

APPENDICES



Appendix 1

BLUEPRINT OF OBSERVATION CHECKLIST

The blueprint of observation checklist used were adapted from Vantassel-baska (2014)

No	Indicators	Items
1.	General Teaching Behaviors: <ul style="list-style-type: none">• The curriculum Planning and Delivery	1,2,3,4,5
2	Differentiated Teaching Behaviour: <ul style="list-style-type: none">• Accommodations for Individual Differences• Problem Solving• Critical Thinking Strategies• Creative Thinking Strategies	6,7,8,9 10,11,12 13,14,15,16 17,18,19,20
3	Technological Practices	21,22,23,24,25



Appendix 2

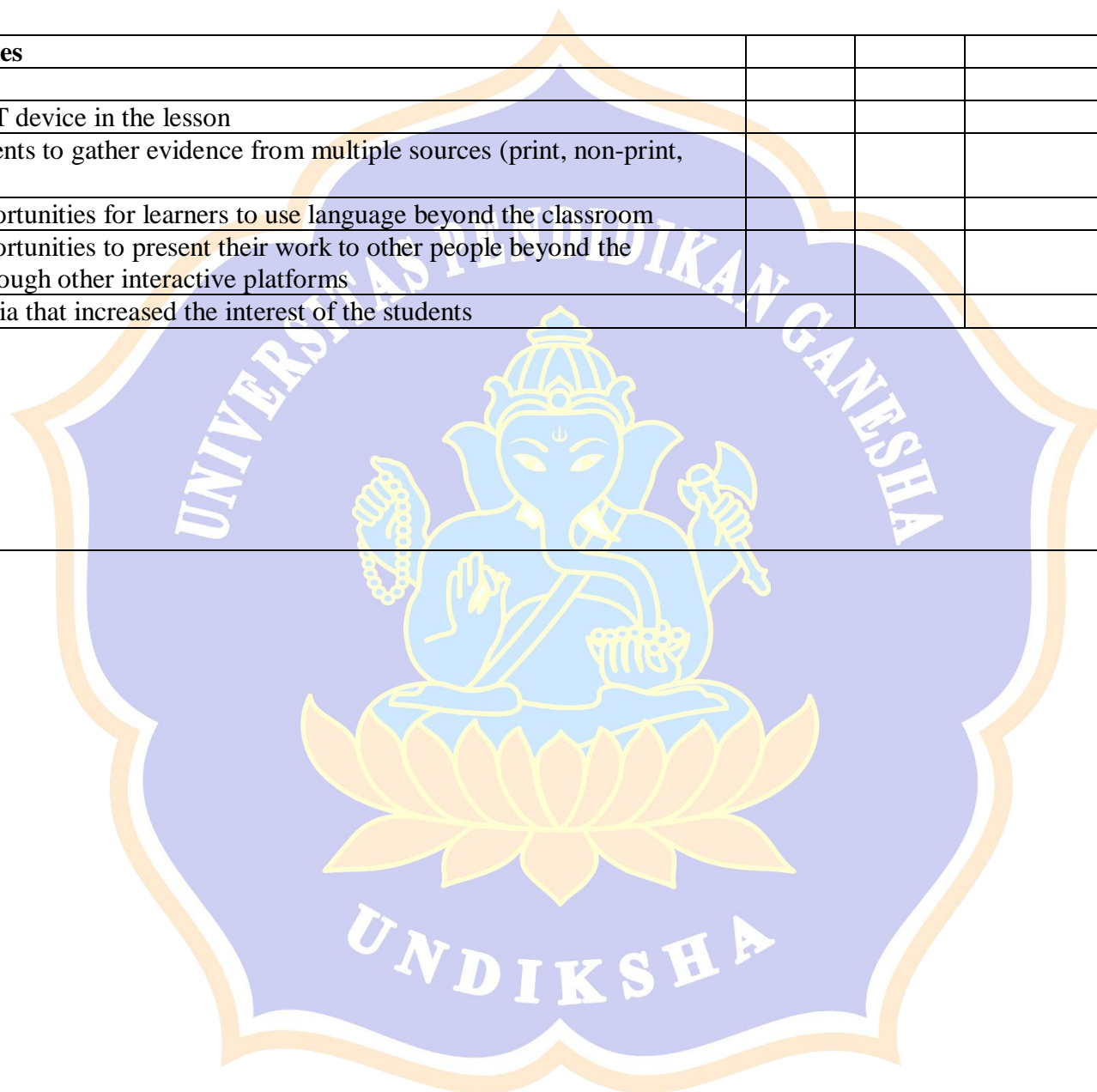
OBSERVATION CHECKLIST

The observation checklist was elaborated and adapted from Vantassel-baska (2014)

General Teaching Behaviors				
The curriculum Planning and Delivery	Yes	No	Relevance	Note
The teacher...				
1. set high expectations for the students performance				
2. incorporated activities for students to apply new knowledge				
3. engaged students in planning, monitoring or assessing their learning				
4. encouraged students to express their thoughts				
5. had students reflect on what they had learned				
Comments:				
Differentiated Teaching Behaviours				
Accommodations for Individual Differences	Yes	No	Relevance	Note
The teacher...				
6. provided opportunities for independent or group learning				
7. accommodated individual or subgroup differences				
8. encouraged multiple interpretations of events and situations				
9. allowed students to discover key ideas individually through structured activities and/or questions				
Comments:				

Problem Solving	Yes	No	Relevance	Note
The teacher...				
10. employed brainstorming techniques				
11. engaged students in problem identification and definition				
12. engaged students in solution-finding activities and comprehensive solution				
Comments:				
Critical Thinking Strategies	Yes	No	Relevance	Note
The teacher...				
13. encouraged students to judge or evaluate situations, problems, or issues				
14. engaged student in comparing and contrasting ideas				
15. provided opportunities for students to generalize the information				
16. encouraged students to summary the information				
Comments:				
Creative Thinking Strategies				
The teacher...				
17. solicited many diverse thoughts about issues or ideas				
18. engaged students in the exploration of diverse points of view to reframe ideas				
19. engaged students to demonstrate open-mindedness and tolerance of imaginative, sometimes playful solutions to problems				
20. provided opportunities for students to develop and elaborate their ideas				
Comments:				

Technology Practices				
The teacher...				
21. integrated ICT device in the lesson				
22. required students to gather evidence from multiple sources (print, non-print, internet, etc)				
23. provided opportunities for learners to use language beyond the classroom				
24. provided opportunities to present their work to other people beyond the classroom through other interactive platforms				
25. provided media that increased the interest of the students				
Comments:				



Appendix 3

BLUEPRINT OF THE INTERVIEW GUIDE FOR TEACHERS

BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

The interview guide was adapted from Appiah (2015)

Indicators	Items
Background information	1,2,3,4,5,6
Instructional Experience	7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19
Learning materials	20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30



Appendix 4

INTERVIEW GUIDELINE FOR THE TEACHERS

BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

The interview guideline was adapted from Appiah (2015).

Data Diri

1. Nama
2. Nama Sekolah
3. Jenis Kelamin
4. Apakah ibu/ bapak sudah memiliki sertifikat pendidik?
5. Apa jenjang pendidikan terakhir ibu/bapak?
6. Sudah berapa lama ibu/ bapak telah mengajar bahasa Inggris?
7. Kelas berapa yang ibu/bapak ajar saat ini?

Pengalaman Mengajar

8. Apakah siswa-siswi ibu/bapak menghadiri kelas setiap harinya?
9. Apakah siswa-siswi kerap kurang memahami topik yang diajar?
10. Apakah siswa-siswi berpartisipasi dalam mengerjakan tugas di dalam kelas?
11. Apakah ibu/bapak memberikan *reward* setelah siswa-siswi melengkap tugas di dalam kelas?
12. Jika iya, bagaimana cara memberikan *reward* kepada siswa-siswi?
13. Apakah siswa-siswi mendapatkan *feedback* langsung setelah pemberian tugas yang diselesaikan?
14. Jika iya, bagaimana cara memberikan *feedback* kepada siswa-siswi?
15. Apakah pelajaran bahasa Inggris di kelas mampu membangun keterlibatan siswa-siswi?
16. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi/ *differentiated task*?
17. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran kolaboratif/ *collaborative learning*?
18. Apakah ibu/bapak pernah mendengar atau membaca tentang *gamification*?
19. Jika iya, apakah ibu/bapak mengimplementasikan *gamification* dalam pembelajaran?
20. Apakah ibu/bapak pernah mendengar bahwa *gamification* merupakan intervensi di dunia pendidikan?

21. Apakah kamu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas di setiap topik dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Materi Pembelajaran

22. Materi pembelajaran apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajar?

23. Apakah ibu/bapak menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

24. Apa masalah yang ibu/bapak temukan di media pembelajaran yang digunakan?

25. Apakah bapak/ibu pernah mendengar/membaca/ menghadiri seminar tentang pembelajaran abad ke-21?

26. Apakah menurut bapak/ibu materi pembelajaran yang digunakan di kelas sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21?

27. Apakah materi pembelajaran sudah dilengkapi dengan pembelajaran *digital literacy* dan latihan-latihan yang berisi penerapan ICT?

28. Bagaimana bapak/ibu menggunakan materi pembelajaran?

29. Apakah materi pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah sistematis dan sesuai level kemampuan siswa?

30. Apa kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?

31. Apa yang bapak/ibu harapkan untuk meningkatkan materi pembelajaran di kelas?

Background Information

1. Name
2. Gender
3. Do you have a professional qualification in teaching?
4. What is your academic qualification?
5. How long have you been teaching?
6. What grade level are you currently teaching?

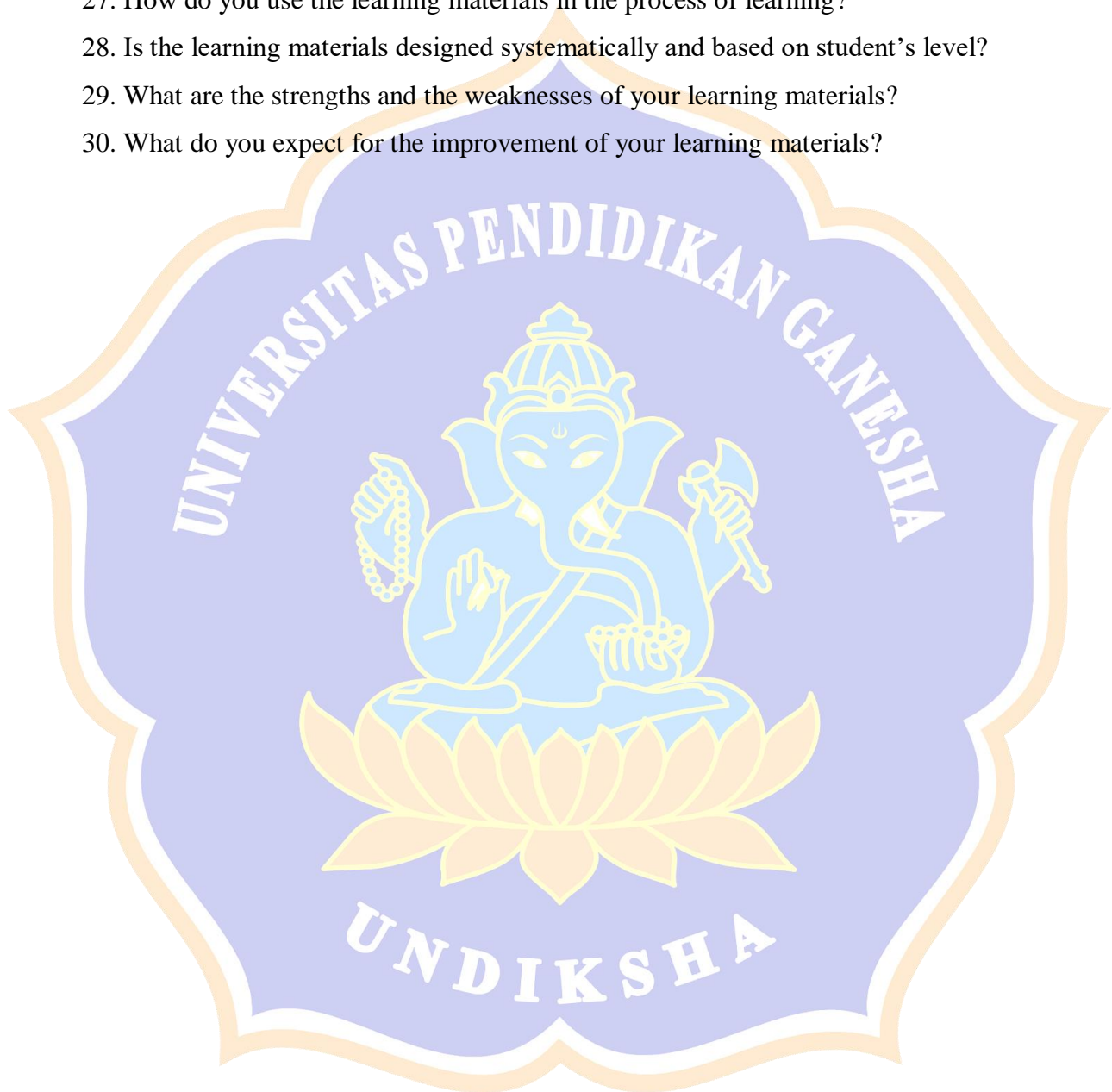
Instructional experience

7. Do your students attend classes regularly?
8. Do your students complain about them not getting understanding in some of the topics you teach in English?
9. Do the majority of your students participate in the doing the task in the classroom?
10. Do you reward your students after they complete an activity you give them in English?
11. If yes, how do you reward your students?
12. Do your students receive instant feedback from you on task you assign them in class?
13. If Yes to 12, how do you give this feedback to the students?
14. Does your lesson engage your students?
15. Do you differentiate the learning instructions?
16. Do you encourage collaborative learning in your lessons among your students?
17. Have you read about or heard of gamification?
18. If YES, do you incorporate gamification in your teaching?
19. Have you heard of gamification as an intervention in education?
20. Do you set clear and defined goals about topics you teach your students in English?

Learning Materials

21. What kind of learning materials do you use in teaching?
22. Have you ever used any platform or LMS in the process of learning?
23. What are the problems do you find in your current learning books?

24. Have you heard/read/attended seminars about 21st-century learning?
25. Do you think the learning materials used in the classroom are in line with the demands of 21st-century learning?
26. Do your learning materials already equipped with digital literacy and technological practices?
27. How do you use the learning materials in the process of learning?
28. Is the learning materials designed systematically and based on student's level?
29. What are the strengths and the weaknesses of your learning materials?
30. What do you expect for the improvement of your learning materials?



Appendix 5

**BLUEPRINT OF THE INTERVIEW GUIDE FOR STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

The interview guide was adapted from Appiah (2015)

Indicators	Items
Background information	1,2,3,4
Learning experience	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19
Learning materials	20,21,22,23,24,25,26



Appendix 6

INTERVIEW GUIDELINE FOR THE STUDENTS BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

Data Diri:

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Umur :
4. Kelas :

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?
16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?
17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?
18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?
19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* dari guru dalam mengerjakan tugas?
20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?
22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?
23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?
24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?
25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?
26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?



Translation for Interview Guideline for Students before Developing Gamified-Based Learning Handbook

Background information

1. Name
2. Gender:
3. How old are you?
4. What grade level are you?

Learning Experience

5. How often do you attend school?
6. Do you regularly do English class assignments?
7. Do you regularly do your English home assignments?
8. Do you like learning English?
9. Do you like the way your teacher teaches English in class?
10. Does your teacher break lessons into smaller challenging units?
11. Do you actively participate in the process of learning?
12. Do you get a reward after completing an activity assigned by the teacher in the class?
13. Do you receive instant feedback from the teacher?
14. Does your teacher show you your score after you finish performing a task in class?
15. Does your teacher use instructional material during lesson delivery?
16. In learning English, do you prefer to work independently or with the help of your peers or teacher?
17. Does your teacher use innovative technological practices in teaching English?
18. Does your teacher group the class into various groups and assign task to the group during English lesson?
19. Do you get differentiating instruction from your teacher in doing the task or assignments?
20. Do you know the criteria on how the task or assignment will be assessed?

Learning Materials

21. What kind of learning materials do you use in learning English?
22. Have you ever used any platform or LMS in the process of learning?
23. Do you find it difficult to understand your current English book?
24. Do your learning materials also equipped with digital literacy and technological practices?
25. What are the strengths and the weaknesses of your learning materials?

26. What do you expect for the improvement of your learning materials?

Appendix 7

**BLUEPRINT OF INTERVIEW GUIDELINE FOR THE TEACHERS
AFTER DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

The interview guide was adapted from Rahmawati (2016)

Indicators	Items
Background information	1,2
Content of learning materials: 1. Learning Objectives	3,4
2. Learning Materials	5,6,7
3. Learning Activities	8,9,10,11,12,13,14,15,16,17
4. Learning Assessment	18
5. Overall evaluation	19,20,21,22
Suggestions	22,24,25

Appendix 8

INTERVIEW GUIDELINE FOR THE TEACHERS AFTER DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

The interview guide was adapted from Rahmawati (2016)

Data Diri

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :

Isi Materi *Gamified-Based Learning Handbook*

Tujuan Pembelajaran

3. Apakah tujuan pembelajaran dalam *Gamified-Based Learning Handbook* sudah sesuai dengan kurikulum dan merepresentasikan kebutuhan siswa?
4. Apakah tujuan pembelajaran sudah spesifik dan diformulasikan dengan baik?

Materi Pembelajaran

5. Apakah setiap unit dalam materi pembelajaran sudah bersesuaian dengan *skills* yang diperlukan di abad 21?
6. Apakah materi pembelajaran sudah disusun secara sistematis?
7. Apakah materi pembelajaran sudah menyajikan materi otentik?

Kegiatan Pembelajaran

8. Apakah instruksi kegiatan pembelajaran mudah dipahami?
9. Apakah kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran?
10. Apakah kegiatan pembelajaran sudah sistematis?
11. Apakah kegiatan pembelajaran sudah disusun sistematis berdasarkan level kesulitan yang sesuai?
12. Apakah kegiatan pembelajaran mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran?

13. Apakah kegiatan pembelajaran memberikan peluang untuk siswa memilih kegiatan yang mereka minati?
14. Apakah kegiatan pembelajaran sudah mencakup situasi atau permasalahan-permasalahan dalam konteks kehidupan nyata?
15. Apakah kegiatan pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk menggunakan bahasa target secara komunikatif?
16. Apakah kegiatan beragam (misalnya tidak hanya teks namun audio, video, dan akses ke digital platform)?
17. Apakah kegiatan pembelajaran memotivasi dan menyenangkan?

Penilaian Kegiatan Pembelajaran

18. Apakah penilaian di setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran?

Penilaian Keseluruhan

19. Apakah *gamified-based learning handbook* memiliki tampilan yang menarik (misal: warna yang menarik, ilustrasi, gambar, dan komposisi) ?
20. Apakah *gamified-based learning handbook* memiliki isi yang menarik (misal: topik yang menarik, cerita yang menarik, dan aktivitas yang menantang siswa)?
21. Apakah materi pembelajaran menyajikan *features* menarik yang mudah diakses secara digital?
22. Apakah *gamified-based learning handbook* mudah digunakan?

Kritik dan Saran

23. Bagaimana komentar bapak/ibu terkait dengan *gamified-based learning handbook*?
24. Apa saran dan kritikan yang bapak ibu bisa berikan untuk peningkatan *gamified-based learning handbook*?
25. Apa harapan bapak/ibu kedepan terkait dengan adanya pengembangan *gamified-based learning handbook* ini?

Translation for Interview Guideline for Students after Developing Gamified-Based Learning Handbook

Background Information

1. Name :
2. Gender:

Content materials of Gamified-based learning handbook

Learning objectives

3. Do learning objectives represent the current the curriculum and students' need?
4. Are learning objectives specific and well-formulated?

Learning materials

5. Are all units suitable with the skills needed for the 21st-century learning?
6. Are learning materials arranged systematically?
7. Do learning materials provide the exposures to the authentic use of the target language?

Learning activities

8. Are the instructions easy to understand?
9. Do the learning activities motivate the students in the process of learning?
10. Are learning activities arranged systematically?
11. Are learning activities arranged systematically based on the level of difficulty?
12. Do learning activities engage students' involvement in learning?
13. Do learning activities provide opportunities for the students to choose the activities they are interested in?
14. Do the learning activities provide problems in real life situations?
15. Do learning activities provide students opportunities to use the target language to achieve communicative purposes?

16. Do learning activities vary (audio, video, and other access to digital platform)?

17. Are the learning activities engaging and motivating?

Assessment

18. Are the learning assessments in line with the learning objectives?

Overall Evaluation

19. Does gamified-based learning handbook have attractive presentations (e.g. use of attractive colours; lots of white space; use of photograph; illustrations)?

20. Does gamified-based learning handbook have appealing content (e.g. new topics; engaging stories ;universal themes)?

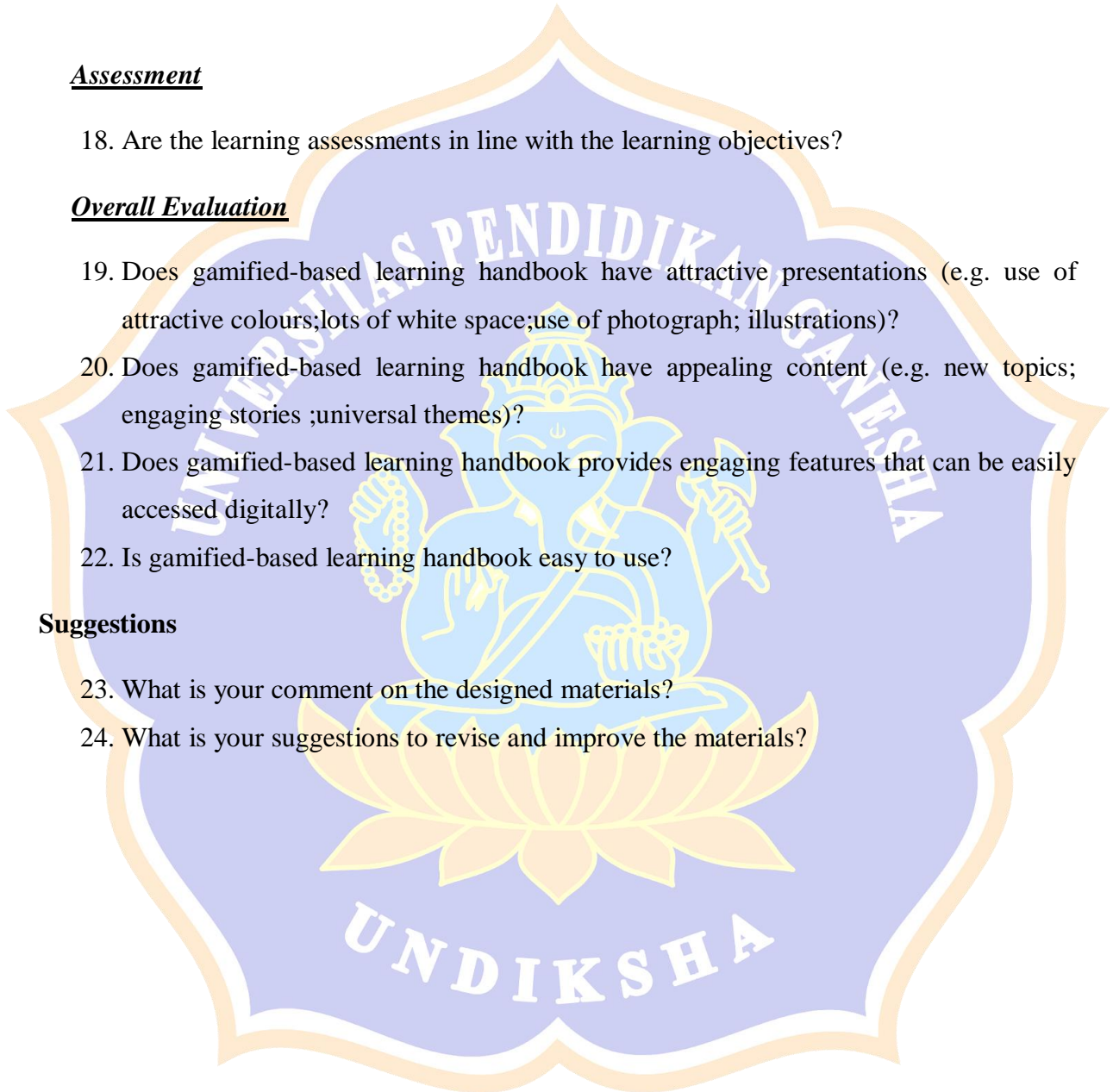
21. Does gamified-based learning handbook provides engaging features that can be easily accessed digitally?

22. Is gamified-based learning handbook easy to use?

Suggestions

23. What is your comment on the designed materials?

24. What is your suggestions to revise and improve the materials?





Appendix 9

Evaluation Sheet

The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming

By Expert Judges

Title of the product : **The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming**

Author : Intania Harismayanti

Evaluator/Expert :

Institution :

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming”. This handbook is developed to offer unique ways to combine learning content equipped with the insertion of digital literacy skills and technological practices to support the acquisition of 21st-century learning in EFL activities for the tenth grade students of senior high school. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of this product.

Instruction

1. This evaluation sheet is filled by the expert judges
2. There are 5 scope of scoring for every descriptor
3. Give checklist mark (√) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

No	Descriptor	The Scope of Scoring				
		Excellent	Good	Average	Below Average	Poor
Gamified-Based Activities						
1.	The activities provide or relate to students' real-life problems.					
2.	The activities provide the students with tasks to participate in learning process.					
3.	The activities allow students to complete the task using various sources for example QR codes to access pictures, link, video, and audio.					
4.	The activities give the students opportunities to collaborate by doing a group work					
5.	The activities provide the students with a chance to reflect at the end of the lessons					
6.	The activities can be integrated with different subjects.					
7.	There are formative and summative assessments provided.					
8.	The activities let the students create or produce creative writing, drawings, podcast, digital story, and videos.					
9.	The activities let the students have personalized learning by providing them different choices in completing tasks.					
10.	The activities provide students opportunities to use the target language to achieve communicative purposes					

Face Validity						
1.	The cover is attractive to users					
2.	The layout is attractive to users					
3.	The handbook gives motivation and ideas for the teachers to be innovative in teaching and encourage students to learn English					
4.	The handbook provides pictures or illustrations					
5.	The language is easy to be understood					
6.	The activities in the handbook are interactive					
7.	The handbook can help the users to develop gamified-based learning activities					
8.	The handbook contains clear information and concept of gamification in education					
9.	The handbook provides the acquisition of 21st-century learning, digital literacy, and technological practices					
10	The gamified handbook offers various of interactive activities that can be chosen based on the class situation and condition.					

Comments/Suggestions

Singaraja,
Expert Judge

Appendix 9

THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE TEACHERS BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

Data Diri (Background Information)

1. Nama : Desak Made Ari Puspitayani, S.Pd.
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Apakah ibu/ bapak sudah memiliki sertifikat pendidik? Belum
4. Apa jenjang pendidikan terakhir ibu/bapak? S1 dan sedang study S2
5. Sudah berapa lama ibu/ bapak telah mengajar bahasa Inggris? 5 Tahun
6. Kelas berapa yang ibu/bapak ajar saat ini? Kelas X dan XI

Pengalaman Mengajar

7. Apakah siswa-siswi ibu/bapak menghadiri kelas setiap harinya?
Jawaban : Ya, tapi wajar terkadang siswa-siswi absen karena sakit atau ijin upacara persembahyangan.
8. Apakah siswa-siswi kerap kurang memahami topik yang diajar?
Jawaban : Tergantung dari level kemampuan siswa. Siswa yang cepat memahami umumnya memahami setiap topik. Namun, beberapa siswa yang agak lambat agak susah memahami khususnya dalam topik-topik text, seperti recount text, narrative text. Umumnya mereka yang agak lemah kurang berminat untuk membaca text yang panjang, mereka cenderung lebih gemar diberikan tugas percakapan sehari-hari.
9. Apakah siswa-siswi berpartisipasi dalam mengerjakan tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya, sejauh ini siswa ikut terlibat dalam process pembelajaran. Terkadang perlu stimulus lebih untuk mengaktifkan partisipasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.
10. Apakah ibu/bapak memberikan *reward* setelah siswa-siswi melengkapi tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya, biasanya saya memberikan nilai beserta desripsi seperti “good job, well-done, keep improving” dalam setiap penyelesaian tugas.

11. Jika iya, bagaimana cara memberikan *reward* kepada siswa-siswi?

Jawaban : Setelah mereka memenuhi tugas yang diberikan. Misalnya pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah. Pemberian itu berupa komentar dan nilai.

12. Apakah siswa-siswi mendapatkan *feedback* langsung setelah pemberian tugas yang diselesaikan?

Jawaban : Ya. Saya selalu berusaha memperhatikan setiap siswa dan memberikan respon terhadap setiap tugas yang diberikan. Namun, karena batasan waktu mengajar, terkadang di dalam satu kelas yang jumlahnya 30-35 orang, susah memberikan *feedback* langsung dalam kelas besar.

13. Jika iya, bagaimana cara memberikan *feedback* kepada siswa-siswi?

Jawaban : Memberikan respon berupa pujian atau saran terhadap performa mereka dan juga menginfokan kepada setiap siswa yang aktif di kelas memberikan nilai plus dan ditandai. Jadi, setiap keterlibatan di dalam kelas merupakan point tambahan bagi mereka.

14. Apakah pelajaran bahasa Inggris di kelas mampu membangun keterlibatan siswa-siswi?

Jawaban : Ya. Saya selalu mengusahakan setiap siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, agak susah. Hanya beberapa siswa yang benar-benar aktif terlibat.

15. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi/ *differentiated task*?

Jawaban : Belum. Untuk pemberian pembelajaran berdiferensiasi memerlukan waktu dan persiapan yang matang. Keterbatasan waktu dan banyaknya kelas dan siswa juga mempengaruhi ini. Jadi ya agak susah.

16. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran kolaboratif/ *collaborative learning*?

Jawaban : Ya sudah.

17. Apakah ibu/bapak pernah mendengar atau membaca tentang *gamification*?

Jawaban : Ya pernah.

18. Jika iya, apakah ibu/bapak mengimplementasikan *gamification* dalam pembelajaran?

Jawaban : Belum

19. Apakah ibu/bapak pernah mendengar bahwa *gamification* merupakan intervensi di dunia pendidikan?

Jawaban : Ya pernah

20. Apakah kamu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas di setiap topik dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban : Ya tentu. Ini disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang digunakan.

Materi Pembelajaran

21. Materi pembelajaran apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajar?

Jawaban : Biasanya buku paket yang diberikan pemerintah, LKS yang dibeli secara mandiri oleh siswa, serta beberapa sumber-sumber yang saya ambil dari internet. Saya juga menggunakan online quiz.

22. Apakah ibu/bapak menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawaban : Belum sih, tapi ingin.

23. Apa masalah yang ibu/bapak temukan di media pembelajaran yang digunakan?

Jawaban : Tidak ada, tapi perlu ditambahkan aktivitas-aktivitas dalam buku-buku yang mengeksplor penggunaan technology karena siswa juga sudah diberikan membawa smartphone mereka.

24. Apakah bapak/ibu pernah mendengar/membaca/ menghadiri seminar tentang pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Saya pernah membaca pembelajaran itu secara mandiri, namun mengikuti seminar atau pelatihannya belum.

25. Apakah menurut bapak/ibu materi pembelajaran yang digunakan di kelas sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Sudah saya usahakan. Jadi seperti penggunaan online quiz dalam proses pembelajaran dan memberikan siswa untuk akses informasi tidak hanya di buku saja tetapi lewat Hp mereka. Pemberian tugas dan pengumpulan tugas juga melalui whatsapp.

26. Apakah materi pembelajaran sudah dilengkapi dengan pembelajaran *digital literacy* dan latihan-latihan yang berisi penerapan ICT?

Jawaban : Belum. Jadi ini juga seharusnya perlu ditingkatkan, mengingat akses informasi sudah diberikan oleh sekolah seperti Wi-Fi, dan Smartphone, jadi kegiatan pembelajaran perlu diimbangi dengan digital literacy dan latihan-latihan penggunaan teknologi.

27. Bagaimana bapak/ibu menggunakan materi pembelajaran?

Jawaban :Biasanya diskusi, games lewat kuis online.

28. Apakah materi pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah sistematis dan sesuai level kemampuan siswa?

Jawaban : Ya sudah. Tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan level kemampuan siswa.

29. Apa kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?

Jawaban : Sudah sesuai dengan kurikulum dan silabus tetapi perlu peningkatan adanya penyisipan kegiatan teknologi dalam buku pembelajaran. Sehingga kegiatan tidak hanya berdasarkan apa yang tertera di buku saja.

30. Apa yang kamu harapkan untuk meningkatkan materi pembelajaran di kelas?

Jawaban : Penyesuaian level materi dengan siswa serta adanya penyisipan kegiatan-kegiatan inovatif dan praktek-praktek teknologi yang mudah diakses bagi siswa.

Data Diri (Background Information)

1. Nama : Putu Mursita Tenia Sari, S.Pd.
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Apakah ibu/ bapak sudah memiliki sertifikat pendidik? Belum
4. Apa jenjang pendidikan terakhir ibu/bapak? S1
5. Sudah berapa lama ibu/ bapak telah mengajar bahasa Inggris? 4 Tahun
6. Kelas berapa yang ibu/bapak ajar saat ini? Kelas X dan kelas XI

Pengalaman Mengajar

7. Apakah siswa-siswi ibu/bapak menghadiri kelas setiap harinya?
Jawaban : Iya
8. Apakah siswa-siswi kerap kurang memahami topik yang diajar?
Jawaban :. Beberapa topik seperti kegiatan membaca. Namun saya memberikan kesempatan pengulangan mandiri dan membantu mereka agar mengerti memahami setiap topik.
9. Apakah siswa-siswi berpartisipasi dalam mengerjakan tugas di dalam kelas?
Jawaban : Tidak selalu. Jadi siswa diberikan dorongan atau terkadang tugas-tugas yang mewajibkan setiap orang terlibat.
10. Apakah ibu/bapak memberikan *reward* setelah siswa-siswi melengkapi tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya, selalu seperti pujian atau apresiasi terhadap progress yang dilakukan. Selain itu saya memiliki catatan pribadi untuk siswa-siswa yang aktif di kelas. Saya menginfokan ke seluruh siswa jika aktif atau terlibat di dalam kelas akan mendapatkan nilai plus yang dicatat di dalam buku dan dapat membantu nilai ulangan harian yang misalnya rendah.
11. Jika iya, bagaimana cara memberikan *reward* kepada siswa-siswi?
Jawaban : Secara langsung seperti pujian atau pemberian nilai plus seperti yang saya jelaskan tadi.
12. Apakah siswa-siswi mendapatkan *feedback* langsung setelah pemberian tugas yang diselesaikan?

Jawaban : Tidak selalu. Hanya beberapa siswa yang terlibat misalnya perform yang mendapatkan feedback langsung. Tetapi misalnya penugasan writing dan kegiatan lainnya. Saya perlu waktu untuk memeriksa dan membaca, jadi ya tidak bias langsung. Namun setiap tugas pasti saya berikan feedback agar siswa lebih merasa dihargai dan bersemangat mengerjakan tugas berikutnya.

13. Jika iya, bagaimana cara memberikan feedback kepada siswa-siswi?

Jawaban : Secara langsung ya berupa ungkapan atau respon, pemberian nilai dan komentar terhadap kinerja yang telah dilakukan.

14. Apakah pelajaran bahasa Inggris di kelas mampu membangun keterlibatan siswa-siswi?

Jawaban : Saya selalu berusaha agar kelas mampu melibatkan seluruh siswa.

15. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi/ *differentiated task*?

Jawaban : Belum, tapi pernah hanya membedakan 2 jenis text atau membandingkan text yang sama. Tapi *differentiated task* untuk setiap anak belum karena memerlukan waktu dan persiapan yang sangat cukup.

16. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran kolaboratif/ *collaborative learning*?

Jawaban : Ya sudah.

17. Apakah ibu/bapak pernah mendengar atau membaca tentang *gamification*?

Jawaban : Ya pernah.

18. Jika iya, apakah ibu/bapak mengimplementasikan *gamification* dalam pembelajaran?

Jawaban : Belum

19. Apakah ibu/bapak pernah mendengar bahwa *gamification* merupakan intervensi di dunia pendidikan?

Jawaban : Ya pernah

20. Apakah bapak/ibu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas di setiap topik dalam pembelajaran bahasa inggris?

Jawaban : Ya. Sudah sesuai dengan kurikulum dan silabus.

Materi Pembelajaran

21. Materi pembelajaran apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajar?

Jawaban : Buku paket dari pemerintah. Tapi jarang digunakan, hanya mengambil topic-topik atau pemberian tugas saja untuk siswa. Umumnya saya membuat worksheet lagi agar lebih menarik dan menyesuaikan dengan level siswa. Selain itu saya ingin mengeksplorasi kegiatan seperti games-games menarik yang tidak ada di dalam buku untuk diterapkan di kelas. Kalau hanya menggunakan buku pakatnya saja, siswa kurang mau aktif terlibat.

22. Apakah ibu/bapak menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawaban : Belum

23. Apa masalah yang ibu/bapak temukan di media pembelajaran yang digunakan?

Jawaban : Perlu adanya peningkatan misalnya menyesuaikan dengan level anak didik dan mengeksplorasi kegiatan yang lebih menarik seperti games dan akses menggunakan teknologi juga sangat perlu dikembangkan.

24. Apakah bapak/ibu pernah mendengar/membaca/ menghadiri seminar tentang pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Ya saya pernah membaca dan menghadiri seminar tentang pembelajaran abad 21.

25. Apakah menurut bapak/ibu materi pembelajaran yang digunakan di kelas sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Hanya beberapa topik saja. Kegiatan pembelajarannya belum menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

26. Apakah materi pembelajaran sudah dilengkapi dengan pembelajaran *digital literacy* dan latihan-latihan yang berisi penerapan ICT?

Jawaban : Belum

27. Bagaimana bapak/ibu menggunakan materi pembelajaran?

Jawaban : Biasanya kegiatan berkelompok dan diskusi

28. Apakah materi pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah sistematis dan sesuai level kemampuan siswa?

Jawaban : Sudah sistematis tapi beberapa perlu menyesuaikan level siswa.

29. Apa kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?

Jawaban : Mungkin perlu peningkatan untuk kegiatan pembelajarannya berupa games-games yang menarik dan akses dengan internet agar tidak terpaku pada materi yang tertulis di buku saja.

30. Apa yang bapak/ibu harapkan untuk meningkatkan materi pembelajaran di kelas?

Jawaban : Perlunya penyesuaian level dengan kemampuan siswa dan juga harus tetap bersesuaian dengan kurikulum dan adanya penambahan praktek teknologi di dalam buku sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan sesuai dengan pembelajaran abad 21.



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE TEACHERS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri (Background Information)

1. Nama : I Putu Ratama, S.Pd.
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Apakah ibu/ bapak sudah memiliki sertifikat pendidik? Belum
4. Apa jenjang pendidikan terakhir ibu/bapak? S1 dan sedang study S2
5. Sudah berapa lama ibu/ bapak telah mengajar bahasa Inggris? 3 Tahun
6. Kelas berapa yang ibu/bapak ajar saat ini? Kelas X

Pengalaman Mengajar

7. Apakah siswa-siswi ibu/bapak menghadiri kelas setiap harinya?
Jawaban : Ya
8. Apakah siswa-siswi kerap kurang memahami topik yang diajar?
Jawaban : Ya, beberapa topik sulit dipahami siswa.
9. Apakah siswa-siswi berpartisipasi dalam mengerjakan tugas di dalam kelas?
Jawaban : Hanya beberapa saja dan umumnya siswa-siswi itu-itu saja.
10. Apakah ibu/bapak memberikan *reward* setelah siswa-siswi melengkapi tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya
11. Jika iya, bagaimana cara memberikan *reward* kepada siswa-siswi?
Jawaban : Nilai dan komentar atau respon positif
12. Apakah siswa-siswi mendapatkan *feedback* langsung setelah pemberian tugas yang diselesaikan?
Jawaban : Ya, tapi tidak selalu. Tergantung jenis tugas yang diberikan.
13. Jika iya, bagaimana cara memberikan *feedback* kepada siswa-siswi?
Jawaban : Memberikan nilai dan juga pujian atau respon positif atas peningkatan yang ditunjukkan atau keterlibatan di dalam kelas.
14. Apakah pelajaran bahasa Inggris di kelas mampu membangun keterlibatan siswa-siswi?
Jawaban : Agak susah, namun selalu saya usahakan dan dorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
15. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi/ *differentiated task*?
Jawaban : Belum
16. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran kolaboratif/ *collaborative learning*?

Jawaban : Ya sudah.

17. Apakah ibu/bapak pernah mendengar atau membaca tentang *gamification*?

Jawaban : Ya pernah.

18. Jika iya, apakah ibu/bapak mengimplementasikan *gamification* dalam pembelajaran?

Jawaban : Belum

19. Apakah ibu/bapak pernah mendengar bahwa *gamification* merupakan intervensi di dunia pendidikan?

Jawaban : Ya pernah

20. Apakah kamu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas di setiap topik dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban : Ya sudah

Materi Pembelajaran

21. Materi pembelajaran apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajar?

Jawaban : Buku paket dan materi-materi tambahan yang saya carikan di Internet secara mandiri untuk pengembangan lebih menarik dan mendalam.

22. Apakah ibu/bapak menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawaban : Belum

23. Apa masalah yang ibu/bapak temukan di media pembelajaran yang digunakan?

Jawaban : Belum sesuai dengan level siswa dan agak monoton. Selain itu kegiatan-kegiatan yang ada masih berupa Lower Order Thinking Skills.

24. Apakah bapak/ibu pernah mendengar/membaca/ menghadiri seminar tentang pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Pernah workshop seperti implementasi powtoon, video scribe, jejak Bali ruang guru sama seninar-seminar tentang karakteristik siswa abad 21.

25. Apakah menurut bapak/ibu materi pembelajaran yang digunakan di kelas sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Belum

26. Apakah materi pembelajaran sudah dilengkapi dengan pembelajaran *digital literacy* dan latihan-latihan yang berisi penerapan ICT?

Jawaban : Belum

27. Bagaimana bapak/ibu menggunakan materi pembelajaran?

Jawaban : Diskusi, games, dan pembelajaran inquiry, discovery dan lain-lain.

28. Apakah materi pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah sistematis dan sesuai level kemampuan siswa?

Jawaban : Ya sudah sistematis tp perlu penyesuaian terhadap level kemampuan siswa.

29. Apa kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?

Jawaban : Perlu adanya pengembangan kembali terutama agar menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Hal ini belum tersedia. Namun materi pembelajaran sudah sejalan dengan kurikulum dan silabus.

30. Apa yang kamu harapkan untuk meningkatkan materi pembelajaran di kelas?

Jawaban : Perlu adanya tambahan kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan kombinasi teknologi di dalam buku sehingga anak-anak mampu lebih mengeksplorasi dan lebih tertarik untuk menggunakan bukunya. Selain itu kegiatannya agar tidak monoton dan bias mencakup HOTS tidak hanya LOTS saja.



THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE TEACHERS

BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

Data Diri (Background Information)

1. Nama : Putu Ayu Indramila, S.Pd
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Apakah ibu/ bapak sudah memiliki sertifikat pendidik? Belum

4. Apa jenjang pendidikan terakhir ibu/bapak? S1
5. Sudah berapa lama ibu/ bapak telah mengajar bahasa Inggris? 13 Tahun
6. Kelas berapa yang ibu/bapak ajar saat ini? Kelas X, XI dan XII

Pengalaman Mengajar

7. Apakah siswa-siswi ibu/bapak menghadiri kelas setiap harinya?
Jawaban : Ya
8. Apakah siswa-siswi kerap kurang memahami topik yang diajar?
Jawaban :. Tidak
9. Apakah siswa-siswi berpartisipasi dalam mengerjakan tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya, tapi selalu ada di setiap kelas beberapa siswa /siswi yang tidak terlibat, malu atau malas terlibat.
10. Apakah ibu/bapak memberikan *reward* setelah siswa-siswi melengkapi tugas di dalam kelas?
Jawaban : Ya
11. Jika iya, bagaimana cara memberikan *reward* kepada siswa-siswi?
Jawaban : Pujian atau tampilan nilai terbaik saat kuis online di dalam kelas.
12. Apakah siswa-siswi mendapatkan *feedback* langsung setelah pemberian tugas yang diselesaikan?
Jawaban : Ya, misalnya kuis online. Siswa bisa melihat langsung feedbacknya atau juga komentar atau apresiasi langsung ketika siswa menyelesaikan tugas dengan baik. Terkadang member stiker
13. Jika iya, bagaimana cara memberikan *feedback* kepada siswa-siswi?
Jawaban : Lewat aplikasi kuis online atau secara tertulis dan lisan. Atau menjelaskan kembali kekeliruan yang dihadapi
14. Apakah pelajaran bahasa Inggris di kelas mampu membangun keterlibatan siswa-siswi?
Jawaban : Beberapa kelas masih sulit untuk membangkitkan keterlibatan mereka. Hanya beberapa siswa yang umumnya aktif terlibat.
15. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi/ *differentiated task*?
Jawaban : Belum
16. Apakah ibu/bapak telah menerapkan pembelajaran kolaboratif/ *collaborative learning*?

Jawaban : Ya sudah.

17. Apakah ibu/bapak pernah mendengar atau membaca tentang *gamification*?

Jawaban : Ya pernah.

18. Jika iya, apakah ibu/bapak mengimplementasikan *gamification* dalam pembelajaran?

Jawaban : Belum

19. Apakah ibu/bapak pernah mendengar bahwa *gamification* merupakan intervensi di dunia pendidikan?

Jawaban : Ya pernah

20. Apakah kamu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas di setiap topik dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawaban : Ya sudah.

Materi Pembelajaran

21. Materi pembelajaran apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajar?

Jawaban : Materi yang sesuai dengan kurikulum. Buku paket dan materi tambahan yang saya rancang / cari lewat internet.

22. Apakah ibu/bapak menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawaban : Pernah dulu saya coba Schoology tapi semester ini tidak lagi karena terbatasnya waktu dan banyaknya kelas juga tuntutan tugas yang lain-lain. Jadi hanya menggunakan group whatsapp atau aplikasi kuis dan video menarik saja.

23. Apa masalah yang ibu/bapak temukan di media pembelajaran yang digunakan?

Jawaban : Kegiatan pembelajarannya belum menyesuaikan dengan kemampuan siswa dan terkadang materi atau tampilannya kurang menarik siswa, jadi saya mencarikan bacaan atau worksheet yang menarik di luar buku yang digunakan.

24. Apakah bapak/ibu pernah mendengar/membaca/ menghadiri seminar tentang pembelajaran abad ke-21?

Jawaban : Ya pernah

25. Apakah menurut bapak/ibu materi pembelajaran yang digunakan di kelas sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21?

Jawaban :. Belum

26. Apakah materi pembelajaran sudah dilengkapi dengan pembelajaran *digital literacy* dan latihan-latihan yang berisi penerapan ICT?

Jawaban : Belum

27. Bagaimana bapak/ibu menggunakan materi pembelajaran?

Jawaban : Diskusi, kuis interactive, discovery learning, dan pembelajaran scientific lainnya.

28. Apakah materi pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sudah sistematis dan sesuai level kemampuan siswa?

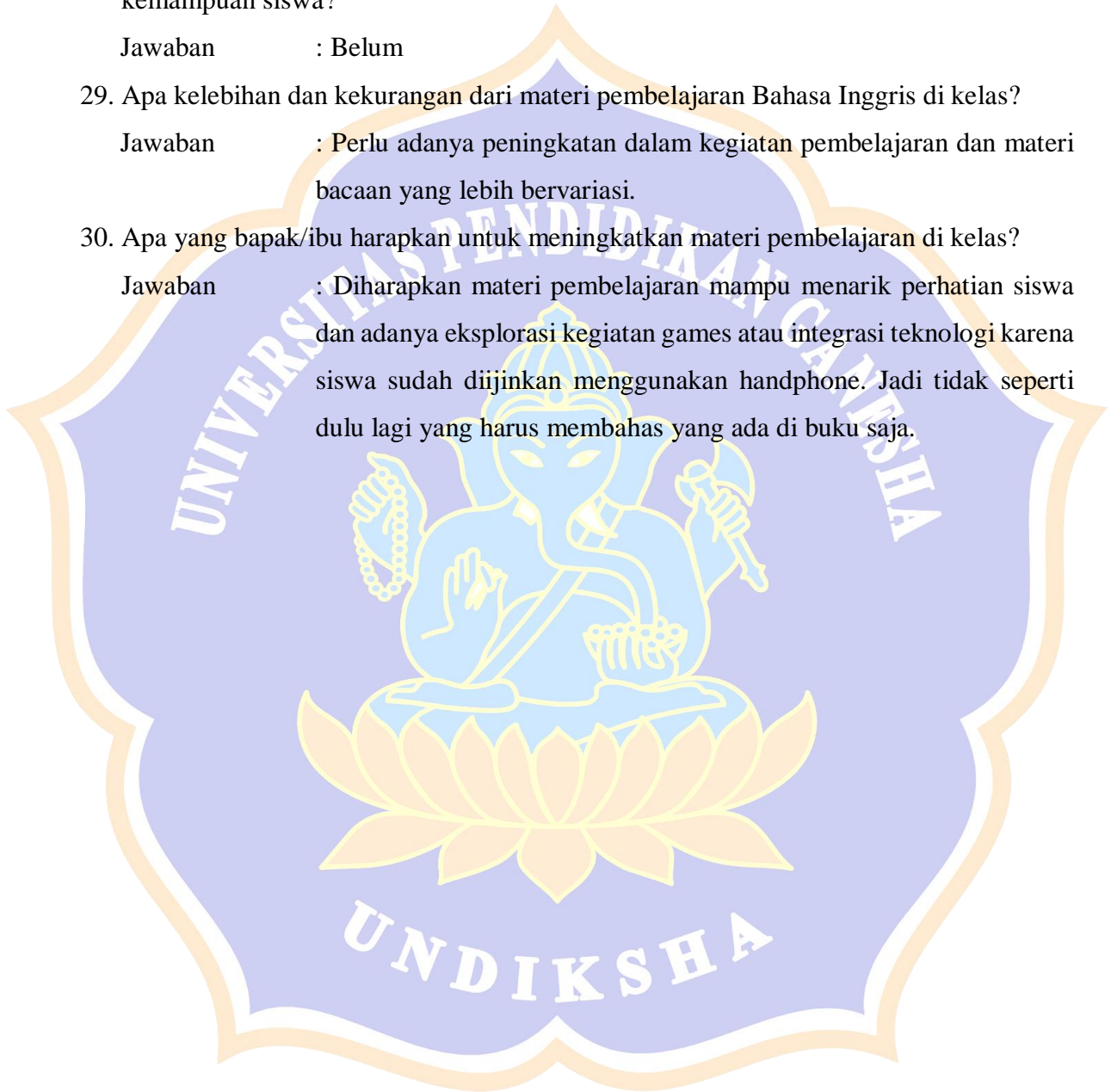
Jawaban : Belum

29. Apa kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas?

Jawaban : Perlu adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran dan materi bacaan yang lebih bervariasi.

30. Apa yang bapak/ibu harapkan untuk meningkatkan materi pembelajaran di kelas?

Jawaban : Diharapkan materi pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan adanya eksplorasi kegiatan games atau integrasi teknologi karena siswa sudah diijinkan menggunakan handphone. Jadi tidak seperti dulu lagi yang harus membahas yang ada di buku saja.



Appendix 10

THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK

Data Diri:

1. Nama : Ni Ketut Santi Sucita Dewi
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA I

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?

Jawab : Saya sering hadir di sekolah

6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?

Jawab : Ya selalu saya kerjakan

7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?

Jawab : jarang ada tugas di kerjakan di rumah , jadi tugas di selesaikan disekolah

8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?

Jawab : Saya menyukai pelajaran ini, bahkan ingin lancar berbahasa Inggris

9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Ya saya suka

10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?

Jawab : Ya , guru saya biasanya memecahnya agar mudah di mengerti dan di pelajari

11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?

Jawab : Ya. Terkadang saat saya sudah paham materinya atau walaupun tidak, saya tetap ingin mencoba menjawab atau menjelaskan dan yang lainnya dapat menanggapi dan menambahkan.

12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?

Jawab : Ya tentunya, biasanya diberi nilai tambahan.

13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?

Jawab : Iya seperti tanggapannya dan beberapa tambahan komentar jika ada.

14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?

Jawab : Iya, dan kami langsung bisa mengoreksi kesalahannya.

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya guru saya menggunakannya.

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : kadang-kadang saya ingin mandiri. Tapi lebih sering berkelompok.

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya, seperti Laptop, LCD, atau speaker

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya. Biasanya membagi menjadi beberapa kelompok dan presentasi.

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak. Biasanya disesuaikan dengan materi.

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya tentu , karena guru saya memberi tahukan kepada siswa terlebih dahulu

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Memberikan materi dengan cara membagi kelompok atau dengan belajar mandiri.

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Terkadang, karena kosa kata

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Belum

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya beberapa materi mudah dipahami, namun terkadang membuat saya bingung karena masih belum paham.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Agar pembelajaran lebih dibuat menyenangkan, seperti ada games. Menurut saya itu saja sih.



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ketut Valentino Primandala
2. Jenis Kelamin : Laki Laki
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA I

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sangat sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Selalu kadang di sekolah, tapi lebih sering di rumah
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Sangat suka
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Sangat suka
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Sangat suka
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sudah
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Lumayan aktif
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Mungkin dapat nilai
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Sepertinya tidak

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Iya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar berkelompok

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak. Tugas akan diberikan sesuai materi.

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Writing, reading, dan speaking.

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Tidak

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Belum

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihan nya materi mudah dipahami, kekurangannya merasa celat bosan karena penggunaan media yg terbatas

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Mungkin menggunakan beberapa media, agar tidak terlalu membosankan.

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Gusti Putu Pranayoga Permadi
2. Jenis Kelamin : Laki-Laki
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA I

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sangat sering, saya selalu hadir disetiap jam pelajaran dimulai.
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Iya, saya selalu mengerjakan tugas bahasa inggris.
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Iya,saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Saya sangat menyukai pelajaran bahasa inggris sejak kecil.
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Saya sangat menyukai karena guru bahasa inggris saya menerangkan materi dengan jelas.
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Ya, Guru saya sudah memecahkan pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang sehingga mudah dimengerti
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Ya, Saya sangat aktif terlibat dalam proses pembelajaran dikelas.
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya, Saya selalu mendapatkan reward setelah menyelesaikan tugas berupa nilai yang Saya peroleh.
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya, saya pernah mendapatkan feedback ketika saya mengumpulkan tugas tepat waktu.

14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?

Jawab : Tidak semua guru menampilkan nilai yang saya peroleh. Ada yang menampilkan dan ada juga yang tidak.

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Saya menyukai belajar mandiri dengan bantuan video pembelajaran seperti ruang guru.

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya, guru saya menggunakan ICT.

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab: Ya, biasanya guru Saya membagi menjadi beberapa kelompok dan selanjutnya melakukan presentasi.

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak. Disesuaikan dengan materi pembelajaran saja sih biasanya.

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya, Saya mengetahui kriteria penilaiannya.

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Membagi menjadi beberapa kelompok Dan kemudian melakukan presentasi

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak Guru saya tidak menggunakannya

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Tidak, karena materi pembelajarannya sudah sesuai.

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Ya, biasanya diberikan buku digital dalam bentuk PDF maupun dokumen.

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya ketika menerangkan materi guru Saya menggunakan LCD sehingga mudah dipahami. Kelemahannya adalah terkadang materi yang Ada dibuku tidak lengkap.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Harapan saya semoga sistem pembelajaran di kelas bisa ditingkatkan lagi akan materi yang akan dibahas sehingga materi yang kita pelajari mudah di mengerti



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ketut Iin Cahyani
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA I

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?

Jawab : Saya sangat sering menghadiri kelas di sekolah

6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?

Jawab : Ya, saya selalu mengerjakannya

7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya, saya selalu mengerjakannya

8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?

Jawab : Awalnya saya tidak suka, namun saya mulai menyadari bahwa belajar bahasa Inggris itu penting saya pun masih dalam tahap belajar

9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Ya

10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?

Jawab : Ya sudah

11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?

Jawab : Rasanya sudah

12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?

Jawab : Ya saya selalu mendapatkan reward

13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?

Jawab : Ya, kadang-kadang

14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?

Jawab : Ya, namun kadang-kadang jika guru ingat untuk memberitahu kepada siswanya

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Saya lebih menyukai belajar dengan bantuan teman karena itu lebih menyenangkan

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Kadang-kadang

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya, Karena guru selalu memberitahu kepada siswanya apa saja yang dinilai

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Materi pembelajaran biasanya menyesuaikan dengan yang ada di buku

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Ya, karena saya kurang paham bahasa Inggris

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Ya, jika dikelas biasanya menggunakan layar proyektor, kadang berupa dokumen

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya saya dapat memperluas wawasan dan kelemahannya saya masih belum paham betul dengan bahasa Inggris sehingga saya perlu bantuan

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Jika materi yang ada di buku kurang jelas sebaiknya ada hal lain sudah disiapkan untuk menerangkan lebih jelas contohnya bahan-bahan yang bisa dicari di internet atau menampilkan video atau materi menggunakan layar proyektor atau kegiatan games-games.



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Gusti Putu Ngurah Pradipa Abikalpika
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA I

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Hampir setiap hari kecuali jika ada kepentingan tertentu.
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Iya, saya selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Iya saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris.
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Iya, karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang wajib dipelajari.
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Iya saya menyukainya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Tidak
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak begitu.
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya, saya mendapatkannya setelah menyelesaikan tugas yang diberikan
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya, saya mendapatkannya setelah menyelesaikan sebuah tugas.
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Iya, guru menunjukkan nilainya kepada kami
15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?
Jawab : Iya, bahkan sangat sering.

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Saya, menyukai semuanya tapi lebih baik belajar dengan teman.

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya, guru menggunakan ICT dalam pembelajaran.

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya, bahkan sangat sering.

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Iya yaitu rajin, cepat dan tepat.

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Bentuk kelompok dan berdiskusi dengan kelompok.

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Tidak

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Belum

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya dapat berdiskusi dengan teman dan menjadi mudah untuk memahami materi, kekurangannya ada Saja murid memanfaatkan waktu berdiskusi untuk bercanda sehingga suasana kelas menjadi ribut.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Harapannya semoga kelebihan dari materi pembelajaran bisa dipertahankan dan semoga bisa lebih baik lagi.

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ketut Ratri Wahyuningsih
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA 1

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sangat sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya tentu saya selalu mengerjakannya
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Ya saya selalu mengerjakannya
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Ya saya menyukainya
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Ya saya menyukai cara mengajar, menurut saya itu seru, dan tidak terlalu menegangkan
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Ya
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Jarang saya aktif namun hanya jika saya benar-benar mengerti itu
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Hanya kadang-kadang saja

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya tentu guru saya selalu menggunakan buku saat memberikan pelajaran

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar dengan bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah guru anda membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya saya mengetahuinya

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Membagi siswa menjadi beberapa kelompok lalu melakukan presentasi

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Pernah dalam materi pembelajaran yang belum cukup saya mengerti

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Ya tentu, biasanya guru akan memberikan dokumen pembelajaran berupa format PDF

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya, saya diberikan kebebasan untuk mencari translate di internet jadi sangat membantu. Kelemahannya adalah terkadang materi pembelajarannya membuat saya sedikit ragu dan kurang mengerti

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Harapannya semoga nanti materi pembelajaran dapat terus ditingkatkan menjadi lebih baik lagi agar para siswa-siswinya mendapatkan ilmu yang lebih baik dari sekarang ini demi mencapai masa depan yang gemilang



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Kadek Widiantari
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X IIS

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Ya selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Lumayan
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Suka
10. Apakah guru anda sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sepertinya sudah
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak begitu. Saya malu karena tidak begitu bisa berbicara bahasa Inggris.
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Tidak
15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?
Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Buku paket

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Banyak kesulitan

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya banyak materi yang bisa dipeajari. Kekurangannya banyak juga materi yang susah dimengerti.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Memberikan games yang seru dan membuat siswa mudah mengerti

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ayunda M Astari
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X IIS

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya saya selalu mengerjakannya
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Ya saya selalu mengerjakannya
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Ya saya menyukai pelajaran bahasa Inggris
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Ya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sudah saya sukainya
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Saya tidak terlalu aktif tapi mengerti dengan penjelasan yang diberikan.
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Terkadang saja

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Dengan bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Terkadang

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Buku paket, lcd proyektor

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Terkadang

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak, buku paket saja atau worksheet

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya bagus banyak hal yang bisa dipelajari. Kekurangannya perlu ditambahkan kegiatan keperluan sehari-hari tidak grammar saja.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Menurut saya perlu latihan speaking lebih diperbanyak dan praktek menyusun kalimat dengan benar.

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Kadek Nanda Prasetya
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA 2

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sangat sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya, selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Ya, selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Ya
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Ya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Ya
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Tidak

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar dengan bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Pengetahuan, keterampilan, dan sikap

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Tidak

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelemahannya yaitu materi pembelajaran ada juga yang belum mencapai target sasaran. Kelebihannya materi nya tidak begitu sulit.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Agar materi pembelajaran mampu melibatkan kegiatan speaking lebih banyak sehingga praktek penggunaan dalam kehidupan sehari-hari terasa.

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : I Made Deva Surya Wirawan
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 15 Tahun
4. Kelas : X

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sering sekali
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Iya saya suka
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Iya suka
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sudah
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak terlalu, saya tidak begitu bisa Bahasa Inggris
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Iya

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Iya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Kalau di sekolah saya suka belajar bersama

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Iya saya tahu

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Sesuai dengan buku paket

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Iya walaupun tidak begitu sering

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Belum

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Tidak ada kelemahan. Guru sudah memberikan materi dengan kemampuan maksimal dan proses belajarnya sudah nyaman.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Semoga lebih baik dan ditingkatkan

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ni Ketut Selma Rigatiani Contana
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sangat sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya, selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Ya, selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Ya
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Ya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Ya
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak begitu
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Ya
15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar dengan bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Pengetahuan, keterampilan, dan sikap

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Tidak

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan mudah untuk dipahami, sedangkan kelemahannya yaitu materi pembelajaran ada juga yang belum mencapai target sasaran

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Harapan saya agar materi pembelajaran dapat mencapai sasaran dan sesuai dengan kompetensi dasar.

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ketut Dhira Candra Laksmi
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X IIS

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Setiap hari
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Ya selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Ya saya menyukai pelajaran bahasa Inggris
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Saya menyukainya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sudah
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Saya tidak terlalu aktif
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Ya
15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Saya lebih menyukai belajar dengan bantuan

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Terkadang

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Ya

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Belajar kelompok, belajar mandiri menggunakan buku dan proyektor

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Ya

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Ada beberapa materi sulit untuk dipahami. Kelebihannya guru mengasikkan jadi tidak terasa membosankan

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Perbanyak latihan speakingnya

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Jeffryn Natha Theja
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Umur : 15 Tahun
4. Kelas : X IIS

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Selalu
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Iya
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa inggris?
Jawab : Iya
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Iya
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa inggris di kelas?
Jawab : Iya
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Sudah
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Iya
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Iya saya sudah mendapatkan feedback
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Iya

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab :Iya

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Saya suka dengan bantuan teman

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Iya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab :Iya

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Iya

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : LCD Proyektor, Buku Paket

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Iya

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Iya

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihan dari materi pembelajaran yang digunakan adalah gampang dimengerti dan dipahami, Kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan adalah kurang dimengerti bagi sebagian murid yang belum bisa berbahasa inggris.

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Harapan saya untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan adalah menggunakan materi yang lebih challenging yang banyak games dan menggunakan hp.



**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Anak Agung Ayu Nandita Adi Putri
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA 2

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Selalu
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Tidak begitu, karena saya kurang begitu mahir berbahasa Inggris
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Ya suka
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Terkadang agak sulit
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak begitu
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Jarang karena saya tidak begitu aktif
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Tidak

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya buku paket

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar dengan teman

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Kadang-kadang

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Buku paket

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Ya

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya bukunya ada beberapa kegiatan yang menarik dan bermanfaat, tetapi praktek speaking jarang

26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Agar lebih ditingkatkan lagi dan berbanyak games

**THE TRANSCRIPTION OF INTERVIEW FOR THE STUDENTS
BEFORE DEVELOPING GAMIFIED-BASED LEARNING HANDBOOK**

Data Diri:

1. Nama : Ni Putu Tiara Handayani
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Umur : 16 Tahun
4. Kelas : X MIA 2

Pengalaman Belajar

5. Seberapa sering anda menghadiri kelas di sekolah?
Jawab : Sering
6. Apakah kamu selalu mengerjakan tugas bahasa Inggris?
Jawab : Ya selalu
7. Apakah kamu selalu mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran bahasa Inggris?
Jawab : Ya
8. Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?
Jawab : Tidak begitu
9. Apakah kamu menyukai cara mengajar guru bahasa Inggris di kelas?
Jawab : Ya tetapi terkadang agak cepat
10. Apakah gurumu sudah memecah pelajaran menjadi beberapa unit yang menantang?
Jawab : Ya dan agak sulit bagi saya
11. Apakah kamu secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran?
Jawab : Tidak
12. Apakah kamu mendapatkan *reward* setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Tidak
13. Apakah kamu mendapatkan *feedback* langsung setelah menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh guru?
Jawab : Ya
14. Apakah gurumu menunjukkan nilai yang anda peroleh setelah menyelesaikan tugas/ menampilkan tugas di dalam kelas?
Jawab : Tidak

15. Apakah gurumu menggunakan buku saat memberikan pelajaran di kelas?

Jawab : Ya buku paket

16. Dalam belajar bahasa Inggris, apakah kamu lebih menyukai belajar mandiri atau belajar dengan bantuan teman atau bantuan guru?

Jawab : Belajar dengan bantuan guru

17. Apakah gurumu menggunakan ICT dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Ya

18. Apakah gurumu membagi kelompok dan memberikan tugas dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Jawab : Kadang-kadang

19. Apakah anda mendapatkan *differentiated instruction* (tugas yang berbeda sesuai dengan minat anda) dari guru dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

20. Apakah anda tahu kriteria penilaian dalam mengerjakan tugas?

Jawab : Tidak

Materi Pembelajaran

21. Apa saja materi pembelajaran yang digunakan di dalam belajar bahasa Inggris di kelas?

Jawab : Materi yang ada di buku paket

22. Apakah dalam proses pembelajaran, guru Bahasa Inggris menggunakan platform atau LMS dalam proses pembelajaran?

Jawab : Tidak

23. Apakah kamu menemukan kesulitan dalam mempelajari buku bahasa Inggris?

Jawab : Ya

24. Apakah materi pembelajaran juga dilengkapi dengan *digital literacy* dan penintegrasian teknologi?

Jawab : Tidak

25. Apa kelebihan dan kelemahan dari materi pembelajaran yang digunakan?

Jawab : Kelebihannya materi bahasa inggris sangat bagus dan penting. Tetapi, saya kurang begitu memahami dan kurang menyenangkan.

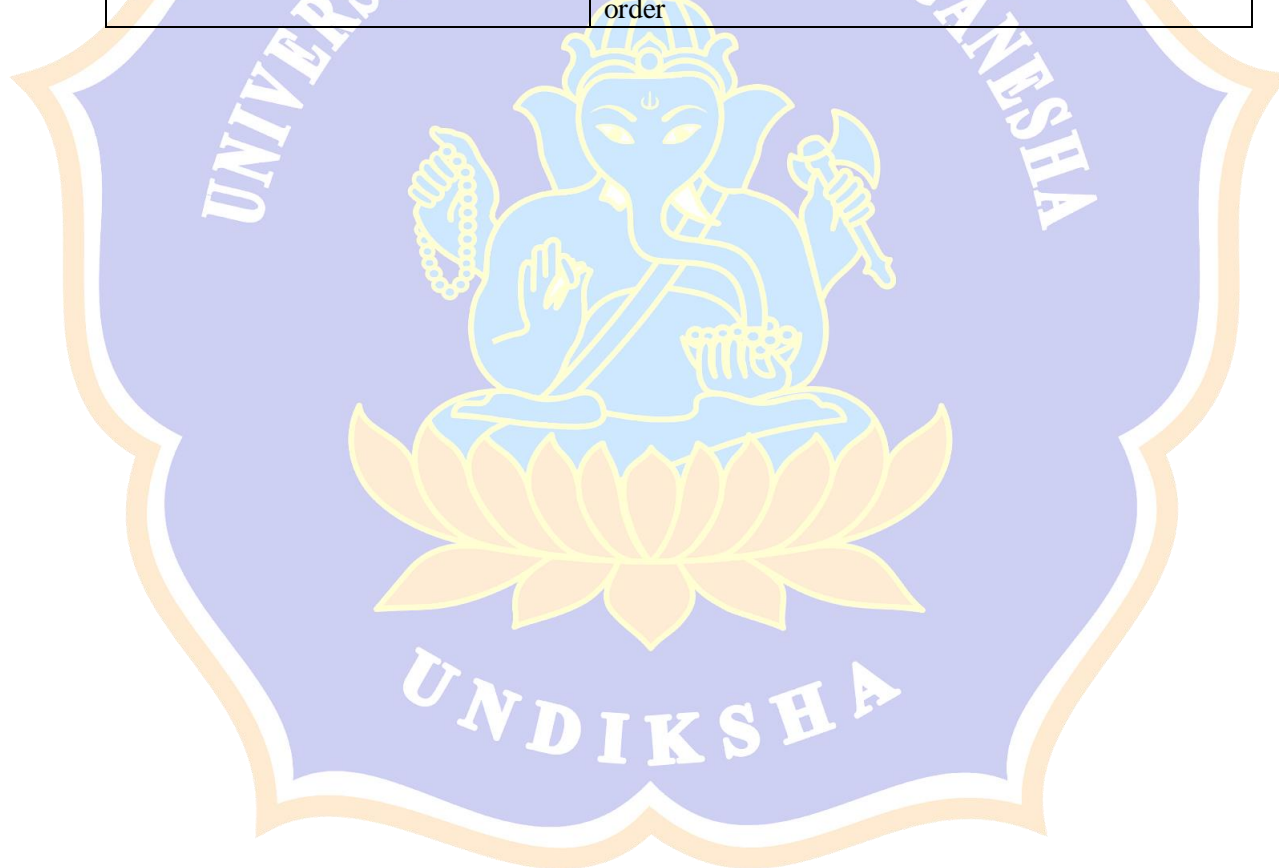
26. Apa harapan anda untuk peningkatan materi pembelajaran yang nanti digunakan?

Jawab : Kegiatan agar lebih disederhanakan dan diperbanyak gamesnya dan speakingnya

Appendix 12

Prototype Product / Thematic Unit Descriptions Before Revision

Contents	Descriptions
Cover	Use the concept of gamification
Preface	The brief introduction of the handbook
Chapter I Beginning of Journey	1.1 On Gamification 1.2 Gamification in Education and Learning 1.3 Gamification: Implications and Importance of Gamification to Future Learning
Chapter II Explore the Unseen and Discover the Adventure that Awaits	2.1 Gamification in Learning English 2.2 Set the Class Rules 2.3 Complete Your Mission <ul style="list-style-type: none">• Descriptive Text: Mission I-The New World• Recount Text: Mission II The Battle of the Worlds• Narrative Text: Mission III: A Tale of Two Worlds
Chapter III End of Journey	3.1 Gamification Tools, Practices, and Resources
References	Sources used like journals, articles, books, etc.
Index	The list of names, places, and things in alphabetical order



Prototype Product/ Thematic Unit Descriptions After Revision

Contents	Descriptions
Cover	Use the concept of gamification
Preface	About the book, the purpose, the people who involved, the contents, etc.
Chapter I Beginning of Journey	It consists of 1.1 21 st -century learning 1.2 Gamification 1.3 Implications on Learning 1.4 Integrating Gamification in EFL Learning activities
Chapter II The Call to Adventure: Gamified-Based EFL Activities	It consists of 2.1 A Sample of Gamified-Design Template Adapted from Kapp et al. (2014) 2.2 Snapshots of Developed Gamified-Based EFL Activities <ul style="list-style-type: none"> • Descriptive text: Mission I- The New World • Recount text: Mission II-Relics to the Past World • Narrative text: Mission III-The Tell-Tale World • Songs: Mission IV- The Waltz World 2.3 Classroom Strategies for Gamified-Based EFL Activities (QR codes hunts, the amazing race challenge, quest, side quest, grudge ball, boss battles, the daily podcast, danger cards, mystery box, post-it pause, graffiti, Lego build, music man, a problem-solving mindset, hexagonal thinking, mix master, curator of curiosity, Cs the Moment, Rory's story cubes, six-word challenge, letter to myself, human rhythm, poetry in sounds, get it done, getting to know you, copy cat)
Chapter III Seize the Sword: Tools and treasures	3.1 Best Practices to Gamification 3.2 Tools to Utilize Gamification across Content Areas <ul style="list-style-type: none"> • Gamification platforms to support gamification in education • Gamification tools with SOLO taxonomy
Chapter IV End of Journey	4.1 Conclusion 4.2 Suggestion
References	Sources used like journals, articles, books, etc.
Authors	The descriptions of the authors
Appendices	The compilation of appendix

Appendix 13

Result from Expert Judge 1

Evaluation Sheet

The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming

By Expert Judges

Title of the product : The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming

Author : Intania Harismayanti

Evaluator/Expert : Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A.

Institution : Universitas Pendidikan Ganesha

Description
This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled "The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming". This handbook is developed to offer unique ways to combine learning content equipped with the insertion of digital literacy skills and technological practices to support the acquisition of 21st-century learning in EFL activities for the tenth grade students of senior high school. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of this product.

Instruction

1. This evaluation sheet is filled by the expert judges
2. There are 5 scope of scoring for every descriptor
3. Give checklist mark (✓) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

UNDIKSHA

No	Descriptor	The Scope of Scoring				
		Excellent	Good	Average	Below Average	Poor
Gamified-Based Activities						
1.	The activities provide or relate to students' real-life problems.	√				
2.	The activities provide the students with tasks to participate in learning process.	√				
3.	The activities allow students to complete the task using various sources for example QR codes to access pictures, link, video, and audio.	√				
4.	The activities give the students opportunities to collaborate by doing a group work	√				
5.	The activities provide the students with a chance to reflect at the end of the lessons	√				
6.	The activities can be integrated with different subjects.	√				
7.	There are formative and summative assessments provided.	√				
8.	The activities let the students create or produce creative writing, drawings, podcast, digital story, and videos.	√				
9.	The activities let the students have personalized learning by providing them different choices in completing tasks.	√				
10.	The activities provide students opportunities to use the target language to achieve communicative purposes	√				

Face Validity						
1.	The cover is attractive to users	√				
2.	The layout is attractive to users	√				
3.	The handbook gives motivation and ideas for the teachers to be innovative in teaching and encourage students to learn English	√				
4.	The handbook provides pictures or illustrations	√				
5.	The language is easy to be understood	√				
6.	The activities in the handbook are interactive	√				
7.	The handbook can help the users to develop gamified-based learning activities	√				
8.	The handbook contains clear information and concept of gamification in education	√				
9.	The handbook provides the acquisition of 21 st century learning, digital literacy, and technological practices	√				
10.	The gamified handbook offers various of interactive activities that can be chosen based on the class situation and condition.	√				

Comments/Suggestions

Overall the quality of the Handbook is excellent.

Singaraja, 02 April 2020

Judge I



ONDIKSHA

Evaluation Sheet

The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming

By Expert Judges

Title of the product : **The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming**

Author : IntaniaHarismayanti

Evaluator/Expert : Made Hery Santosa, PhD.

Institution : Universitas Pendidikan Ganesha

Description

This evaluation sheet is used to judge the quality of the product entitled “The Gamification of EFL Activities: Level up Learning just like Gaming”. This handbook is developed to offer unique ways to combine learning content equipped with the insertion of digital literacy skills and technological practices to support the acquisition of 21st-century learning in EFL activities for the tenth grade students of senior high school. Regarding to this point, I do need your response and suggestion about the material and physical design (face) of this product.

Instruction

4. This evaluation sheet is filled by the expert judges
5. There are 5 scope of scoring for every descriptor
6. Give checklist mark (√) in the scoring column with the following information:
 - 5 : Excellent
 - 4 : Good
 - 3 : Average
 - 2 : Below Average
 - 1 : Poor

No	Descriptor	The Scope of Scoring				
		Excellent	Good	Average	Below Average	Poor
Gamified-Based Activities						
1.	The activities provide or relate to students' real-life problems.	✓				
2.	The activities provide the students with tasks to participate in learning process.	✓				
3.	The activities allow students to complete the task using various sources for example QR codes to access pictures, link, video, and audio.	✓				
4.	The activities give the students opportunities to collaborate by doing a group work	✓				
5.	The activities provide the students with a chance to reflect at the end of the lessons	✓				
6.	The activities can be integrated with different subjects.		✓			
7.	There are formative and summative assessments provided.		✓			
8.	The activities let the students create or produce creative writing, drawings, podcast, digital story, and videos.	✓				
9.	The activities let the students have personalized learning by providing them different choices in completing tasks.	✓				
10.	The activities provide students opportunities to use the target language to achieve communicative purposes	✓				

Face Validity						
1.	The cover is attractive to users		✓			
2.	The layout is attractive to users		✓			
3.	The handbook gives motivation and ideas for the teachers to be innovative in teaching and encourage students to learn English		✓			
4.	The handbook provides pictures or illustrations		✓			
5.	The language is easy to be understood		✓			
6.	The activities in the handbook are interactive	✓				
7.	The handbook can help the users to develop gamified-based learning activities		✓			
8.	The handbook contains clear information and concept of gamification in education	✓				
9.	The handbook provides the acquisition of 21st-century learning, digital literacy, and technological practices	✓				
10	The gamified handbook offers various of interactive activities that can be chosen based on the class situation and condition.	✓				

Comments/Suggestions

Some suggestions on the content writings, flows, and ideas.

Singaraja, 16 July 2020

Expert Judge II



Made Hery Santosa

