulkan hasil presentasi, memberikan masukan dan saran yang membangun, serta memuji usaha siswa	-

Observation Sheet (XII Hospitality 4)

No	Stages	Notes	Technology integration
1	Determining essential question	- Guru memulai kelas dengan menyapa siswa dan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan proyek yang akan diberikan seperti menanyakan deskripsi alat housekeeper, pengalaman magang siswa, dan cara menghandle complain tamu. - Hampir seluruh siswa aktif dan antusias menjawab pertanyaan guru - Guru kemudian menyimpulkan hasil diskusi	
2	Designing the project	- Guru memperkenalkan "Hospitality Project" kepada siswa - Guru menjelaskan manfaat dan tujuan dari project yang diberikan - Guru membantu siswa untuk membantu menentukan kelompok siswa sesuai dengan tingkatan keahlian Bahasa Inggris siswa - Guru membantu siswa memilih topik proyek dan produk yang akan dihasilkan sesuai dengan keahlian tiap grup - Banyak siswa yang bertanya mengenai project - Beberapa siswa tidak menyimak penjelasan guru dan melakukan aktifitas lain	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan informasi mengenai proyek - Guru juga menampilkan video sebagai contoh dari produk yang akan dibuat siswa

		- Guru menegur siswa yang tidak fokus	
3	Creating schedule a	- Guru menampilkan draft jadwal proyek yang sudah didesain guru serta aktifitas pada tiap pertemuan (2 minggu, 4 pertemuan) - Guru dan siswa berdiskusi mengenai jadwal proyek yang sudah di desain guru - Beberapa siswa menyampaikan opini lalu seluruh siswa menyetujui jadwal proyek sesuai dengan hasil diskusi guru dan siswa	- Laptop, LCD Proyektor, dan PowerPoint digunakan untuk menampilkan jadwal proyek beserta kegiatan pada tiap pertemuan
4	Monitor project progress	- Siswa mulai mengerjakan proyek diawali dengan mencari berbagai macam informasi mengenai topik dari proyek masing-masing dengan menggunakan bantuan teknologi - Siswa kemudian mulai mengerjakan proyek dari berbagai macam informasi yang mereka kumpulkan dengan memanfaatkan bantuan teknologi - Guru berkeliling kelas mengamati tiap kelompok untuk berdiskusi, memberikan bantuan serta masukan kepada tiap kelompok - Siswa terlihat kooperatif saat mengerjakan proyek bersama - Beberapa siswa terlihat tidak fokus mengerjakan	- Smartphone, internet connection, website pembelajaran Bahasa Inggris, dan Youtube digunakan siswa untuk mencari berbagai macam informasi. - Smartphone, Laptop, Microsoft word, powerpoint, canva, translator, kamus online, aplikasi pengedit video (Capcut) digunakan siswa untuk membuat produk dari proyek mereka.

		proyek dan tidak aktif berdiskusi dengan guru - Situasi kelas kondusif dan tidak terlalu ribut	
5	Assessing the outcome	- Guru memastikan seluruh kelompok sudah menyelesaikan dan mengumpulkan proyek mereka - Guru mempersilahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil dari proyek yang sudah dibuat siswa - Seluruh siswa memperhatikan presentasi kelompok lain - Di beberapa kelompok, hanya perwakilan kelompok yang aktif saat presentasi - Hasil produk berupa powerpoint, infografik atau video roleplay lebih menarik perhatian siswa - Guru menilai hasil proyek dan keaktifan siswa	- Guru memanfaatkan Google Drive untuk mengumpulkan hasil proyek tiap kelompok - Laptop, LCD Proyektor, dan Speaker digunakan untuk mempresentasikan hasil dari proyek siswa
6	Evaluating experiences	- Guru mempersilahkan kelompok yang presentasi untuk mengevaluasi hasil kerja mereka - Guru kemudian mempersilahkan siswa lain untuk menilai kelompok yang sedang presentasi - Banyak siswa yang memberikan pertanyaan, komentar, serta saran kepada grup yang presentasi - Tidak semua anggota kelompok aktif menjawab pertanyaan dari audience	-

		- Guru menilai keaktifan siswa - Guru menyimpulkan hasil presentasi, memberikan masukan dan saran yang membangun, serta memuji usaha siswa	
--	--	---	--



Appendix 3 Expert Judgment Sheet

Expert Judgement Sheet
Instrument: Questionnaire for The Students
Expert Judgement 1

No	Aspect	Pernyataan	Relevan	Irrelevan	Note
1	Foreign language aptitude	Anak-anak lebih mudah mempelajari Bahasa Inggris dari pada orang dewasa ketika belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
2		Beberapa orang dilahirkan dengan kemampuan spesial yang membantu mereka belajar Bahasa Inggris dengan mudah ketika pembelajaran mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
3		Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, siswa yang fasih berbahasa Inggris dapat dengan mudah mempelajari bahasa lainnya.	✓		
4		Saya memiliki kemampuan berbahasa asing yang bagus karena belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.	✓		
5		Orang yang berbicara lebih dari satu bahasa adalah orang yang cerdas.	✓		
6		Orang Indonesia pandai belajar Bahasa Inggris karena penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Diterapkan	✓		
7		Semua orang bisa belajar berbicara bahasa Inggris ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		

8	Difficulty of Language Learning	Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, Bahasa Inggris lebih mudah dipelajari daripada bahasa lainnya.	✓		
9		Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, belajar bahasa inggris menjadi sangat mudah.	✓		
10		Saya percaya bahwa setelah belajar menggunakan proyek dengan teknologi, saya akan bisa belajar berbicara Bahasa Inggris dengan baik.	✓		
11		Jika seseorang menghabiskan satu jam sehari untuk belajar Bahasa dengan mengerjakan proyek, waktu yang dibutuhkan untuk menjadi fasih yaitu kurang dari satu tahun.	✓		
12		Berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan memahami maknanya akan lebih mudah ketika belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
13		Membaca dan menulis teks dalam Bahasa Inggris dirasa lebih mudah ketika proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
14	The Nature of Language Learning	Ketika belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, saya menyadari bahwa struktur Bahasa Inggris berbeda dengan Bahasa Indonesia.	✓		
15		Saat belajar Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, penting	✓		

		untuk mengetahui budaya Inggris agar dapat berbicara dalam Bahasa Inggris. Dengan baik			
16		Ketika belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, hal paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah banyak mempelajari kosakata baru.	✓		
17		Hal penting dalam mempelajari bahasa inggris adalah mengetahui tata bahasanya melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
18		Mempelajari Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, berbeda dengan mempelajari pelajaran lainnya di sekolah.	✓		
19		Hal paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris ketika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi adalah menterjemahkan.	✓		
20		Penting untuk berbicara Bahasa Inggris menggunakan pengucapan dan aksen yang sempurna ketika model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi diterapkan dalam proses pembelajaran.	✓		
21	Learning and Communicating Strategies	Ketika mengerjakan proyek, tidak masalah jika salah mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris sampai anda bisa mengucapkannya dengan benar.	✓		
22		Jika saya mendengar seseorang berbicara dengan bahasa inggris ketika mengerjakan tugas, saya akan mendatangnya agar bisa	✓		

		berlatih berbicara bahasa inggris.			
23		Dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, tidak masalah jika anda menebak arti suatu kata Bahasa Inggris ketika anda tidak mengetahuinya.	✓		
24		Penting untuk mengulang dan banyak berlatih ketika belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
25		Saya tidak merasa gugup berbicara Bahasa Inggris di depan orang lain ketika proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
26		Jika saya dibiarkan melakukan kesalahan di awal saat mengerjakan tugas, maka akan sulit untuk menghilangkan kesalahan tersebut di kemudian hari.	✓		
27	Motiva- tions and Expecta- tions	Jika saya dapat berbicara Bahasa Inggris dengan lancar karena belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, maka saya akan memiliki banyak kesempatan untuk menggunakannya.	✓		
28		Jika saya belajar berbicara Bahasa Inggris dengan bersungguh-sungguh saat mengerjakan proyek, maka akan membantu saya untuk mendapatkan pekerjaan yang bagus.	✓		
29		Orang Indonesia berpikir bahwa berbicara Bahasa Inggris itu penting.	✓		

30		Saya ingin mempelajari Bahasa Inggris agar lebih mengenal pembicaraanya lebih baik, dengan cara belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
----	--	--	---	--	--

Singaraja, 11 Desember 2023

Evaluator,



Putu Adi Krisna Juniarta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706122015041006

Expert Judgement Sheet

Instrument: Questionnaire for The Students Expert Judgement 2

No	Aspect	Pernyataan	Relevan	Irrelevan	Note
1	Foreign Language Aptitude	Anak-anak lebih mudah mempelajari Bahasa Inggris dari pada orang dewasa ketika belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
2		Beberapa orang dilahirkan dengan kemampuan spesial yang membantu mereka belajar Bahasa Inggris dengan mudah ketika pembelajaran mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
3		Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, siswa yang fasih berbahasa inggris dapat dengan mudah mempelajari bahasa lainnya.	✓		
4		Saya memiliki kemampuan berbahasa asing yang bagus karena belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.	✓		
5		Orang yang berbicara lebih dari satu bahasa adalah orang yang cerdas.	✓		
6		Orang Indonesia pandai belajar Bahasa Inggris karena penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi dalam proses pembelajaran. diterapkan	✓		

7		Semua orang bisa belajar berbicara bahasa inggris ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
8	Difficulty of Language Learning	Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, Bahasa Inggris lebih mudah dipelajari daripada bahasa lainnya.	✓		
9		Ketika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, belajar bahasa inggris menjadi sangat mudah.	✓		
10		Saya percaya bahwa setelah belajar menggunakan proyek dengan teknologi, saya akan bisa belajar berbicara Bahasa Inggris dengan baik.	✓		
11		Jika seseorang menghabiskan satu jam sehari untuk belajar Bahasa dengan mengerjakan proyek, waktu yang dibutuhkan untuk menjadi fasih yaitu kurang dari satu tahun.	✓		
12		Berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan memahami maknanya akan lebih mudah ketika belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
13		Membaca dan menulis teks dalam Bahasa Inggris dirasa lebih mudah ketika proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
14	The Nature	Ketika belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi,	✓		

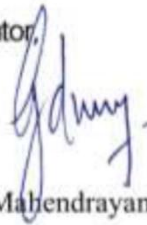
	of Language Learning	saya menyadari bahwa struktur Bahasa Inggris berbeda dengan Bahasa Indonesia.			
15		Saat belajar Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, penting untuk mengetahui budaya Inggris agar dapat berbicara dalam Bahasa Inggris. Dengan baik	✓		
16		Ketika belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, hal paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris adalah banyak mempelajari kosakata baru.	✓		
17		Hal penting dalam mempelajari bahasa inggris adalah mengetahui tata bahasanya melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
18		Mempelajari Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, berbeda dengan mempelajari pelajaran lainnya di sekolah.	✓		
19		Hal paling penting dalam mempelajari Bahasa Inggris ketika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi adalah menterjemahkan.	✓		
20	Learning and Communi cating Strategies	Penting untuk berbicara Bahasa Inggris menggunakan pengucapan dan aksen yang sempurna ketika model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi diterapkan dalam proses pembelajaran.	✓		

21		Ketika mengerjakan proyek, tidak masalah jika salah mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris sampai anda bisa mengucapkannya dengan benar.	✓		
22		Jika saya mendengar seseorang berbicara dengan bahasa inggris ketika mengerjakan tugas, saya akan mendatangnya agar bisa berlatih berbicara bahasa inggris.	✓		
23		Dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, tidak masalah jika anda menebak arti suatu kata Bahasa Inggris ketika anda tidak mengetahuinya.	✓		
24		Penting untuk mengulang dan banyak berlatih ketika belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
25		Saya tidak merasa gugup berbicara Bahasa Inggris di depan orang lain ketika proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		
26		Jika saya dibiarkan melakukan kesalahan di awal saat mengerjakan tugas, maka akan sulit untuk menghilangkan kesalahan tersebut di kemudian hari.	✓		
27	Motivations and Expectations	Jika saya dapat berbicara Bahasa Inggris dengan lancar karena belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, maka saya akan memiliki	✓		

		banyak kesempatan untuk menggunakannya.			
28		Jika saya belajar berbicara Bahasa Inggris dengan bersungguh-sungguh saat mengerjakan proyek, maka akan membantu saya untuk mendapatkan pekerjaan yang bagus.	✓		
29		Orang Indonesia berpikir bahwa berbicara Bahasa Inggris itu penting.	✓		
30		Saya ingin mempelajari Bahasa Inggris agar lebih mengenal pembicaranya lebih baik, dengan cara belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi.	✓		

Singaraja, 11 Desember 2023

Evaluator,



Gede Mahendrayana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198706122015041006

Appendix 4 SPSS Output - Descriptive Statistic and Categorization

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aspect1.1	125	1	5	3.48	1.060
Aspect1.2	125	1	5	3.45	1.174
Aspect1.3	125	1	5	3.63	.996
Aspect1.4	125	1	5	3.30	.942
Aspect1.5	125	1	5	3.82	1.093
Aspect1.6	125	1	5	3.52	.894
Aspect1.7	125	1	5	3.70	.916
Aspect2.1	125	1	5	3.60	.925
Aspect2.2	125	1	5	3.63	.903
Aspect2.3	125	1	5	3.62	.896
Aspect2.4	125	1	5	3.46	.963
Aspect2.5	125	1	5	3.72	.867
Aspect2.6	125	1	5	3.64	.827
Aspect3.1	125	1	5	3.81	.859
Aspect3.2	125	1	5	3.66	.917
Aspect3.3	125	1	5	4.02	.861
Aspect3.4	125	1	5	3.82	.846
Aspect3.5	125	1	5	3.58	.872
Aspect3.6	125	1	5	3.89	.863
Aspect4.1	125	1	5	3.87	.889
Aspect4.2	125	1	5	3.98	.920
Aspect4.3	125	1	5	3.74	.908
Aspect4.4	125	1	5	3.82	.827
Aspect4.5	125	1	5	3.88	.921
Aspect4.6	125	1	5	3.42	1.010
Aspect4.7	125	1	5	3.53	1.161
Aspect5.1	125	1	5	3.91	.925
Aspect5.2	125	1	5	4.13	.880
Aspect5.3	125	1	5	4.20	.976
Aspect5.4	125	1	5	3.99	.875
Score	125	30	150	111.80	18.604
Valid N (listwise)	125				

Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Very Low	1	.8	.8	.8
	Low	1	.8	.8	1.6
	Medium	31	24.8	24.8	26.4
	High	61	48.8	48.8	75.2
	Very High	31	24.8	24.8	100.0
	Total	125	100.0	100.0	



Appendix 5 Documentations



BIOGRAPHY



I Gusti Ayu Agung Gita Pupsita lahir di Singaraja pada tanggal 16 oktober 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Gusti Ngurah Alit dan Ibu Komang Andriani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Udayana, Kelurahan Kaliuntu, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Katolik Karya dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Katolik Santo Paulus dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, Penulis lulus dari SMK Negeri 1 Singaraja jurusan Usaha Perjalanan Wisata dan melanjutkan ke S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “The Implementation of Project-Based Learning Integrated with Technology at SMK N 1 Se

