

APPENDICES



Appendix 1 Research Permit Application Letter





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
 Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id
 Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT
 (SK Nomor 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

Nomor : 197/IV.3/PN/2022

Hal : Ijin Penelitian

8 Dzulqa'dah 1443 H

8 Juni 2022 M

Yth. Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,
 menerangkan :

Nama : Niken Ayu Puspitasari
 NIM : 18331988
 Angkatan : 2018
 Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

"The English Language Teaching Using Game Based Learning Model at SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo"

Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum wr. wb.



Dr. Ardhanu Januar Mahardhani, M.K.P.,
 NIK. 19870123 201709 12



Appendix 2 Thesis Guidance Note



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
 Telp (0352) 481124, Fax. (0352) 461796, e-mail : akademik@umpo.ac.id
 Website : www.umpo.ac.id

Form 1

BERITA ACARA CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : NIKEN ASU PUSPITASARI
 2. NIM : 18321928
 3. Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
 4. Judul Skripsi : English Language Teaching Using Game-Based Learning at SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo

TAHUN/SMT :

PEMBIMBING :

Tanggal	Materi	Catatan	Paraf Pembimbing
2/6 ²²	Title, Chapter 1	Revise, Acc	
7/6 ²²	Chapter 2	Revise	
8/6 ²²	Chapter 2, 3	Revise Acc	
13/6 ²²	Instrument, Chapter 3	Acc, Revise	
7/7 ²²	Chapter 4	Revise	
12/7 ²²	Chapter 4	Revise	
15/7 ²²	Chapter 4, 5	Acc Revise	
18/7 ²²	Chapter 5	Acc	

Catatan : Form 1 pembimbing 1
 Form 2 pembimbing 2

Ponorogo, 18-07-2022
 Pembimbing

(
 Dr. Bambang Hermanto, M.Pd.)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
 Telp (0352) 481124, Fax. (0352) 461796, e-mail : akademik@umpo.ac.id
 Website : www.umpo.ac.id

BERITA ACARA CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Form 2

1. Nama : NIKEN ANU PUPITAFARI
 2. NIM : 18331988
 3. Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
 4. Judul Skripsi : The English Language Teaching Using
Game based Learning at SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo

TAHUN/SMT :

PEMBIMBING :

Tanggal	Materi	Catatan	Paraf Pembimbing
	Title, Chapter 1	Acc, Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 1	Acc	<i>[Signature]</i>
	Chapter 2	Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 2	Acc	<i>[Signature]</i>
	Chapter 3	Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 3, Instrument	Acc, Revise	<i>[Signature]</i>
	Instrument, Chapter 4	Acc Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 4, Chapter 5	Acc Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 5	Revise	<i>[Signature]</i>
	Chapter 5	Acc	<i>[Signature]</i>

Catatan :

Form 1 pembimbing 1
 Form 2 pembimbing 2

Ponorogo, 22-09-2022
 Pembimbing

[Signature]
 Dugh. Atiek Mustikawati, M.Pd

Appendix 3 Plagiarism Check Letter





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
 LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN
 Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
 Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,
 Website: library.umpo.ac.id
 TERAKREDITASI A
 (SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

SURAT KETERANGAN
HASIL SIMILARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : NIKEN AYU PUSPITASARI

NIM : 18331988

Prodi : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Judul : THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING USING GAME BASED LEARNING MODEL AT
 SMA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO

Dosen pembimbing :

1. Dr. Bambang Harmanto, M.Pd

2. Diah Atiek Mustikawati, M. Hum

Telah dilakukan check plagiasi berupa SKRIPSI di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 12 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 18 Juli 2022
 Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab, SIP)
 NIK.1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah yang telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan



Appendix 4 Observation Checklist

INSTRUMEN DAFTAR PERIKSA OBSERVASI

No.	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Guru memulai pelajaran model game-based learning dengan memberikan arahan/petunjuk kepada siswa	✓	
2.	Siswa mengikuti petunjuk guru untuk memulai pembelajaran	✓	
3.	Siswa disiapkan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk guru dengan model pembelajaran game-based learning	✓	
4.	Siswa di dalam kelas merasa bersemangat selama pelaksanaan pembelajaran game-based learning	✓	
5.	Siswa aktif di dalam kelas selama pelaksanaan pembelajaran game-based learning	✓	
6.	Ketersediaan fasilitas yang diperlukan di kelas dalam proses pelaksanaan game-based learning model	✓	
7.	Ketersediaan media pembelajaran yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran game-based learning	✓	
8.	Evaluasi game-based learning di akhir pembelajaran	✓	
9.	Penerapan game-based learning sesuai dengan elemen-elemen game-based learning model	✓	

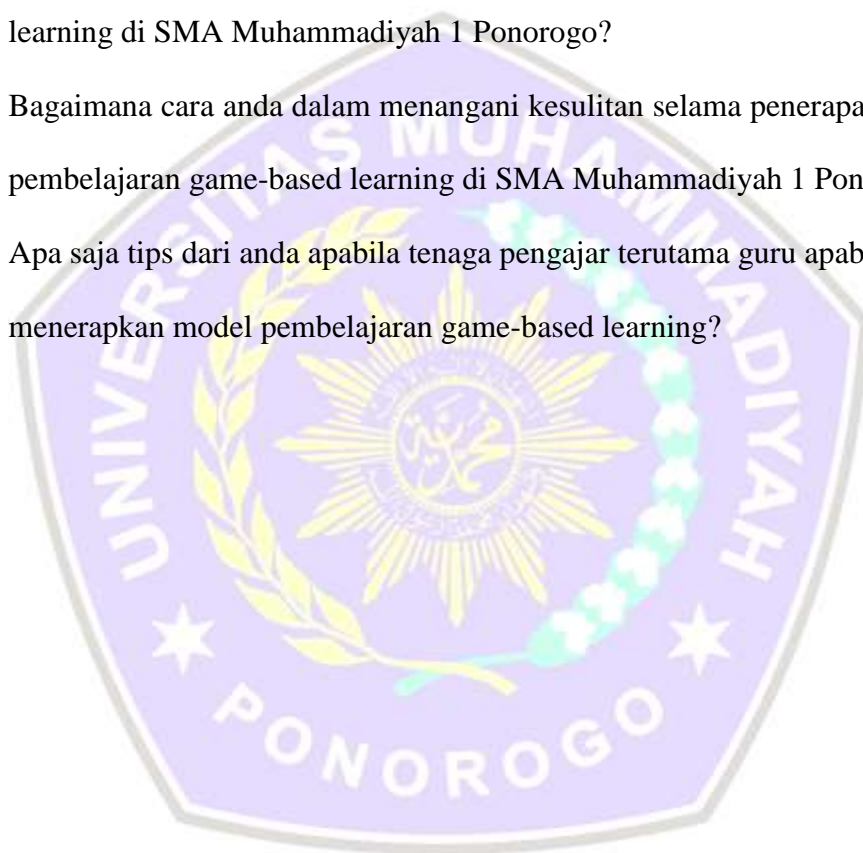


Appendix 5 Interview Questions



PERTANYAAN WAWANCARA KEPADA GURU

1. Apakah tujuan diterapkannya model pembelajaran game-based learning di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo?
2. Bagaimana cara Anda mengatur kelas dengan penerapan model pembelajaran game-based learning tersebut?
3. Apakah ada kesulitan selama penerapan model pembelajaran game-based learning di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo?
4. Bagaimana cara anda dalam menangani kesulitan selama penerapan model pembelajaran game-based learning di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo?
5. Apa saja tips dari anda apabila tenaga pengajar terutama guru apabila ingin menerapkan model pembelajaran game-based learning?



PERTANYAAN WAWANCARA KEPADA SISWA

1. Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?
2. Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?
3. Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?
4. Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?
5. Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?
6. Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?
7. Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?
8. Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?

Appendix 6 Documentations







It's a wrap
Summary of the discussion are ...

Exit Card
Fill out the exit card.

Next material will be
Connector showing Effect

พบคุณครู





Pembelajaran Bahasa Inggris Oleh Guru

Dian Arihasta, S.Pd | SMA Muhipo

<https://www.youtube.com/watch?v=tF62RA4xHP0>



TOO & ENOUGH

January 20, 2022 8:41 AM

ENGLISHWITHARI

Student Name	Score (%)	Score (#)
		10
ALFIANSYAH WAHYU PRATA	100	10
ALFIANSYAH WAHYU PRATA	40	4
Aliffah fiqri faidah	100	10
Ana Khoirun Nisa	100	10
Anindia Mutia Rahma	50	5
DIRGA YESHA ERLISDA	100	10
Dena Ayu Pamungkas	100	10
FALIH QOEDI QISTHINA	90	9
FATA ILMA M	90	9
FAVIAN ARKA DIRGANTARA	90	9
FIOLLA ANASTASIA	90	9
Fadhilla Meisita Diandra	80	8
Febriantika Rima Nurfadhil	80	8
Hanna.	50	5
Muhammad Alim Musyaffa	100	10
Muhammad Rishan Akhdar	80	8
Muhammad Wahyu Afrizal	80	8
NANDA NUR RAMADHAN	100	10
Najwa Alifa Hasna	80	8
Naufal Hanan	80	8
Novi Nurahmawati	90	9
Raita Atika	90	9
Rusyda Zuyyinatul Mutrofi	80	8
Shallyna eka bintang aulia	80	8
Tatik Widhiani	80	8
Vacerian Ricky Wibawa	100	10
Wafiq Syariffahana	100	10
fathin 'afifah s.	100	10
Class Scoring	85,71	8,57

Appendix 7 Interviews Transcription



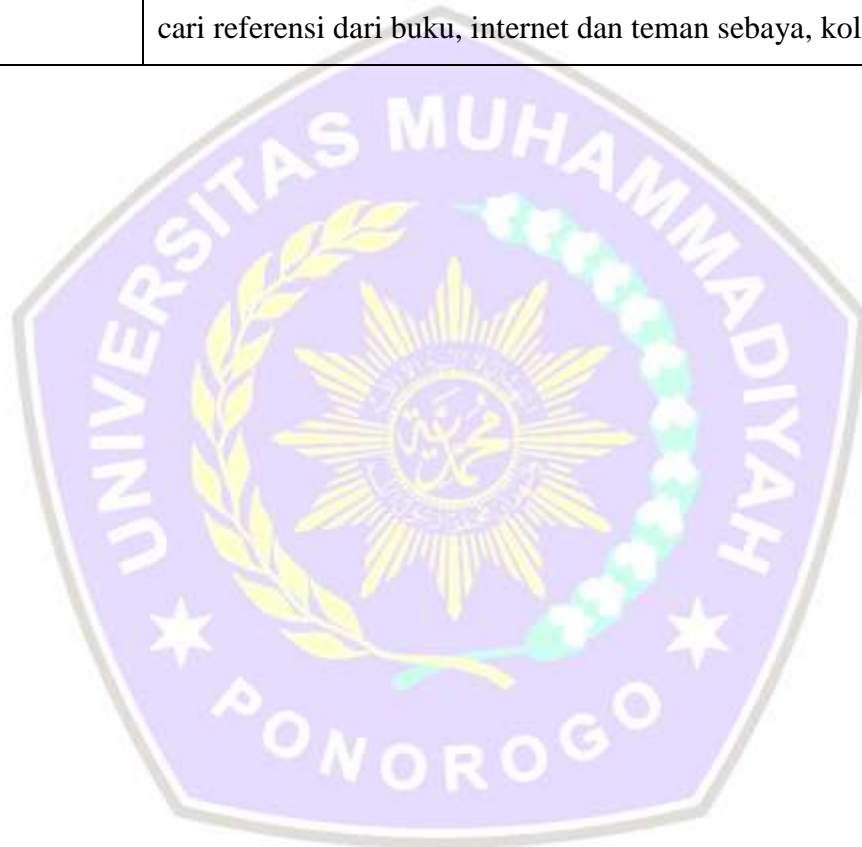
TRANSKRIP WAWANCARA GURU

No	Pembicara	Transkrip
1.	Peneliti	Pak di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo ini tujuan diterapkannya pembelajaran game based learning, menurut bapak apa pak?
	Pak Ari	Jadi kan siswa itu have a various character in learning yang sukanya belajar dengan cara-cara tertentu, kenapa ada game-based learning biar mereka tidak terpaku pada one learning style jadi tidak ada istilah one size fits all yang satu ukuran sepatu itu cocok untuk semua ukuran kaki. Jadi kenapa ada game itu ya biar seru aja sih biar menarik biar gak bosan biasanya kalau siswanya banyak di kelas jumlahnya bisa 30, 36, 33 gitu susah sekali mencari satu pembelajaran yang bisa mengakomodir begitu banyak learning styles biasanya guru termasuk saya itu kalau mengajar menyiapkan satu materi satu media pembelajaran biasanya jenuh karena tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. So, that's why we need this game based learning biar the learning become much more fun dan sehingga siswanya jadi lebih motivated to join the learning, begitu.
2.	Peneliti	Bagaimana cara bapak untuk mengatur kelas dengan penerapan game based learning?
	Pak Ari	Tergantung game-nya apa? Misal, game yang jaman dulu apa ya? Untuk kelas reading misalnya jigsaw biasanya ya dibagi kalau communicative language teaching kan tidak boleh lebih dari 4 siswa nah biasanya saya berpacu itu. Tapi ya balik lagi tergantung gamenya apa? Ada game yang basic misalnya lagi ngajar grammar apa ya? Passive voice misalnya saya gunakan "Whispering Game" gitu bisanya satu bisa 7-8 murid yang membisikkan ke temennya kalau 4 terlalu sedikit. Jadi kembali lagi kalau saya rata-rata I depend on communicative language

		teaching itu tadi that theory tidak boleh lebih dari 4 tapi kalau gamenya bisa lebih dari 4 kayak “Whispering Game” nempel-nempelin kertas yang reading game itu bisa lebih dari itu. Tergantung tujuan apa dan gamenya apa.
3.	Peneliti	Kesulitan selama penerapan game based learning itu apa pak?
	Pak Ari	Kesulitannya itu pas menyiapkan jadi kan butuh waktu kan jadi kita harus mikir nih gamenya apa ya besok terus kalau sudah ketemu saya maunya game ini misalkan game apa ya biasanya kalau saya butuh waktu yang lama untuk menyiapkan misalkan pas materi conditional sentence biasanya saya pake game menggunakan quizizz atau socrative biasanya game matching siapa yang duluan mematchkan conditional sentence itu dengan pasangannya atau dengan faktanya yang cepet dan yang bener itu yang menang nah itu biasanya itu butuh waktu lama untuk... bukan lama sih ya agak lama dan kadang males juga sayanya karena harus put extra effort on it biar gamenya berjalan. Jadi kesulitannya apa? ya saat persiapan
4.	Peneliti	Kalau pas pelaksanaannya pak?
	Pak Ari	Nggak ada sih mbak, anak-anak tuh cenderung suka ya, jadi ya mereka mikirnya ini nggak pelajaran padahal itu sebenarnya pelajaran. Nah akhirnya kalau pas hari H kesulitannya menurut saya nggak ada. Kebetulan saya suka siswa yang rame jadi kalau siswanya rame saya suka jadi biasanya kalau gurunya nggak suka rame ya kesulitannya siswanya jadi rame kurang kondusif (berebut ingin duluan) biasanya saya biasanya game yang itu apa ya game yang kayak “who wants to be a millionaire” yang biasanya menjawab pertanyaan siapa yang cepat dia dapat. Nah biasanya saya taruh kategori dulu. Oh pertanyaan ini bisa double jackpot berarti poinnya banyak, biasanya waktu itu berisik dan mereka menjadi kompetitif. Jadi

		kalau pra-nya persiapannya butuh waktu pas pelaksanaannya ya rame itu mbak berisik
5.	Peneliti	Lalu cara Anda dalam menangani kesulitan tersebut?
	Pak Ari	Kalau pas persiapan ya sabar aja dilakuin aja nanti selesai sendiri. Karena saya suka kalau siswa saya menikmati pembelajaran saya jadi walaupun mempersiapkannya susah ya saya tahan-tahan aja atau nggak kalau lagi males gitu browsing di internet. Kalau browsing pastikan sumbernya terpercaya terus kalaupun sumbernya tidak terpercaya di edit dibaca beneran di edit sendiri di edit sesuai kebutuhan. Kalau nggak gitu ya saya pekerjaan temen saya bantuin atau minta temennya saling tukar menukar gamenya. Biasanya saya interview temen saya kalau materi ini kamu pakai game apa gitu. Kalau pas lagi males, kalau lagi nggak males ya dikerjakan sendiri dan ditahan tahan. Terus kalau pas hari H karena saya suka siswa yang rame saya tidak menganggap berisik tadi sebuah kesulitan, ya paling ya “jangan berisik” control kelasnya diperketat lagi. Tapi biasanya saya biarin sih mbak karena ya anak-anak ya gitu, dimaklumi aja
6.	Peneliti	Tips dari Anda untuk tenaga pengajar atau guru-guru lain ketika ingin menerapkan game-based learning ini apa saja pak?
	Pak Ari	Membaca, karena biar wawasan gamenya itu banyak, oh gamenya ada ini ada ini ada ini pengetahuannya tentang game based learning kan kayak payung gitu kan. Nah dibawahnya kan ada banyak game apa saja yang bisa dimainkan. Tipsnya ya baca, nah kadang guru malas membaca sampai akhirnya “halah gini aja lah ngapain bayarannya sama” biasanya gitu “gini aja ngajarnya” nggak boleh jadi harus longlife learner itu kalau materinya ini, karakter siswa ini, kompleksitas materiku seperti ini ya mereka harus mencari tahu game yang cocok

	<p>apa. Terus banyak bertanya sama temennya karena kadang temen kita sudah bikin kita bisa belajar dari mereka, di kelas mereka berjalannya gimana nih game, kurangnya apa, lebihnya apa, nanti bisa kita adopsi adaptasi. Terus apalagi, ya sabar karena persiapannya butuh waktu dan bayarannya sama. Balik lagi, mau kamu kerja sebagus apapun kalau guru kan bayarannya sama. Jadi, ya harus merubah mindset bahwa ya ini itu untuk kita sendiri biar bagus kerjanya. Banyak-banyak cari referensi dari buku, internet dan teman sebaya, kolega.</p>
--	--



TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa Pertama
1.	Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Gak tau mbak tapi sih kayaknya itu seperti game di kelas kan
2.	Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Sudah mbak sering biasanya di kelas ada game begitu
3.	Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?	Ya seperti biasanya mbak, Pak Ari biasanya mulai pelajaran dengan salam, doa terus menjelaskan mau pelajaran hari ini game-nya apa. Terus kita kayak dibagi beberapa grup gitu.
4.	Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?	Bisa mbak soalnya kan gamenya bareng-bareng sama temen-temen sekelas
5.	Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?	Baik aja sih mbak, kan seru gitu
6.	Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Bedanya ya pas belajarnya lebih seru aja gitu kayak nggak pelajaran
7.	Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Sulit e apa ya mbak paling ya sering salah-salah gitu memahami peraturan permainan e. Sering sih kalah terus kalau main game, soalnya kalah kan lomba cepat kalo pas main game
8.	Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Diskusi sama temen aja mbak, biar menang terus kalau bingung atau ya kalau nggak paham tanya ke pak Ari

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa Kedua
1.	Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Nggak tau ya mbak kalau namanya cuman taunya ada pelajaran pakai

		kuis atau game apa gitu pakai quizizz atau apa gitu beda-beda kadang
2.	Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Sering sih mbak tapi nggak setiap pertemuan juga selang seling kayaknya
3.	Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?	Biasanya ya dikasih tau dulu mau game apa terus dijelaskan gamenya nanti bagaimana, biasanya berhitung untuk menentukan satu grup sama siapa gitu. Kalau nggak ya sebangku aja, pernah juga main e sendiri-sendiri gak pake tim
4.	Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?	Bisa kok mbak bisa lebih mudah gitu karena setelah game dijelaskan lagi kita tadi belajar apa di game itu
5.	Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?	Gampang dipahami mbak malahan kalau pake game lebih mudah
6.	Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Bedanya suasananya lebih seru yang pake game atau kalau lagi kuis gitu
7.	Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Tergantung game e apa mbak sulit atau nggaknya itu.
8.	Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Tanya sama temen aja mbak biasanya kan game sekelompok kalo nggak ya sebangku gitu

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa Ketiga
1.	Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Iya pelajaran yang pake game itu tau mbak
2.	Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model	Iya biasanya kayak permainan bersama di kelas gitu mbak

	pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	
3.	Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?	Dimulai dijelaskan dulu game-nya apa namanya terus dijelaskan gimana cara mainnya gitu abis itu nanti main game-nya kadang individu, sebangku, sekelompok ada bebrapa begitu
4.	Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?	Selama ini ya bisa mengikuti dengan baik kok mbak
5.	Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?	Kalau ya sejauh ini paham-paham aja sih mbak terkait materinya/pelajarannya
6.	Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Perbedaannya yang pasti itu pas di kelas e lebih seru menyenangkan terus gak bosan gitu, kayak nggak ada pelajaran lebih ke main-main aja
7.	Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Ya awal-awal agak bingung mulai permainannya itu gimana aturan cara mainnya, terus abis dijelaskan terus mulai permainannya ya lama-lama paham sendiri
8.	Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Dengerin dulu penjelasannya dari guru terus ya sambil tanya temen aja, diskusi.

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa Keempat
1.	Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Iya tau itu yang biasanya di kelas Bahasa Inggris pake permainan dan kuis gitu
2.	Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Sudah mbak
3.	Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?	Mulai kayak awalan kelas pada biasanya terus dikasih tau kalau nanti mau main game apa gitu

4.	Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?	Kalau bareng sama temen-temen bisa mbak
5.	Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?	Iya kayaknya bisa sih, soalnya belajarnya bareng-bareng saling membantu diskusi
6.	Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Lebih suka pas game mbak soalnya lebih seru gak bosan bisa sambil main kayak nggak pelajaran
7.	Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Iya kadang-kadang ada sih, kadang juga gak ada tergantung permainannya yang penting dibantuin temen aja
8.	Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Minta tolong temen sih mbak kalau gak tau gimana jawabnya atau gimana cara mainnya.

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa Kelima
1.	Apakah anda mengetahui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Kayaknya sekedar tau aja mbak tapi nggak paham penjelasannya apa gitu
2.	Apakah guru Bahasa Inggris anda sudah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Iya biasanya sering pake game itu kayak nyanyi, game yang satu grup di kelas gitu atau kalau ngga ya dikirim lewat Whatsapp mbak dikerjakan sendiri atau sama temen.
3.	Bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dilaksanakan?	Iya salam, terus diajak untuk ngobrol soal materi apa di hari itu. Diberi tau kalau mau main game dan aturan mainnya. Gamenya kayak tebak-tebakan, nyanyi, mengisi tulisan kalimat titik-titik yang hilang gitu mbak. Terus kalau udah selesai ditanyakan lagi hari ini apa yang dipelajari terus ya penutup.

4.	Apakah anda dapat mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan baik?	Bisa sih, karena sejauh ini gampang aja kok karena kan sambil ngegame sambil dijelaskan kalau belum paham
5.	Menurut anda apakah materi dapat tersampaikan dengan baik lewat pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diterapkan oleh guru Bahasa Inggris anda?	Bisa, karena saya merasa paham setelah game itu tapi juga merasa bahagia karena nggak bosan pas pelajaran
6.	Menurut pendapat anda apa perbedaan yang signifikan antara pembelajaran konvensional (umum) atau pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Bedanya ya lebih seru soalnya kayak nggak pelajaran, lebih bisa bercanda sama temen-temen di kelas.
7.	Apakah anda mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Kesulitannya kadang kalau yang game grup gitu kalau ngga dibagi ya rebutan anggota tim nya. Terus kalau pembagian grupnya ngga adil ya pasti kalah kak kalau target menangnya pakai system cepet-cepet an
8.	Bagaimana cara anda dalam mengatasi kesulitan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)?	Kerjasama aja sih kalau pas kesulitan pas game gitu, soalnya kan kebanyakan gamenya jadi tim atau grup gitu. Harus bener-bener konsentrasi kalau lagi main gamenya itu supaya bisa menang.