

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2027/UN48.11/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 18 November 2019

Yth. Kepala SMP Katolik Santo Paulus
di tempat


Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Media Pembelajaran Bahasa Inggris", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Putu Riska Sariani
NIM : 1615051029
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,


Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032003

Lampiran 2 Hasil Wawancara Dan Observasi Guru

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER
BELAJAR PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN PLATFORM
EDMODO DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP KATOLIK SANTO PAULUS
SINGARAJA**

(GURU)

Nama : Dra. Diah Rahayuni A.M

NIP : -

Pertanyaan :

1. Kendala apa yang terjadi saat pembelajaran Bahasa Inggris?
 - Input Siswa yang belum mengenal Bahasa Inggris?.
 - Kondisi siswa dari latar belakang SD yang berbeda sehingga memperlambat jalannya materi selanjutnya.
 - Tidak adanya Media pembelajaran yang menarik minat siswa & mempermudah siswa untuk belajar.
2. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris?
 - Satu
3. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris?
 - Buku Paket
 - Internet

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris?
 - LCD
 - Sound System
 - White Board
5. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris?
 - Scientific
 - Games (Role Play)
6. Berapakah Standar Ketuntasan Minimal dalam mata pelajaran Bahasa Inggris??
 - KKM : 70
7. Apakah anda tahu tentang Media Pembelajaran berbasis E-learning?
 - Tahu, Media yang dapat melibatkan siswa dalam proses belajar sehingga terciptanya student center.
8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan Media Pembelajaran berbasis E-learning atau pembelajaran elektronik dalam membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris?
 - Perlu Sekali
9. Fitur apa saja yang diharapkan dari Media Pembelajaran berbasis E-learning atau modul elektronik untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris?
 - Gambar

- Vidio
- Games

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan Media Pembelajaran berbasis E-learning atau pembelajaran elektronik dalam membantu guru pada proses pembelajaran Bahasa Inggris?

- Sangat Membantu karena media ini lebih menarik minat belajar siswa sehingga siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar dan pemahaman materi dapat tersampaikan dengan lebih mudah.



Singaraja, 15 Januari 2020

Dra. Diah Rahayuni A.M

Lampiran 3 Kisi – Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2, 4
		b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 3, 5, 7, 8, 9, 11
		c. Motivasi siswa dalam pembelajaran	6, 10, 12
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Media pembelajaran	15, 16, 17
		c. Sarana pembelajaran	18, 19, 20

Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Nama : Immanuel Ceren Nugraha
 No. Absen : 12
 Kelas : VIII (8)

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat.
2. Isilah pernyataan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang

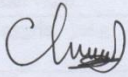
II. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Karakteristik Peserta Didik			
1.	Saya senang belajar Bahasa Inggris .	✓	
2.	Saya fasih dalam menggunakan Bahasa Inggris.	✓	
3.	Saya senang jika belajar bahasa Inggris menggunakan vidio.	✓	
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru.	✓	
5.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	✓	
6.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓	
7.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	✓	
9.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	✓	
10.	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	✓	
11.	Saya tertarik belajar menggunakan media online	✓	
12.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .		✓
13.	Menurut saya pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓

Karakteristik Pembelajaran			
13.	Mata pelajaran Bahasa Inggris susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓
14.	Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada media.	✓	
15.	Saat memberikan penjelasan materi Bahasa Inggris guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	✓	
16.	Guru perlu menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	✓	
17.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.		✓
18.	Sekolah menyediakan akses internet yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓	
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	✓	
20.	Saya Fasih dalam menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone.	✓	

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar Bahasa Inggris		
2.	Saya paham dalam menggunakan media		
3.	Saya senang jika belajar dengan media		
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Bahasa Inggris		
5.	Saya senang belajar dengan media		
6.	Saya senang jika belajar dengan media		
7.	Saya senang jika belajar dengan media		
8.	Saya senang jika belajar dengan media		
9.	Saya senang jika belajar dengan media		
10.	Saya senang jika belajar dengan media		
11.	Saya senang jika belajar dengan media		
12.	Saya senang jika belajar dengan media		
13.	Saya senang jika belajar dengan media		

Singaraja, 15 Januari 2020
Siswa


INAMUUEL EWU NUERAHA

Lampiran 5 Hasil Angket Siswa

No	Responden	Pernyataan																					Total Skor	Indeks
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
1	Adelia Novita Amelia Fernandes	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	16	76.19%
2	Christinatha Taihuttu	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	15	71.43%
3	Dion Gabriel Humingkor	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	15	71.43%
4	Gede Agus Juniarta	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	90.48%
5	Gede Maha Wiryas Sacca	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71%
6	I Gede Leo Hardi	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	13	61.90%
7	I Kade Danny Dwi Andhika Adonia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18	85.71%
8	I Putu Erik Hendyanto	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	90.48%
9	Kadek Ariningsih	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	16	76.19%
10	Kadek Juli Darmawan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	15	71.43%
11	Kasilda Jessica Saras Dewi	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	80.95%
12	Kireina Iyananda Nawangwulan	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	13	61.90%
13	Komang Desi Astuti	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	95.24%
14	Luh Setiani	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14	66.67%
15	Max William Nathanael	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	80.95%
16	Ni Ketut Widyantini	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	13	61.90%
17	Ni Komang Ferlina Putri	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	80.95%
18	Ni Luh Suciari	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	76.19%
19	Verena Ifanka Wardhana	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	90.48%
20	Yanuar Putrama Lukito	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	12	57.14%
21	I Putu Anendyaguna Janathama	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	95.24%
22	Deska Amanda Nuswotar	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	12	57.14%
23	Elisabeth Gracia Thirdiana Agape	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	85.71%
24	Helen Adriela Tumanggor	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	15	71.43%
25	I Komang Resmika	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15	71.43%
26	Imanuel Ceven Nugraha	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	16	76.19%
27	Kadek Damar Cahya Abadi Nugroho	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18	85.71%
28	Luh Anik Sutrisna	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	17	80.95%
29	Meylani Kezia Graciella Birehina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20	95.24%
30	Precious Esterlynn Pratasik	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	17	80.95%
Respon Ya		30	13	29	23	19	27	10	29	30	30	26	27	26	19	14	16	28	19	27	21	27	490	
Respon Tidak		0	17	1	7	11	3	20	1	0	0	4	3	4	11	16	14	2	11	3	9	3	140	
Jumlah Skor																							630	

Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris

Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kelas : VII (Tujuh)

Kompetensi Inti :

- **KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati** ajaran agama yang dianutnya serta **Menghargai dan menghayati** perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1	➤ Fungsi Sosial	- Menyimak,		12 JP	❖ Buku

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, serta menanggapi, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<p>Menyapa, berpamitan, berterima kasih, meminta maaf, dan menanggapi, untuk menjaga hubungan interpersonal dengan guru dan teman.</p> <p>➤ Struktur Teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) <p>➤ Unsur Kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan-ungkapan yang lazim digunakan. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. 	<p>menirukan, dan memperagakan beberapa contoh percakapan, dengan ucapan dan tekanan kata yang benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi ungkapan yang sedang dipelajari - Belajar menanyakan hal-hal yang tidak diketahui atau yang berbeda. - Menentukan 			<p>Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik dan guru
<p>4.1 Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan menyapa,</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>➤ Topik</p> <p>Interaksi antara peserta didik di dalam dan di luar kelas yang melibatkan tindakan menyapa, berpamitan, berterima kasih, meminta maaf yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<p>ungkapan yang tepat secara lisan/tulis dari berbagai situasi lain yang serupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membiasakan menerapkan yang sedang dipelajari. dalam interaksi dengan guru dan teman secara alami di dalam dan di luar kelas. - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		belajar.			
<p>3.2 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. {Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait hubungan Keluarga; pronoun (subjective, objective,</p>	<p>➤ Fungsi Sosial Berkenalan, memperkenalkan diri sendiri/orang lain.</p> <p>➤ Struktur Teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) <p>➤ Unsur Kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebutan anggota keluarga inti dan yang lebih luas, serta orang-orang dekat lainnya. • Verba: be, have, go, work, live (dalam 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dan menirukan beberapa contoh pemaparan jati diri, dengan ucapan dan tekanan kata yang benar - Mengidentifikasi ungkapan-ungkapan penting - Menanyakan hal-hal yang tidak diketahui atau yang berbeda. 		16 JP	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013 ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>possessive)</p> <p>4.2 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>simple present tense).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek pronoun: I, You, We, They, He, She, It. • Kata ganti possessive my, your, his, dan sebagainya. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. <p style="text-align: center;">➤ Topik</p> <p>Deskripsi diri sendiri sebagai bagian dari keluarga: ayah, ibu, kakak, adik, yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari contoh teks pemaparan jati diri oleh figur-figur terkenal - Memaparkan jati dirinya yang sebenarnya. - Saling menyimak dan bertanya jawab tentang jati diri masing-masing dengan teman-temannya - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil 			<p>dan guru</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		belajarnya			
<p>3.3 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan kosa kata terkait angka kardinal</p>	<p>➤ Fungsi Sosial Menyebutkan/menanyakan waktu dari keadaan/peristiwa/kegiatan.</p> <p>➤ Struktur Teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) <p>➤ Unsur Kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan dan pertanyaan terkait hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dan menirukan pemaparan tentang waktu terjadinya keadaan/kejadian/ peristiwa, mencakup nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun - Menyebutkan semua nama 		20	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013 ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dan ordinal)</p> <p>4.3 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Angka ordinal dengan <i>the</i> untuk menyebut tanggal (lisan): antara lain. <i>the first, the second, the twenty third, the thirty first of May</i>) • Angka ordinal tanpa <i>the</i> untuk menyebut tanggal (tulis): antara lain. <i>1st, 2nd, 23rd, 31st of May.</i> • Waktu (lisan): <i>at one, at two fifteen, at ten to seven, at a quarter past eight.</i> • Waktu (tulis): 01:00; 02:15; 06:50; 08:15. • Artikel <i>the</i> untuk menyebut waktu dalam hari, <i>in the morning, in the afternoon, in the evening.</i> • Preposisi untuk <i>in</i> (bulan, tahun, waktu dalam hari), <i>on</i> (hari dan tanggal), <i>at</i> (jam, 	<p>hari, bulan, tanggal 1-31, waktu, bagian hari, tahun dengan ucapan dan tekanan kata yang benar, satu per satu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyatakan secara lisan waktu terjadinya berbagai keadaan/peristiwa/ kegiatan - Menanyakan hari, tanggal, bulan, dan waktu terjadinya keadaan/peristiwa 			<p>peserta didik dan guru</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p><i>at noon, at night</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. <p>➤ Topik</p> <p>Waktu kejadian/peristiwa/ kegiatan terkait kehidupan di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<p>a/ kegiatan dengan unsur kebahasaan yang benar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat tulisan tentang waktu-waktu terjadinya peristiwa penting yang diketahui umum. Hasilnya dipublikasikan di kelas atau di majalah dinding sekolah - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		belajarnya			
<p>3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa</p>	<p>➤ Fungsi Sosial Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.</p> <p>➤ Struktur Teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) <p>➤ Unsur Kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan dan pertanyaan terkait benda, binatang, bangunan publik. • Penyebutan benda dengan <i>a, the</i>, bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencermati beberapa teks pendek berisi penyebutan benda-benda di kelas dan sekolah untuk kemudian membaca dengan ucapan dan tekanan kata yang benar - Menyimak dan menirukan guru menanyakan dan menyebutkan benda-benda yang terdapat di 		24 JP	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013 ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kata terkait article a dan the, plural dan singular)	jamak (-s) • Penggunaan kata penunjuk <i>this, that, these, those ...</i>	dalam kelas dan di sekolah, dengan tata bahasa, ucapan dan tekanan kata yang benar			dan guru
4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai	• Preposisi untuk <i>in, on, under</i> untuk menyatakan tempat. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. ➤ Topik Benda, binatang, dan bangunan yang biasa dijumpai dalam kehidupan nyata di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.	- Bertanya jawab tentang beberapa benda di dalam dan sekitar rumah - Membaca beberapa teks pendek tentang rumah dan sekitarnya, terutama keberadaan benda dan			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
konteks		binatang - Bertanya jawab tentang beberapa bangunan dan benda-benda dan binatang-binatang di dalam dan sekitarnya - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya			
3.5 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur	➤ Fungsi Sosial Mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengkritisi, memberikan penilaian tentang	- Menyimak dan menirukan guru menanyakan dan		20 JP	❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang, benda sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan be, adjective)	orang, binatang, dan benda dari segi sifatnya. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Struktur Teks <ul style="list-style-type: none"> • Memulai • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) ➤ Unsur Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan dan pertanyaan terkait sifat orang, benda, binatang. • Kosakata, terkait dengan ciri fisik (antara lain. red, big, dark, loud), selera (antara lain. 	menyebutkan sifat orang dan binatang yang terdapat di rumah, sekolah, dan sekitarnya, dengan tata bahasa, ucapan dan tekanan kata yang benar - Mencermati beberapa teks pendek yang mendeskripsikan sifat orang, benda, dan binatang di kelas dan sekolah untuk kemudian membaca			Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013 ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik dan guru
4.5 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>terkait sifat orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>nice, beautiful, cute), mental (antara lain. clever, smart), psikologis (antara lain. happy, sad, disappointed, angry, wild), budi (antara lain. kind, good, polite).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. <p>➤ Topik</p> <p>Sifat dan keadaan orang, binatang, benda, yang terdapat di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<p>dengan ucapan dan tekanan kata yang benar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya jawab tentang sifat beberapa benda di dalam dan sekitar rumah - Membaca beberapa teks pendek tentang sifat orang, benda, binatang di dalam dan di sekitar rumah dan sekolah sekitarnya - Bertanya jawab 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang sifat orang, benda, binatang terkenal</p> <p>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya</p>			
<p>3.6 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah</p>	<p>➤ Fungsi Sosial Mendeskripsikan, mengidentifikasi, mengkritisi orang, binatang, dan benda tingkah laku/tindakan/fungsinya.</p> <p>➤ Struktur Teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai 	<p>- Menyimak guru membacakan beberapa teks pendek kebiasaan yang dilakukan orang dan binatang yang terdapat di rumah, sekolah, dan sekitarnya,</p>		<p>20 JP</p>	<p>❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud,</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>laku/tindakan/fungsi orang, binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan kalimat declarative, interrogative, simple present tense)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) ➤ Unsur Kebahasaan • Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, benda. 	<p>dan kemudian menirukannya kalimat-kalimat dengan tata bahasa, ucapan dan tekanan kata yang benar</p> <p>- Didiktekan guru, peserta didik menulis teks-teks tersebut dengan tulis tangan, dengan ejaan dan tanda baca yang benar</p>			<p>Revisi Tahun 2013</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik dan guru
<p>4.6 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, dan benda, dengan fungsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense. • Kalimat interrogative: Yes/No question; Why-question. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. 	<p>- Membuat teks-teks pendek tentang kebiasaan yang</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks	<p>➤ Topik</p> <p>Tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, benda, yang terdapat di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<p>dilakukan beberapa orang dan binatang yang sangat dikenal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya jawab tentang isi teks yang telah ditulis dengan kelompok lain. - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya 			
3.7 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur	<p>➤ Fungsi Sosial</p> <p>Mendesripsikan, mengenalkan, memuji,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca beberapa teks deskriptif 		24 JP	❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan deskripsi orang, binatang, dan benda, sangat pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	mengidentifikasi, mengkritik. ➤ Struktur Teks <ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi (nama keseluruhan dan bagian) • Sifat yang menjadi pencirinya. • Fungsi, perilaku, manfaat, tindakan, kebiasaan yang menjadi penciri orang, binatang, atau benda yang dibicarakan. ➤ Unsur Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> • Kalimat deklaratif (positif dan negatif), dan interrogative 	tentang sekolah termasuk benda-benda dan binatang-binatang yang ada yang disertai foto atau gambar yang menarik - Bertanya tentang informasi yang terkait di dalam teks tersebut.			Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013 ❖ Kamus Bahasa Inggris ❖ Pengalaman peserta didik dan guru
4.7 Teks deskriptif 4.7.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur		- Menggunakan alat analisis (tabel atau bagan <i>mind-map</i>) untuk mempelajari			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kebahasaan teks deskriptif lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait orang, binatang, dan benda</p> <p>4.7.2 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<p>(Yes/No question; Whquestion), dalam simple present tense.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan. <p>➤ Topik</p> <p>Tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, yang terdapat di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<p>sistematika deskripsi yang diterapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati suatu benda/binatang/orang yang sangat dikenal, untuk mengumpulkan data tentang jumlah, sifat, perilaku, dll. Untuk mengritik/ menyatakan kekaguman/ mempromosikan - Dalam 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kelompok membuat proyek kecil: dengan bantuan <i>mind-map</i>, membuat teks deskripsi tentang kota atau desanya untuk mempromosikan</p> <p>- Menempelkan teks di dinding kelas dan bertanya jawab dengan pembaca (siswa lain, guru) yang datang membacanya</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya			
3.8 Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan dalam lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP/MTs	<p>➤ Fungsi Sosial</p> <p>Mengembangkan nilai-nilai kehidupan dan karakter yang positif.</p>	- Membaca, menyimak, dan menirukan lirik lagu secara lisan.		4 JP	<p>❖ Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kemendikbud, Revisi Tahun 2013</p> <p>❖ Kamus Bahasa</p>
4.8 Menangkap makna secara kontekstual terkait dengan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP/MTs	<p>➤ Unsur Kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu • Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan 	<p>- Menanyakan hal-hal yang tidak diketahui atau berbeda</p> <p>- Menyebutkan pesan yang terkait dengan bagian-bagian tertentu</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>➤ Topik</p> <p>Hal-hal yang dapat memberikan keteladanan dan menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya. 			<p>Inggris</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengalaman peserta didik dan guru



Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMPK Santo Paulus
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII / Genap
 Judul Bab : It's a beautiful day!
 Materi Pokok : Memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang, benda
 Alokasi Waktu : 5 Minggu x 4 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menggunakan ungkapan keharusan, larangan dan himbauan orang disekitarnya dengan tepat dalam struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks dalam bentuk tulisan maupun lisan

B. Media Pembelajaran

- **Media :** Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian
- **Alat/Bahan :** Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- **Sumber Belajar :** Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kamus Bahasa Inggris

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya, serta mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (130 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN LITERASI	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan mempelajari materi Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi dengan mempelajari materi Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.
COLLABORATION (KERJASAMA)	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi dengan mempelajari materi Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
CREATIVITY (KREATIVITAS)	Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> , Menjawab pertanyaan, Bertanya tentang hal yang belum dipahami, Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi dengan mempelajari materi Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Fungsi Sosial yang baru dilakukan.	
Guru Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Fungsi Sosial kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMPK Santo Paulus
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : VII / Genap
Judul Bab : We love what we do
Materi Pokok : Memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda
Alokasi Waktu : 6 Minggu x 4 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menggunakan ungkapan keharusan, larangan dan himbauan orang disekitarnya dengan tepat dalam struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks dalam bentuk tulisan maupun lisan

B. Media Pembelajaran

- **Media** : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian
- **Alat/Bahan** : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- **Sumber Belajar** : Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kamus Bahasa Inggris

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya, serta mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense, Kalimat interrogative: Yes/No question; Why-question, Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (130 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
KEGIATAN LITERASI	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense, Kalimat interogative: Yes/No question; Why-question,Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense, Kalimat interogative: Yes/No question; Why-question,Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
COLLABORATION (KERJASAMA)	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense, Kalimat interogative: Yes/No question; Why-question,Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
CREATIVITY (KREATIVITAS)	Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> , Menjawab pertanyaan, Bertanya tentang hal yang belum dipahami, Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan Pernyataan dan pertanyaan terkait tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, Kalimat deklaratif (positif dan negatif) dalam simple present tense, Kalimat interogative: Yes/No question; Why-question,Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Fungsi Sosial yang baru dilakukan.	
Guru Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Fungsi Sosial kepada kelompok yang	

memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPK Santo Paulus

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : VII / Genap

Judul Bab : I'm Proud of Indonesia

Materi Pokok benda : Memberi dan meminta informasi terkait deskripsi orang, binatang, dan benda

Alokasi Waktu : 5 Minggu x 4 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menggunakan ungkapan keharusan, larangan dan himbauan orang disekitarnya dengan tepat dalam struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks dalam bentuk tulisan maupun lisan

B. Media Pembelajaran

- **Media** : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian
- **Alat/Bahan** : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- **Sumber Belajar** : Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kamus Bahasa Inggris

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**

Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya, serta mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi :Ungkapan keharusan, larangan, himbauan dengan modal must, (don't) have to..., should, Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb., Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (130 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
KEGIATAN LITERASI	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan mempelajari materi :Ungkapan keharusan, larangan, himbauan dengan modal must, (don't) have to..., should, Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb., Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi dengan mempelajari materi :Ungkapan keharusan, larangan, himbauan dengan modal must, (don't) have to..., should, Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb., Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
COLLABORATION (KERJASAMA)	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi dengan mempelajari materi :Ungkapan keharusan, larangan, himbauan dengan modal must, (don't) have to..., should, Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb., Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
CREATIVITY (KREATIVITAS)	Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> , Menjawab pertanyaan, Bertanya tentang hal yang belum dipahami, Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi dengan mempelajari materi :Ungkapan keharusan, larangan, himbauan dengan modal must, (don't) have to..., should, Nomina singular dan plural dengan atau tanpa a, the, this, those, my, their, dsb., Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Fungsi Sosial yang baru dilakukan.	
Guru Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Fungsi Sosial kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPK Santo Paulus
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII / Genap
 Judul Bab : That's what friends are supposed to do
 Materi Pokok : Memberi dan meminta informasi terkait deskripsi orang, binatang, dan benda
 Alokasi Waktu : 5 Minggu x 4 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menggunakan ungkapan keharusan, larangan dan himbauan orang disekitarnya dengan tepat dalam struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks dalam bentuk tulisan maupun lisan

B. Media Pembelajaran

- **Media :** Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian
- **Alat/Bahan :** Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- **Sumber Belajar :** Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas VII, Kamus Bahasa Inggris

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Megaaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya, serta mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu, dan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (130 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
KEGIATAN LITERASI	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu, dan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu, dan Ucapan,

	tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
COLLABORATION (KERJASAMA)	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu, dan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
CREATIVITY (KREATIVITAS)	Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> , Menjawab pertanyaan, Bertanya tentang hal yang belum dipahami, Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi dengan mempelajari materi : Unsur Kebahasaan kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu, dan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Fungsi Sosial yang baru dilakukan.	
Guru Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Fungsi Sosial kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.	

PENILAIAN

- Penilaian Pengetahuan
- Penilaian Keterampilan



Lampiran 8 Kisi - Kisi Angket Uji Ahli isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, dan (3) sajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan Materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptualisasi materi dengan dunia Kerja	8,9
2	Kebahasaan	Keterbacaan	10
		Kejelasan informasi	11
		Bahasa	12,13
3	Penyajian	Kejelasan uraian	14
		Kemampuan penyajian	15
		Kejelasan tujuan	16
		Urutan penyajian	17
		Interaktivitas	18
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	19,20,21
		Kesesuaian cakupan isi materi	22

Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII DI SMP KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Sabtu, 29 Januari 2021

Validator : Kadek Sintya Dewi, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian uraian materi dalam konten dengan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
6.	Keaktualan materi pada konten pembelajaran		✓
7.	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
8.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓	
C. Penyajian			
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓	
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
16.	Kejelasan konsep gamifikasi dalam pembelajaran	✓	
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
19.	Kesesuaian penggunaan gamifikasi dalam materi pembelajaran	✓	
20.	Cakupan isi materi dalam konten	✓	

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
D. Interaktivitas			
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

1. Soal kurang banyak dan tingkatkan lagi kesulitan game.
2. Cek penulisan, pelafalan dan juga grammar dan revisi sesuai saran yg diberikan.

Singaraja, Sabtu, 29 Januari 2021

Penilai,

Kadek Sintya Dewi, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198803232015042004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII DI SMP KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Senin, 22 Februari 2021

Validator : Kadek Sintya Dewi, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian uraian materi dalam konten dengan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
6.	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
7.	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
8.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓	
C. Penyajian			
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓	
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
16.	Kejelasan konsep gamifikasi dalam pembelajaran	✓	
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
19.	Kesesuaian penggunaan gamifikasi dalam materi pembelajaran	✓	
20.	Cakupan isi materi dalam konten	✓	

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	pembelajaran <i>e-learning</i>		
D. Interaktivitas			
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

1. Soal kurang banyak dan tingkatkan lagi kesulitan game.
2. Cek penulisan, pelafalan dan juga grammar dan revisi sesuai saran yg diberikan.

Singaraja, Serin, 22 Februari 2021

Penilai,

Kadek Sintya Dewi, S.Pd., M.Pd

NIP. 198803232015042004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII DI SMP KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Jumat 29. Januari 2020

Validator : Dra. Diah Rahayuni A.M.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian uraian materi dalam konten dengan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
6.	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
7.	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
8.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

F. Kebahasaan		
31.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
32.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
33.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓
34.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓
G. Penyajian		
35.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓
36.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
37.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
38.	Kejelasan konsep gamifikasi dalam pembelajaran	✓
39.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓
40.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
41.	Kesesuaian penggunaan gamifikasi dalam materi pembelajaran	✓
42.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓

H. Interaktivitas			
43.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓	
44.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

- Ada beberapa penulisan yang kurang tepat dan perlu diperbaiki
- Perlu ditambahkan gambar untuk memacu kreatifitas / ketelitian siswa dalam berpikir.

Singaraja,

Penilai,



Dr. Diah Rahayu A.M

NIP. -

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII DI SMP KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 27 Januari 2021

Validator : Dra. Diah Rahayuni .A.M.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
E. Kelayakan Isi			
23.	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
24.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
25.	Kesesuaian uraian materi dalam konten sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
26.	Kesesuaian uraian materi dalam konten dengan tujuan pembelajaran	✓	
27.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
28.	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
29.	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan ilmu yang dibahas	✓	
30.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

B. Kebahasaan		
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓
C. Penyajian		
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
16.	Kejelasan konsep gamifikasi dalam pembelajaran	✓
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
19.	Kesesuaian penggunaan gamifikasi dalam materi pembelajaran	✓
20.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓

D. Interaktivitas			
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, Jumat 29 Januari 2021

Penilai,

Dra. Diah Rahayuni A.M.

Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Angket uji ahli desain pembelajaran digunakan untuk mengukur ketepatan penggunaan pendekatan yang digunakan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Platform Edmodo Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja” adalah *Discovery Learning*. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Kemampuan intelektual	1
		Gaya belajar	2
		Jenjang pendidikan	3
		Perkembangan sosial-emosional	4
		Motivasi belajar	5
2	Model Pembelajaran	Ketepatan urutan aktivitas dalam <i>e-Learning</i>	6
		Ketepatan penggunaan model Pembelajaran	7
3	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	8
		Kesesuaian rubrik penilaian	9
		Kesesuaian jumlah soal/butir tes	10
		Ketepatan kunci jawaban	11
		Umpan balik soal	12

Lampiran 11 Hasil Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA-DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DENGAN KONSEP
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP
KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Jumat 22 Januari 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan		✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	✓	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf		✓
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10.	Kualitas video yang digunakan	✓	

B. Interaktivitas			
11.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	✓	
12.	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
13.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	✓	
14.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	✓	
C. Kebutuhan Peserta Didik			
15.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
19.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:


5. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ⑥ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
7. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

- Bahasa di Informasi pembelajaran lebih dipermudah agar mudah dimengerti
- Kecepatan warna teks
- Subtitle

Singaraja,
Penilai,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA-DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DENGAN KONSEP
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP
KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 25. Januari 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	✓	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10.	Kualitas video yang digunakan	✓	

B. Interaktivitas			
11.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	✓	
12.	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
13.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	✓	
14.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	✓	
C. Kebutuhan Peserta Didik			
15.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
19.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

- 5. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- 6. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- 7. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

—
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Singaraja,
Penilai,

I Nengah Eka Mertayasa. S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA-DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DENGAN KONSEP
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP
KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Senin, 1 Februari 2021

Validator : I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd, M.Eng

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	√	
9.	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
10.	Kualitas video yang digunakan	√	

B. Interaktivitas			
11.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√	
12.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√	
13.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√	
14.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√	
C. Kebutuhan Peserta Didik			
15.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	√	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
19.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
22.	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

- 5. **Layak untuk digunakan tanpa revisi**
- 6. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- 7. Tidak layak digunakan

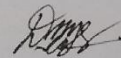
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

Media dapat digunakan sesuai kebutuhan

Singaraja, 1 Februari 2021

Penilai,



I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd, M.Eng
NIP. 199005152019031008

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA-DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DENGAN KONSEP
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP
KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Kamis, 28 Januari 2021

Validator : I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd, M.Eng

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi		√
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	√	
9.	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
10.	Kualitas video yang digunakan	√	

B. Interaktivitas		
11.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√
12.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√
13.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√
14.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√
C. Kebutuhan Peserta Didik		
15.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	√
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√
19.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√
D. Evaluasi		
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√
22.	Umpan balik soal tes	√

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

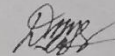
5. Layak untuk digunakan tanpa revisi
6. **Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran**
7. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan/Masukan:

Secara umum media yang dirancang sudah sesuai, hanya saja pada video yang digunakan masih terdapat *typo* yang sekiranya perlu diperbaiki.

Singaraja, 28 Januari 2021
Penilai,



I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd, M.Eng
NIP. 199005152019031008

Lampiran 12 Angket Uji Coba Perorangan

Responses cannot be edited

Uji Perorangan

Silahkan diisi data dirinya dulu ya!

* Required

NAMA LENGKAP *
Verena Ifanka Wardhana

NOMOR ABSEN *
19

KELAS *
7A

Uji Perorangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja.
Data yang diisikan tidak berpengaruh sama sekali dengan prestasi belajar di sekolah, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya !



Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju



- Kurang Setuju
- Tidak setuju
- Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajran dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju



- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran e- learning *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Bahasa Inggris *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Bahasa Inggris *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Bahasa Inggris *

- Sangat Setuju



- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

UNDIKSHA

Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1.	Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris menarik	4	4	4
2.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	5	5
3.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami.	4	4	3
4.	Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa	5	5	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti.	4	4	4
6.	Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	4
7.	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi.	5	5	4
8.	Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajran dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	4	5
9.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran e- learning.	4	4	3
10.	Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket.	4	4	3
11.	Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Bahasa Inggris.	5	4	4
12.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Bahasa Inggris.	5	5	5
13.	Saya memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Bahasa Inggris.	4	4	4

14.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	5	4
15.	Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning.	4	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		67	65	61
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75
Persentase per-subjek (%)		89%	87%	81%
Persentase keseluruhan subjek (%)		86%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		



Lampiran 14 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN PLATFORM EDMODO DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Platform Edmodo Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja”.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
SS=Sangat Setuju TS=Tidak Setuju
S=Setuju STS=Sangat Tidak Setuju
KS=Kurang Setuju

Responses cannot be edited

Uji Kelompok Kecil

* Required

NAMA LENGKAP *

Gede Maha Wirya Sacca

NOMOR ABSEN *

05

KELAS *

7A

Uji Kelompok Kecil

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja.
Data yang diisikan tidak berpengaruh sama sekali dengan prestasi belajar di sekolah, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya".



Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran

Sangat Setuju

UNDIKSHA

- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajar dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran e- learning

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Bahasa Inggris

- Sangat Setuju
- Setuju



- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Bahasa Inggris

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Bahasa Inggris

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

UNDIKSHA

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Submitted 5/17/21, 2:44 PM



Lampiran 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Daftar Pertanyaan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris menarik.	4	5	5	4	4	5	5	5	5
2.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami.	4	4	5	4	4	4	5	5	5
3.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami.	5	5	5	4	5	5	5	4	5
4.	Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa.	4	5	5	3	4	5	5	5	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti.	4	4	5	4	4	5	5	5	5
6.	Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	5	5	4	5	5	4	4	5
7.	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi.	4	5	5	4	4	5	5	5	5
8.	Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	5	5	4	4	5	5	4	4
9.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran e- learning.	4	4	4	4	4	4	5	3	4
10.	Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket.	5	4	4	4	5	3	5	4	4

No.	Daftar Pertanyaan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
11.	Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Bahasa Inggris.	4	5	5	4	4	5	5	5	4
12.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Bahasa Inggris.	4	5	5	4	4	5	5	4	4
13.	Saya memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Bahasa Inggris.	4	5	5	4	4	4	4	5	4
14.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar.	4	5	5	4	4	5	5	4	4
15.	Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning.	4	5	5	4	4	5	5	5	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		6 2	7 1	7 3	5 9	6 3	7 0	7 3	6 7	6 7
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		7 5	7 5	7 5	7 5	7 5	7 5	7 5	7 5	7 5
Persentase per-subjek (%)		8 3 %	9 5 %	9 7 %	7 9 %	8 4 %	9 3 %	9 7 %	8 9 %	8 9 %
Persentase keseluruhan subjek (%)		90%								
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid								

Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS DISCOVERY LEARNING
MENGUNAKAN PLATFORM EDMODO DENGAN KONSEP
GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Platform Edmodo Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja”.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
SS=Sangat Setuju TS=Tidak Setuju
S=Setuju STS=Sangat Tidak Setuju
KS=Kurang Setuju

Responses cannot be edited

Uji Lapangan

* Required

NAMA LENGKAP *

I Gede Leo Hardi

NOMOR ABSEN *

06

KELAS

7A

Uji Lapangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja.
Data yang disajikan tidak berpengaruh sama sekali dengan prestasi belajar di sekolah, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya !



Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju

UNDIKSHA

- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajran dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju



- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran e- learning *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



UNDIKSHA

- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 17 Hasil Uji Coba Angket Lapangan

No.	Daftar Pertanyaan	Responden																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1.	Pembelajaran dengan menambahkan konsep gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Inggris	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5
2.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami.	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
3.	Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5
4.	Fitur yang digunakan pada konten e-learning Bahasa Inggris sangat membantu siswa.	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti.	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5
6.	Media pembelajaran e-learning Bahasa Inggris sangat efisien digunakan untuk membantu proses	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
7.	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
8.	Penggunaan pembelajaran Bahasa Inggris Ketika pembelajaran dipadukan konsep Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5
9.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10.	Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5
11.	Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Bahasa	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
12.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5
13.	Saya memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Bahasa	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4
14.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5
15.	Saya dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran e-learning.	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		63	65	64	60	72	61	63	69	72	63	64	72	70	71	66	70	68	65	71
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		84%	87%	85%	80%	96%	81%	84%	92%	96%	84%	85%	96%	93%	95%	88%	93%	91%	87%	95%
Persentase keseluruhan subjek (%)		89%																		
Kriteria Keseluruhan		Valid																		

Lampiran 18 Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII DI SMPK KATOLIK SANTO PAULUS SINGARAJA

A. IDENTITAS GURU

Nama : Dra. Dyah Rahayuni A.M.
 NIP :
 Tanggal : 23. Juni 2021

B. Petunjuk Pengisian.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah tersedia untuk masing-masing butir penilaian.

Berikan nilai :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konep gamifikasi yang dan media dalam pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris di kelas.	✓				

2.	Tampilan konten dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris di <i>e-learning</i> sangat menarik dan mudah dipahami	✓				
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten <i>e-learning</i> pada saat proses pembelajaran Bahasa Inggris.					✓
4.	Penggunaan konten <i>e-learning</i> membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris.		✓			
5.	Konten <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum					✓
6.	Dengan penggunaan <i>e-learning</i> , penilaian siswa menjadi lebih mudah.	✓				
7.	Dengan penggunaan konten <i>e-learning</i> , pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan membantu siswa belajar secara mandiri.	✓				
8.	Dengan adanya konten <i>e-learning</i> ini, saya bisa mengontrol perkembangan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris		✓			
9.	Konten <i>e-learning</i> dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memaparkan materi Bahasa Inggris					✓

10.	Dengan adanya konten <i>e-learning</i> , intensitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris meningkat.	✓				
-----	---	---	--	--	--	--

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Responden



Dra. Diah Rahayuni A.M

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.

NIP : 198901192015041004

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Platform Edmodo Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja” yang dibuat oleh :

Nama : Putu Riska Sariani

NIM : 1615051029

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Kejuruan


Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak

Catatan (bila perlu)

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Penilai,


Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.
NIP.198901192015041004

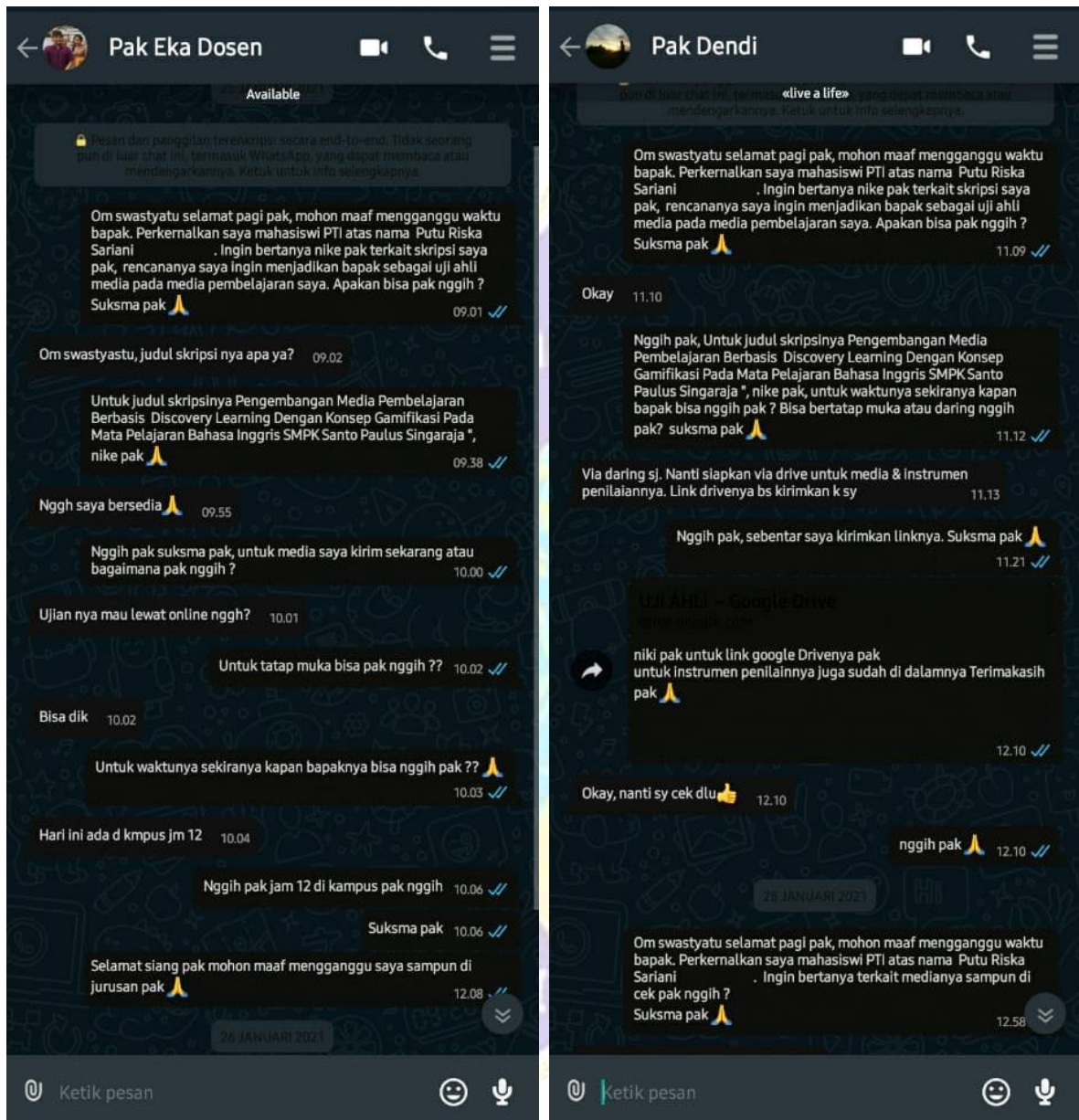
Lampiran 20 Dokumentasi



Dokumentasi Pengisian Angket



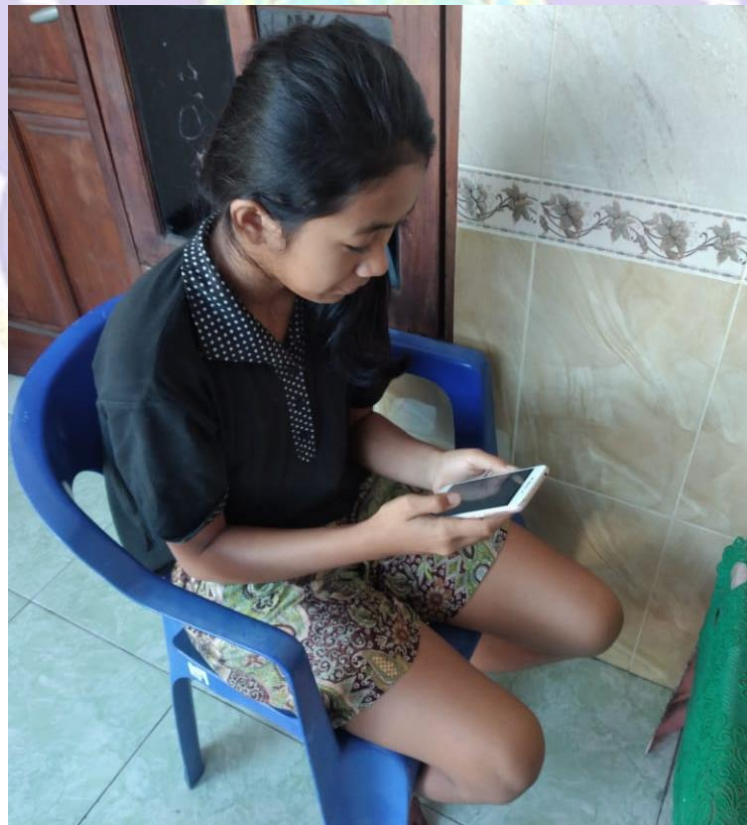
Dokumentasi Uji Ahli isi



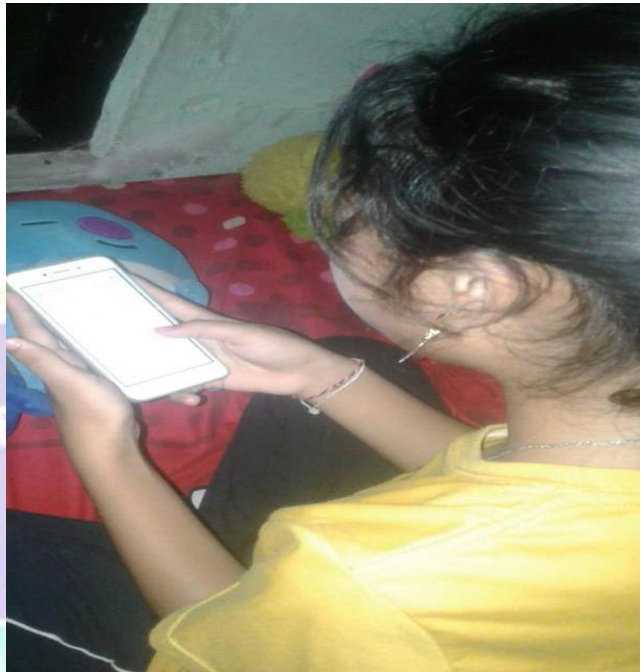
Dokumentasi Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Uji Lapangan

