

APPENDIX 1

Questionnaire Sheet on Students' Perception on Using Games in EFL Classroom

Lembar Kuisisioner

Nama:

Arahan: Tolong beri tanda (√) untuk jawaban yang paling menggambarkan perasaan Anda tentang pernyataan di bawah ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya tertarik dengan penggunaan Games di kelas bahasa Inggris				
2	Saya senang adanya implementasi games di dalam proses pembelajaran				
3	Saya bersemangat dalam belajar menggunakan games				
4	Saya merasa puas saat menggunakan games dalam pembelajaran di kelas				
5	Materi yang di ajarkan di kelas sangat cocok untuk di ajarkan melalui strategi penggunaan games				
6	Denga adanya games pengetahuan vocabulary saya meningkat				
7	Games mebuat saya lebih giat dalam belajar bahasa inggris				
8	Saya mempelajari beberapa expresi baruyang digunakan dalam permainan games di dalam kelas.				
9	Penggunaan games di kelas membuat saya termotivasi untuk belajar bahasa inggris				
10	Games menciptakan komunikasi yang baik antara murid dan guru				
11	Dengan adanya games saya menjadi lebih sering terlibat dalam melakukan kegiatan dikelas bahasa inggris				
12	Dengan adanya games saya mudah memahami materi yang di jelaskan guru				
13	Saya selalu mempersiapkan dengan sangat baik ketika guru meminta saya untuk menggunakan games				
14	Saya memperhatikan teman-teman saya ketika mereka sedang melakukan aktifitas dengan menggunakan games di kelas.				
15	Saya setuju bahwa menggunakan games adalah teknik yang efektif dalam pengajaran bahaasa inggris				

Informasi:

- 1 = Sangat Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat tidak setuju

(adapted from, Adipranata, 2009)

APPENDIX 2

Refection Question

Student's Refection on the using games in EFL Classroom

Name:

Class:

Refleksi ini disusun untuk mengetahui persepsi siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Lambuya terhadap implementasi games sebagai strategi dalam pembelajaran. Informasi yang didapatkan digunakan sebagai data dalam skripsi yang dikerjakan oleh Nasridayani (16010106013), salah satu mahasiswa PBI, untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Informasi yang anda berikan akan sangat berguna dalam penelitian ini oleh karena itu, kejujuran dan kerelaan anda sangat diperlukan dalam mengisi refleksi ini.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan pengetahuanmu:

1. Bagaimana perasaan Anda ketika guru menggunakan games di dalam kelas dalam pembelajaran bahasa inggris? Mengapa
2. Apakah aktifitas penggunaan game yang dilakukan hari ini memotivasi anda untuk mengikuti pelajaran? Mengapa?
3. Apakah manfaat yang anda dapatkan dari penggunaan game yang dilakukan oleh guru di dalam kelas? Mengapa

APPENDIX 3

Students' Perception on Using Games in EFL classroom

No	Nama	Q#1	Q#2	Q#3
1	S1	Perasaan saya ketika ada games di kelas yaitu senang karena dengan adanya games saya menjadi lebih aktif berinteraksi dan lebih semangat karena keseruannya dan selain seru saya menjadi lebih mudah memahami. Dengan adanya games juga sy lebih sering terlibat dan lebih bersemangat dalam belajar.	Ya, karena dengan games ini saya dan teman-teman lebih percaya diri dan penuh rasa semangat serta berlomba-lomba untuk menyelesaikan games tersebut. Dan dengan itu saya berinteraksi tanpa harus merasa canggung lagi.	Manfaat yang saya dapatkan ialah games dapat menambah wawasan saya dalam bahasa Inggris, serta menambah kosakata saya dan saya juga lebih percaya diri.
2	S2	Perasaan saya saat menggunakan games di dalam kelas sangat senang, bahagia, bagus dan seru karena dengan penggunaan games di kelas saya tidak merasa bosan dan tidak tegang dalam melakukan pembelajaran.	Iya, karena penggunaan games di kelas sangat memotivasi saya untuk belajar. Dan juga saya sangat termotivasi untuk menyelesaikan gamenya dengan cepat dan benar.	Manfaatnya yaitu kita bisa memahami dengan cepat materi yang di berikan hari ini.
3	S3	Menurut saya, sy senang dan	Iya, ini sangat memotivasi	Saya lebih percaya diri dan

		<p>suka dengan adanya games dalam pembelajaran bahasa Inggris. Karena Dengan menggunakan metode games dalam proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dan dengan adanya games dalam proses pembelajaran membuat materi yang disampaikan dapat dengan mudah di pahami dan juga membuat kita semangat dalam belajar.</p>	<p>saya untuk belajar. Dengan adanya ini juga membuat saya lebih percaya diri dan kami saling menghargai adanya pendapat yang berbeda-beda dan saling menghargai pendapat masing-masing.</p>	<p>saya juga memahami materi hari ini dengan cepat</p>
4	S4	<p>Saya senang sekali karena penggunaan games dalam kelas akan membangunkan suasana di dalam kelas selain akan membangun suasana didalam kelas dan prosesnya yang menarik ini juga akan membangkitkan semangat para murid.</p>	<p>Iyah sangat memotivasi saya karena dengan adanya kerja sama dalam kelompok itu akan membuat pekerjaan kita lebih mudah terselesaikan.</p>	<p>Manfaatnya yaitu saya semangat untuk belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan.</p>
5	S5	<p>Saya suka dan merasa senang belajar dengan games karena penggunaan games di dalam kelas sangat menarik, seru, dan membuat semangat dalam</p>	<p>Iyah . Karena kegiatan hari ini sangat seru dan membuat saya cepat mengerti akan materi yang diberikan oleh guru.</p>	<p>manfaatnya adalah games bisa membuat saya lebih semangat dan percaya diri untuk melakukan komunikasi</p>

		belajar. Karena dengan games saya bisa aktif dalam belajar.		demikian menyelesaikan games tersebut.
6	S6	Perasaan Saya senang karena penggunaan games dalam proses ajar mengajar didalam kelas dapat membuat saya lebih semangat belajar, aktif dan tidak merasa bosan, juga dapat menambah keakraban dan berinteraksi dengan yang lainnya.	Iya karena dengan materi yang telah diberikan oleh guru itu sangat bermanfaat, sehingga untuk membuat saya lebih paham lagi dan menguasai materi, saya harus sering mengasah materi yang telah diberikan dalam artian sering berkomunikasi dengan kelompok atau partner saya untuk meningkatkan kemampuan saya berbahasa inggris.	Penggunaan game didalam kelas sangat bermanfaat sekali buat saya selain merasa senang juga dapat melatih mental dan percayadiri saya untuk berbicara /berkomunikasi dengan menggunakan bahasa inggris.
7	S7	Penggunaan games di dalam kelas adalah sebuah ide yang bagus dan membuat saya merasa senang , karena dengan menggunakan games para siswa akan lebih rileks dalam belajar dan akan memberikan semangat lebih dalam belajar. Dengan games saya menjadi lebih memperhatikan saat guru	Ya. Karena kami harus saling berbagi pengetahuan tentang apa yang kami tahu kepada teman lainnya yang belum mengerti.	Manfaatnya saya jadi terbantu ketika ada materi yang belum saya mengerti, kami pun lebih sering berkomunikasi ketika brunding serta bertukar pendapat. Dengan adanya games di kelas sy merasa percaya dirikarena sy terbiasa berbicara ketika dalam

		menjelaskan.		bermain game.
8	S8	Saya suka dan senang karna permainan yg di lakukan dalam kelas sangat bagus,karena dgn begitu Pelajar tidak terlalu tertekan dalam melangsungkan ajar mengajar dan biasanya dengan melakukan game pembelajaran lebih mudah di pahami.	Iya. Sangat memotivasi sy untuk berkomunikasi dgn tmn2 sy karena dgn adanya game itu z lebih yakin akan diri saya untuk melakukan komunikasi tersebut	Manfaat yg saya rasakan adalah...dengan di adakan nya game dalam kls pelajaran yg tadinya sangat Sulit untuk z pahami menjadi mudah dan pelajaran yg sangat sulit untuk z hafal dengan seketika z nenghapalnya
9	S9	Penggunaan games di dalam kelas sangatlah menarik dan menyenangkan sehingga dapat membuat suasana ruangan menjadi terhibur dan tidak membosankan.	Iya. Karena saya dan teman-teman saya bisa saling membantu jika ada kesulitan dan bisa mejalin hubungan pertemanan dengan baik.	Dengan penggunaan games dikelas saya bisa cepat paham dengan materi yang dijelaskan. Oleh guru dan dengan adanya games membuat saya tidak tegang dan canggung saat proses pelajaran berlangsung.
10	S10	Saya merasa senang saat menggunakan games di dalam kelas selain menarik dan seru, juga membuat kita tidak	Iya, sangat memotivasi saya untuk melakukankomunikasi dengan kelompok karena dengan adanya games, kita	Manfaat yang saya dapatkan dari penggunaan games ialah saya lebih percaya diri karena

		mudah sedikit-dikit mengantuk atau bosan bahkan malas. kerana dengan games kita dapat lebih semangat dan aktif dalam belajar. Dengan adanya games saya mempelajari beberapa expresi baru	menjadi semangat serta aktif dalam melakukan kegiatan	dengan games dapat menghiangkan rasa gugup. Dan juga saya mendapat banyak kosa kata baru di dalam penggunaan games.
11	S11	Saya senang belajar dengan games karena game sangatlah menarik dan seru,karena atas adanya games dalam kelas sangat membuat para siswa menjadi bersemangat dalam belajar.	Ya, karena dengan kelompok kita dapat saling berkomunikasi dan saling bekerjasama.	Manfaat yang sy rasakan membuat kami dengan adanya games di dalam kelas adalah materi yang sangat susah untuk dipahami, menjadi mudah untuk di pahami. lebih antusias dan bersemangat dalam belajar serta mudah dipahami.
12	S12	Bermain games didalam kelas sangatlah menyenangkan karena bersama teman" yg lain. Tetapi jgn main games saat jam pembelajaran karena itu akan membuat siswa lebih semaangat dalam belajar	Ya. Karena jika kita tdk berkomunikasi kepada kelompok/patner, kami akan mengalami kesulitan dalam bermain game tertentu	manfaatnya ialah pengetahuan kosakatabertambah dan lebih percaya diri

13	S13	Menurut saya, penggunaan games di dalam kelas ini menyenangkan dan sangat seru , karena bisa menambah semangat siswa dalam belajar . Selain itu, saya juga lebih memperhatikan kegiatan dalam kelas karena tidak membosankan .	Ya , memotivasi karena dengan adanya kelompok dalam penggunaan games ini kita bisa berkomunikasi sehingga memiliki banyak pendapat dari siswa.	Menurut saya, manfaat yang saya dapatkan yaitu menambah pengetahuan dan melakukan kerja sama yang baik dalam games ini .
14	S14	Sy suka dengan adanya games dikelas karena dengan adanya games dikelas, suasana dlkelas menjadi lebih efektif karena kita juga sebagai siswa pasti bosan liat rumus sama materi terus jadi otaknya kita perlu refresing dengan game .	Iya sangat memotivasi saya untuk berkomunikasi dengan teman-teman lain.	Manfaat ketika belajar dengan game yaitu materi bisa dengan mudah masuk di otak saya. Pengetahuan kosakata lumayan bertambah
15	S15	Saya merasa senang karena penggunaan games di dalam kelas lebih menarik karena belajar menggunakan games terasa lebih santai dan mudah untuk di pahami.	ya , karena kegiatan hari ini sangat menarik dan membuat saya mudah memahami	Manfaat yang saya dapatkan dari game yaitu, kita bisa lebih aktif dalam belajardibanding sebelumnya .
16	S16	penggunaan games membuat saya merasa senang karena saat	iy sangat memotivasi karena saat saya bermain game saya	dengan adanya gamemembuat saya berani

		menggunakan games di dalam kelas sangat menarik karena belajar dengan perasaan lebih relax dan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. games dan menarik untuk dilakukan, karena dengan adanya games di dalam kelas bisa meningkatkan semangat belajar dan bisa menjadi motivasi belajar.	dan melancarkan komunikasi sy dgn teman saya yang awalnya ragu untuk berbicara satu sama lain dan sekarang menjadi tidak malu atau ragu lagi	berbicara di hadapan teman temannya dan tidak merasa malu lagi
--	--	---	--	--

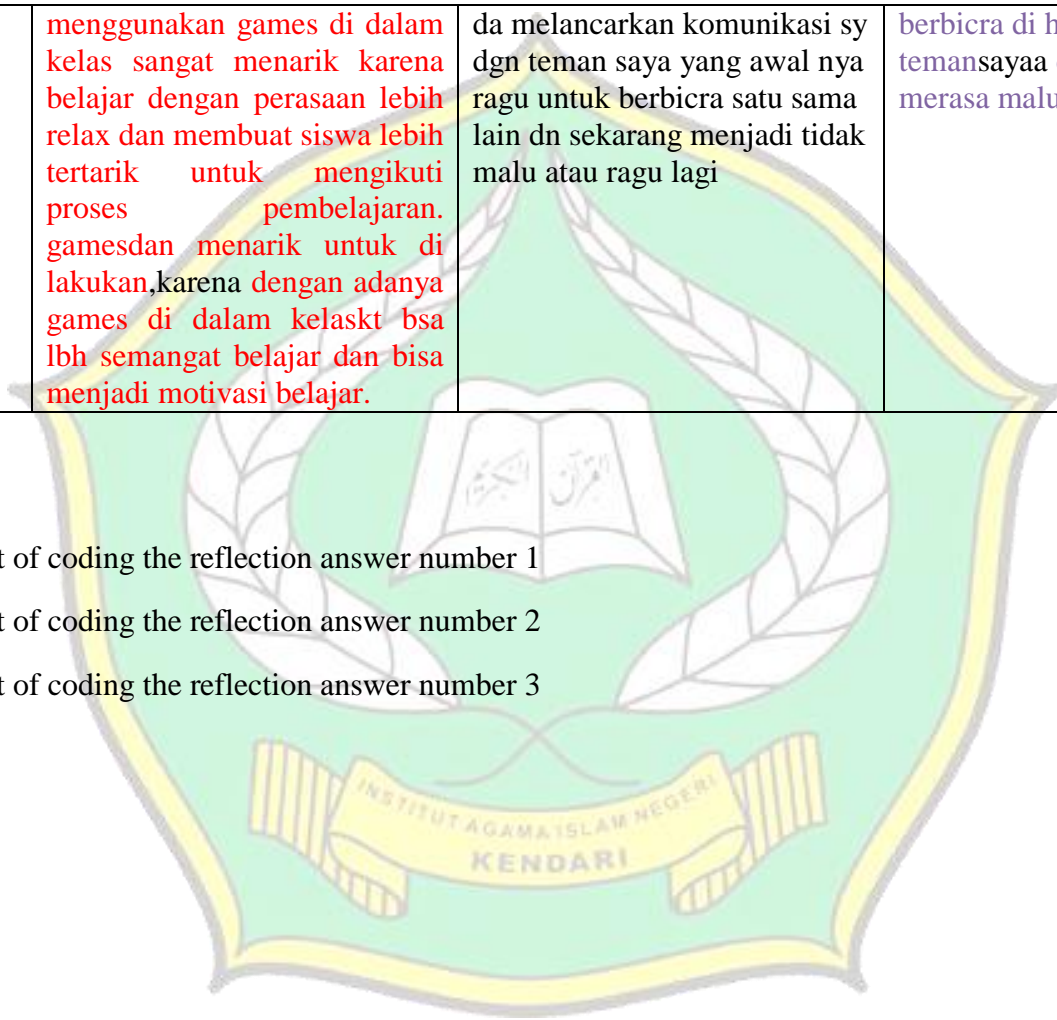
Explanation

S : Student

Red : the result of coding the reflection answer number 1

Green : the result of coding the reflection answer number 2

Purple : the result of coding the reflection answer number 3





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Jl. Mayjend S. Parman No. 03 Kendari 93121

Website : balitbang sulawesitenggara prov.go.id Email: badan litbang sultra01@gmail.com

Kendari, 27 April 2021

K e p a d a

Nomor : 070/1397/Balitbang/2021
Sifat : -
Lampiran : -
Perihal : IZIN PENELITIAN.

Yth Bupati Konawe
Di -
UNAAHA

Berdasarkan Surat Dekan FATIK IAIN Kendari Nomor : 0879/In.23/FT/TL.00/04/2021 tanggal, 26 April 2021 perihal tersebut diatas, Mahasiswa di bawah ini :

Nama : NASRIDAYANI
NIM : 16010106013
Prodi : Tadris Bahasa Inggris
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : MTs Al-Ikhlas Lambuya Kab. Konawe

Bermaksud untuk Melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Kantor Saudara dalam rangka penyusunan KT/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

"STUDENTS' PERCEPTION ON USING GAME IN EFL CLASSROOM".

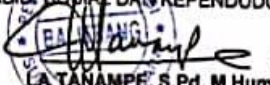
Yang akan dilaksanakan dari tanggal : 27 April 2021 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan Pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati adat Istiadat yang berlaku di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sulawesi Tenggara Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian surat izin Penelitian dibenkan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN
PROV. SULAWESI TENGGARA
KABID. SOSIAL DAN KEPENDUDUKAN,


LA TANAMPE, S.Pd, M.Hum
Pembina Tk I, Gol. IV/b
Nip. 196512301990031004

Tembusan:

1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari,
2. Dekan FATIK Kendari di Kendari,
3. Ketua Prodi TBI FATIK IAIN Kendari di Kendari,
4. Kepala Balitbang Kab. Konawe di Unaaha;
5. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Konawe di Unaaha;
6. Kepala MTs Al-Ikhlas Lambuya di Tempat,
7. Mahasiswa yang Bersangkutan.

CURRICULUM VITAE

PROPOSAL DATA

1. Name : Nasridayani
2. Place/date of birth : Dudurua, 20 April 1998
3. Gendre : Female
4. Religion : Islam
5. Status : Student
6. Addres : Dudurua, Kec. Ranomeeto, Kab. Konse
7. Phone Number : 082296778205
8. Email : nasridayani98@gmail.com



PARENTAL DATA

1. Name of Parents
 - a. Name of Father : Nasir
 - b. Name of Mother : Yohana
2. Name of Brother
 - a. First : Muhammad Alam Arfah
 - b. Second : Muhammad Alam Arwan

EDUCATIONAL BACKGROUND

1. SD : SD Negeri 2 Boro-Boro R
2. SMP : SMP Negeri 36 Konawe Selatan
3. SMA : SMA Negeri 2 Konawe Selatan
4. College : Institute Agama Islam Negeri Kendari