

LAMPIRAN PENELITIAN

a. Speaking ability rubric assessment

No	Aspect	Criteria				
		1	2	3	4	5
1	Pronunciation	Very poor pronunciation, difficult to understand	Pronunciation is often unclear, with many errors that interfere with comprehension.	The pronunciation is quite clear, but there are some mistakes that interfere with understanding.	Clear pronunciation with few errors that do not interfere with understanding	Very clear and accurate pronunciation, easy to understand
2	Grammar	The use of grammar is very poor and difficult to understand.	Many grammatical errors interfere with comprehension.	The use of grammar is quite good, but there are some significant errors.	Correct use of grammar with a few minor errors	The use of grammar is very precise and varied.
3	Vocabulary	Very poor vocabulary, difficult to convey ideas	Very limited vocabulary, lots of repetition	Vocabulary is adequate, but limited and	Good use of vocabulary with some variation	The use of rich and appropriate vocabulary demonstrates a deep

				lacking in variety.		understanding.
4	Fluency	Speaks very haltingly, difficult to follow	Many pauses and difficulties in conveying ideas	Speaks with some pauses, but is still understandable	Speaks fairly fluently with few pauses	Speaks fluently and confidently, without unnecessary pauses.
5	Comprehension	Demonstrates very poor understanding, unable to answer questions	Demonstrates limited understanding, difficulty answering questions	Demonstrates sufficient understanding, but has some difficulty answering questions.	Demonstrates good understanding, able to answer most questions correctly	Demonstrates excellent understanding of the topic, able to answer questions accurately

b. Observation sheet during teaching learning process in Analysis

No	Observed Statement	Yes	No
Students Needs			
1	Students need speaking materials related to everyday communication.		
2	Students still have difficulty using certain vocabulary in speaking.		
Learning Style			
3	Students show a preference for kinesthetic learning (learning by doing/movement)		
4	Students feel more comfortable with auditory-based learning (listening/conversation)		
5	Students prefer a combination of learning styles (combination)		
Prior Knowledge			
6	Students understand basic vocabulary related to the topic		
7	Students are able to construct simple sentences based on the topic		
8	Do students have background knowledge about the material being discussed		
Relevant Skills			
9	Students are able to follow simple instructions in English		
10	Students have the skills to use technology or interactive games		
Learning Problems			
11	Students face difficulties in grammar when speaking		
12	Students face problems with pronunciation		
13	Students find it difficult to express ideas or opinions orally		
Potential of Games			
14	Games increase students' motivation to speak		
15	Games help students understand difficult vocabulary/expressions through practice		

16	Games facilitate student interaction to build speaking confidence		
Students Characteristics			
17	Do students seem motivated to speak when activities are made fun		
18	Do students try to improve their pronunciation or information when speaking		

c. Interview Question for the Teacher in Analysis

No	Question	Response
1	Did you study English speaking in classroom?	
2	Did you interest to study speaking?	
3	What were topics did you study in speaking	
4	What the topic did you prefer to study?	
5	What steps do teachers use in the learning process to engage students in speaking?	
6	To what extent do you incorporate this approach into your English teaching?	
7	In your opinion, would students be more interested in learning English if the material was linked to interactive games?	
8	What are your expectations regarding the use of educational games in teaching learning topics?	
9	How often do you evaluate students' speaking skills after discussing learning topics?	
10	Would you be willing to participate in the development of interactive educational games?	

d. Pre-test

No	Question	Answer
1	What do you know about the trash?	
2	What do you usually do if you see your friend littering?	
3	Why is it important to keep the school environment clean from litter?	
4	Can you mention three places that we often see full of trash?	
5	Explain one simple thing you can do every day to help reduce litter!	

e. Post-test

No	Question	Answer
1	What do you know about the trash?	
2	What do you usually do if you see your friend littering?	
3	Why is it important to keep the school environment clean from litter?	
4	Can you mention three places that we often see full of trash?	
5	Explain one simple thing you can do every day to help reduce litter!	
6	What are the consequences of littering that you know of?	
7	Have you ever seen someone littering? Tell when and where it happened?	
8	What did you do when you saw someone throw trash?	
9	Can you tell me about a cleaning event you joined in your school?	
10	Make one question for your friend about how to keep the environment clean.	

Appendix: Module

a. First Meeting

MODUL AJAR UNIT 4

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Enjel Tris Jelita Telaumbanua	Alokasi Waktu	: 3 JP (2 x Pertemuan)
Satuan Pendidikan	: UPTD SMPN 4 Gusel	Tahun Penyusunan	: 2025
Kelas / Semester	: VIII/Genap	Fase	: D
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Elemen Mapel	: Menyimak-Berbicara

KOMPETENSI AWAL

- Talk about past incidents or events;
- Make questions for a short interview about past incidents or events;
- Identify the main idea and detailed information on a series of past incidents or events;
- Tell a series of past events.

SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|---------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1. Gawai | 4. Buku Teks | 7. Handout materi |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 8. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet gurumapel.com | 6. Lembar kerja | 9. Referensi lain yang |

MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning)

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
2. Bergotong royong, Berkebinekaan global, Mandiri, Bernalar kritis dan Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Tell about past incidents or events;
- Make questions for a short interview about past incidents or events;
- Identify the main idea and detailed information on a series of past incidents or events;
- Tell about a series of past events.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami dan menjelaskan [materi/topik ajar].
- Mengidentifikasi poin-poin penting dari materi dalam game.
- Berpartisipasi aktif dalam permainan edukatif.
- Menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.
- Mengaplikasikan pengetahuan dalam bentuk evaluasi mandiri atau kuis akhir.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

A. Pertemuan Ke-2

- Look at Picture 4.7. What happened in each picture?
- What kind of trash is mostly found in the pictures?
- Where do you think the trash will end up? Will it be going to the ocean?
- Can this trash cause a flood?
- What would you like doing on a Sunday afternoon?
- Who crossed the river first?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2 What happened to sea animals?	
Pendahuluan (10 Menit)	
Kegiatan Inti (70 Menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, kerapian posisi, dan tempat duduk peserta didik.
	2. Mengatur posisi duduk peserta didik dan mengondisikan kelas agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.
	3. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran
	4. Guru mempersiapkan segala peralatan yang akan digunakan pembelajaran
	5. Guru melakukan apersepsi dapat mengajak peserta didik mengingat objek-objek mengesankan yang pernah mereka lihat dan menanyakan hal-hal penting yang mereka ingat dari objek yang menarik.
Section 1 – Review & Setting Objective (5 menit)	
Kegiatan Inti (70 Menit)	• Guru mereview kembali aktivitas sebelumnya
	• Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan menggunakan game yang sama, tetapi dengan tantangan berbicara yang lebih kompleks.
Section 2 - Accessing the Game through Website (5 menit)	
Kegiatan Inti (70 Menit)	• Siswa diminta login kembali ke website game seperti pada pertemuan sebelumnya. Buka browser di perangkat yang digunakan (HP/Laptop)
	• Jika ada yang belum bisa login, guru membantu secara teknis.
	• Guru memastikan seluruh siswa masuk ke permainan dengan sukses.
Section 3 - Integrating Game into the Lesson (40 menit)	
Kegiatan Inti (70 Menit)	• Guru menjelaskan kembali cara bermain game: - Satu siswa akan dipilih oleh fitur spin - Siswa memilih salah satu kotak yang berisi pertanyaan/perintah yang ada pada kotak yang dipilih oleh siswa - Setelah membaca pertanyaan, siswa harus menjawab secara lisan di depan kelas.
	• Guru menekankan aturan sopan selama bermain: " <i>Listen carefully to your friends, don't interrupt, and be respectful.</i> "
	• Guru mendorong siswa untuk menggunakan kalimat lengkap dan berbicara dengan percaya diri.
	• Guru mencatat atau menilai performa siswa secara singkat di rubrik penilaian speaking siswa yang disediakan oleh guru.
	• Setelah satu siswa selesai, guru mengulang prosesnya ke siswa berikutnya.
Kegiatan Inti (70 Menit)	• Guru dapat menjelaskan dengan Bahasa Indonesia mengenai dampakdampak yang terjadi terkait pencemaran lingkungan oleh sampah plastik.
	• Guru mengulas beberapa kalimat baik yang digunakan siswa.
	• Guru memberi contoh perbaikan dari jawaban siswa yang kurang tepat, dengan cara positif dan membangun.
	• Guru memandu dan mencatat pengembangan kemampuan berbicara siswa.
Section 4	
Kegiatan Inti (70 Menit)	• Guru menjelaskan language focus pada Unit 2. Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep ini.
	• Guru meminta siswa untuk kembali mengulang percakapan between Andre, Monita and Galang, bersama dengan teman sebangkunya
	• Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada temannya menggunakan pertanyaan pada Worksheet 4.9 menggunakan <i>who said/ asked that</i> .

Section 5- Monitoring and Guiding (15 menit)

- Guru mengamati partisipasi siswa.
- Memberi dukungan saat siswa terlihat ragu, misalnya dengan memberikan kata kunci atau memancing jawaban.
- Guru memberi umpan balik ringan secara langsung, seperti:
 - That's a great answer!
 - Try to speak a bit louder and more clearly next time.

Penutup (10 Menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

ASESMEN / PENILAIAN**ASESMEN/PENILAIAN****1. Diagnostic Assessment Rubric**

Date :
Class :
..... Chapter/Unit :
.....

No	Students	S/he can answer simple questions independently	S/he can answer simple questions with the help of the teacher	S/he can answer simple questions with the help of peers	S/he cannot provide any answer to the teacher's questions
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Dst					
Comment:					

b. Second Meeting

MODUL AJAR UNIT 4

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Enjel Tris Jelita Telaumbanua	Alokasi Waktu	: 3 JP (2 x Pertemuan)
Satuan Pendidikan	: UPTD SMPN 4 Gusel	Tahun Penyusunan	: 2025
Kelas / Semester	: VIII/Genap	Fase	: D
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	Elemen Mapel	: Menyimak-Berbicara

KOMPETENSI AWAL

- Talk about past incidents or events;
- Make questions for a short interview about past incidents or events;
- Identify the main idea and detailed information on a series of past incidents or events;
- Tell a series of past events.

SARANA DAN PRASARANA

1. Gawai
2. Laptop/Komputer PC
3. Akses Internet gurumapel.com
4. Buku Teks
5. Papan tulis/White Board
6. Lembar kerja
7. Handout materi
8. Infokus/Proyektor/Pointer
9. Referensi lain yang

MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning)

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
2. Bergotong royong, Berkebinekaan global, Mandiri, Bernalar kritis dan Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Tell about past incidents or events;
- Make questions for a short interview about past incidents or events;
- Identify the main idea and detailed information on a series of past incidents or events;
- Tell about a series of past events.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami dan menjelaskan [materi/topik ajar].
- Mengidentifikasi poin-poin penting dari materi dalam game.
- Berpartisipasi aktif dalam permainan edukatif.
- Menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.
- Mengaplikasikan pengetahuan dalam bentuk evaluasi mandiri atau kuis akhir.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

A. Pertemuan Ke-2

- Look at Picture 4.7. What happened in each picture?
- What kind of trash is mostly found in the pictures?
- Where do you think the trash will end up? Will it be going to the ocean?
- Can this trash cause a flood?
- What would you like doing on a Sunday afternoon?
- Who crossed the river first?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2 What happened to sea animals?

Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, kerapian posisi, dan tempat duduk peserta didik.
2. Mengatur posisi duduk peserta didik dan mengondisikan kelas agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.
3. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran
4. Guru mempersiapkan segala peralatan yang akan digunakan pembelajaran
5. Guru melakukan apersepsi dapat mengajak peserta didik mengingat objek-objek mengesankan yang pernah mereka lihat dan dan menanyakan hal-hal penting yang mereka ingat dari objek yang menarik.

Kegiatan
Inti
(70 Menit)

Section 1 – Review & Setting Objective (5 menit)

- Guru mereview kembali aktivitas sebelumnya
- Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan menggunakan game yang sama, tetapi dengan tantangan berbicara yang lebih kompleks.

Section 2 - Accessing the Game through Website (5 menit)

- Siswa diminta login kembali ke website game seperti pada pertemuan sebelumnya. Buka browser di perangkat yang digunakan (HP/Laptop)
- Jika ada yang belum bisa login, guru membantu secara teknis.
- Guru memastikan seluruh siswa masuk ke permainan dengan sukses.

Section 3 - Integrating Game into the Lesson (40 menit)

- Guru menjelaskan kembali cara bermain game:
 - Satu siswa akan dipilih oleh fitur *spin*
 - Siswa memilih salah satu kotak yang berisi pertanyaan/perintah yang ada pada kotak yang dipilih oleh siswa
 - Setelah membaca pertanyaan, siswa harus menjawab secara lisan di depan kelas.
- Guru menekankan aturan sopan selama bermain: *"Listen carefully to your friends, don't interrupt, and be respectful."*
- Guru mendorong siswa untuk menggunakan kalimat lengkap dan berbicara dengan percaya diri.
- Guru mencatat atau menilai performa siswa secara singkat di rubrik penilaian speaking siswa yang disediakan oleh guru.
- Setelah satu siswa selesai, guru mengulang prosesnya ke siswa berikutnya.
- Guru dapat menjelaskan dengan Bahasa Indonesia mengenai dampakdampak yang terjadi terkait pencemaran lingkungan oleh sampah plastik.
- Guru mengulas beberapa kalimat baik yang digunakan siswa.
- Guru memberi contoh perbaikan dari jawaban siswa yang kurang tepat, dengan cara positif dan membangun.
- Guru memandu dan mencatat pengembangan kemampuan berbicara siswa.

Section 4

- Guru menjelaskan language focus pada Unit 2. Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep ini.
- Guru meminta siswa untuk kembali mengulang percakapan between Andre, Monita and Galang. bersama dengan teman sebangkunya
- Guru meminta peserta didik untuk bertanya kepada temannya menggunakan pertanyaan pada Worksheet 4.9 menggunakan *who said/ asked that*.

Section 5- Monitoring and Guiding (15 menit)

- Guru mengamati partisipasi siswa.
- Memberi dukungan saat siswa terlihat ragu, misalnya dengan memberikan kata kunci atau memancing jawaban.
- Guru memberi umpan balik ringan secara langsung, seperti:
 - That's a great answer!
 - Try to speak a bit louder and more clearly next time.

Penutup (10 Menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

ASESMEN / PENILAIAN**ASESMEN/PENILAIAN****1. Diagnostic Assessment Rubric**

Date :
Class : Chapter/Unit :
.....

No	Students	S/he can answer simple questions independently	S/he can answer simple questions with the help of the teacher	S/he can answer simple questions with the help of peers	S/he cannot provide any answer to the teacher's questions
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Dst					
Comment:					

a. Language validation

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas

Judul Penelitian : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : No Littering
Validator : Trisnam Haraga, S.S., M.Pd
Instansi : Universitas Nias

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pengembangan produk oleh peneliti berupa Pengembangan Game pembelajaran untuk Meningkatkan kemampuan berbicara dan Hasil Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan, maka melalui instrumen ini dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap games pembelajaran tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas game pembelajaran bahasa Inggris tersebut, sehingga dapat diketahui kelayakan nya untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat

Baik Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Lugas						
1	Kecfektifan kalimat					✓
2	Kebakuan istilah				✓	
Aspek Komunikatif						
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
Aspek Kaidah Bahasa						
4	Ketepatan tata bahasa					✓
Aspek Istilah dan Simbol						
5	Ketepatan ejaan					✓
6	Konsisten penggunaan istilah					✓
7	Konsisten penggunaan simbol					✓
Total Skor		✓				
Persentase						
Kategori						

Saya juga berharap Bapak berkenan memberikan catatan mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran untuk produk pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia di bawah ini. Atau Ibu dapat merevisi dengan mencoret pada bagian dilihat salah dalam produk pembelajaran dan menuliskan apa yang seharusnya diperbaiki oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
		Use simpler language that -easier for junior high school student to understand.

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Gunungsitoli,
Validator

2025

Frts

Trismen Haweta, M.Pd

b. Design Validation

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

A. Identitas

Judul Penelitian : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : No Littering
Validator : Trisnani Haraga, S.S., M.Pd
Instansi : Universitas Nias

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pengembangan produk oleh peneliti berupa Pengembangan Game pembelajaran untuk Meningkatkan kemampuan berbicara dan Hasil Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan, maka melalui instrumen ini dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap games pembelajaran tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas game pembelajaran bahasa Inggris tersebut, sehingga dapat diketahui kelayakan nya untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat

Baik Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Lugas						
1	Kecfektifan kalimat					✓
2	Kebakuan istilah				✓	
Aspek Komunikatif						
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
Aspek Kaidah Bahasa						
4	Ketepatan tata bahasa					✓
Aspek Istilah dan Simbol						
5	Ketepatan ejaan					✓
6	Konsisten penggunaan istilah					✓
7	Konsisten penggunaan simbol					✓
Total Skor		✓				
Persentase						
Kategori						

Saya juga berharap Bapak berkenan memberikan catatan mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran untuk produk pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia di bawah ini. Atau Ibu dapat merevisi dengan mencoret pada bagian dilihat salah dalam produk pembelajaran dan menuliskan apa yang seharusnya diperbaiki oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
		Use simpler language that -easier for junior high school student to understand.

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Gunungsitoli,
Validator

2025

Tris

Trisman Harefa, M.Pd

c. Material Validation

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Penelitian : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Materi Pokok : No Littering

Validator : Dian Desrini Haraga, S.Pd.

Instansi : UPTD SMPN 4 Gunungsitoli Selatan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pengembangan produk oleh peneliti berupa Game pembelajaran untuk Meningkatkan kemampuan berbicara dan Hasil Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan, maka melalui instrumen ini dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap games pembelajaran tersebut. Penilaian dari Ibu akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas game pembelajaran bahasa Inggris tersebut, sehingga dapat diketahui kelayakan nya untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran						
1	Kelengkapan materi				✓	
2	Keluasaan materi					✓
3	Kedalaman materi					✓
Keakuratan materi						
4	Keakuratan konsep dan definisi					✓
5	Keakuratan data dan fakta					✓
6	Keakuratan contoh dan kasus					✓
7	Keakuratan gambar dan ilustrasi					✓
8	Keakuratan istilah-istilah				✓	
Pendukung materi pembelajaran						
9	Ketersediaan bahan ajar					✓
Aspek Kelayakan Penyajian						
Teknik penyajian						
10	Keruntutan konsep				✓	
Pendukung penyajian						
11	Contoh-contoh gambar dalam kehidupan sehari-hari					✓
12	Gambar dan ilustrasi pada setiap indikator					✓
13	Pengantar				✓	
14	Rangkuman			✓		
Penyajian pembelajaran						
15	Keterlibatan peserta didik					✓
Kelengkapan penyajian						
16	Penyajian materi dalam bentuk Website					✓
Total Skor						

Persentase	
Kategori	

Saya juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan catatan mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan, dan saran untuk games pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia di bawah ini. Atau Ibu dapat merevisi dengan mencoret pada bagian yang dilihat dalam games pembelajaran dan menuliskan apa yang seharusnya diperbaiki oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
		Bagian pengantar dan ringkasan masih perlu diperjelas, baik dari segi isi maupun structure supaya siswa lebih mudah memahami topik yang sedang dipelajari dalam game

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Gunungsitoli,
Validator

2025

[Signature]

.....
.....

Appendix 4: Result of student needs'

a. Observation

Table 3.1 Observation sheet during teaching learning process in Analysis

No	Observed Statement	Yes	No
Students Needs			
1	Students need speaking materials related to everyday communication.		✓
2	Students still have difficulty using certain vocabulary in speaking.		✓
Learning Style			
3	Students show a preference for kinesthetic learning (learning by doing/movement)	✓	
4	Students feel more comfortable with auditory-based learning (listening/conversation)	✓	
5	Students prefer a combination of learning styles (combination)	✓	
Prior Knowledge			
6	Students understand basic vocabulary related to the topic		✓
7	Students are able to construct simple sentences based on the topic		✓
8	Do students have background knowledge about the material being discussed	✓	
Relevant Skills			
9	Students are able to follow simple instructions in English		✓
10	Students have the skills to use technology or interactive games	✓	
Learning Problems			
11	Students face difficulties in grammar when speaking		✓
12	Students face problems with pronunciation	✓	
13	Students find it difficult to express ideas or opinions orally	✓	
Potential of Games			
14	Games increase students' motivation to speak	✓	
15	Games help students understand difficult vocabulary/expressions through practice	✓	
16	Games facilitate student interaction to build	✓	

	speaking confidence	✓	
Students Characteristics			
17	Do students seem motivated to speak when activities are made fun	✓	
18	Do students try to improve their pronunciation or information when speaking	✓	

b. Result of Interview

No	Questions	Response
1	What are the main learning objectives you aim to achieve in teaching English to your students?	My goal in teaching English is usually to help students understand the basic material first, like daily vocabulary and getting them to speak up—even if they make mistakes. I focus more on building their confidence to speak.
2	Do you think your students are able to understand or achieve the learning objectives given?	Honestly, not all students can reach the learning objectives. Some get it quickly, but many still need a lot of guidance, especially in speaking. Sometimes they just memorize without really understanding.
3	How do you assess your students' prior knowledge before delivering new material?	Before starting a topic, I usually ask if they've learned something similar before. I also give small activities to see how much they already know. It helps me decide where to begin.
4	In your opinion, do students show interest or curiosity about the material being taught?	Not all students are active. Some of them are quiet, especially when asked to speak in English. Maybe they're shy or afraid of making mistakes. But some are quite enthusiastic.
5	How confident are your students in using English for speaking during classroom activities?	Students still rarely speak English fluently. Most of the time they give short answers or stay silent. We need a more creative approach to get them to speak.
6	What strategies do you use to encourage students to participate actively during the lesson?	I try to create a relaxed and fun atmosphere in class. For example, I give them role-playing activities or English guessing games. When the class feels comfortable, they become more motivated.
7	Do you think the teaching materials provided are appropriate and relevant to students' needs?	The material I use is mostly from textbooks. The content is okay, but sometimes it's not very interesting. If it's just long texts, students get bored quickly.
8	How do you ensure that students understand your instructions during the lesson?	I usually give instructions slowly and repeat them if needed. Sometimes I also explain in Indonesian to make sure they really understand what to do.

9	What references or additional materials do you use to support your teaching?	I have textbooks and worksheets, but I often look for extra materials online—like short videos or pictures—to make lessons less monotonous.
10	Do you use any technology (e.g., PowerPoint, videos, online platforms) during English lessons?	We have a projector in this school, but I haven't used it yet because everything learned can be done through books only.
11	How often do you integrate digital media or games into your lessons to help improve engagement?	I've never used game-based learning media before, but I think it's a good idea. Kids these days love interactive things, so I think they would enjoy it more
12	What challenges do you face in using technology based on the school's infrastructure and students' access?	Technology is also a challenge. School facilities do exist, but not all classrooms have internet or devices. So, I only rely on textbooks that already exist.

Appendix 5: Student Response

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Edwin dani harefa

Kelas : 8 D

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran				✓	
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 54

Persentase = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Titus J. Loze

Kelas : VIII-13

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi			✓		
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan			✗	✓	

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total : 47

Persentase : 94,0

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025

[Signature]

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Epi Marta Wati Harefa
 Kelas : VIII-B
 Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran				✓	
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 55
 Persentase: 1.100

Gunungsitoli,
 Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : RESTIN MARTHA HAREFA

Kelas : B-B

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar					✓
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total : 5A

Penggunaan = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Anggun Permata Sari Hulu
 Kelas : VIII-B 4057
 Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup Baik
- Skor 2 : Kurang baik
- Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar					✓
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total : 55
 Persentase = 1.100

Gunungsitoli,
 Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Kiranni syafa Annisa putri

Kelas : 8-B

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna			✓		
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar						✓
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓	
12	Peningkatan motivasi belajar					✓	
Komentar dan Saran:							

Total: 63

Persentase = 1.060

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Kiranni syafa Annisa putri

Kelas : 8-B

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna			✓		
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar					✓
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran				✓	
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total: 63

Persentase = 1.060

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Milca Cahyani Mentrôfa

Kelas : VIII - b

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca			II	✓	
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar					✓
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total: 54

Persentase = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : SELVANI KRISTIANI HULU

Kelas : B.3

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 55

Persentase = 1.100

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Meiman Jaya Gulo
 Kelas : 8-B (VIII-B)
 Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 84

Persentase = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025

[Signature]

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Kiranni syafa Annisa putri

Kelas : 8-B

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna			✓		
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar					✓
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran				✓	
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total: 63

Persentase = 1.060

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : SELVANI KRISTIANI HULU

Kelas : B.3

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					✓
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 55

Persentase = 1.100

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Meiman Jaya Gulo
 Kelas : 8-B (VIII-B)
 Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca					✓
5	Kemenarikan paduan warna				✓	
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami				✓	
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 84

Persentase = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025

[Signature]

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : ALVIN HANA

Kelas : VIII-B / 8-B

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus				✓	✓
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana				✓	
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total: 53
 Presensi = 1.060

Gunungsitoli,
 Peserta Didik

2025



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : FUSAN P NDRAHA

Kelas : VIII - E

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Keterarikan menggunakan game pembelajaran				✓	
12	Peningkatan motivasi belajar				✓	
Komentar dan Saran:						

Total: 53

Persentase = 100%

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025

Gunungsitoli

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : FUSAN P NDRAHA

Kelas : VIII - E

Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain				✓	
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi					✓
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan				✓	
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan				✓	

10	Kemudahan belajar				✓	
11	Ketertarikan menggunakan game pembelajaran					✓
12	Peningkatan motivasi belajar					✓
Komentar dan Saran:						

Total: 54
Presentase = 1.080

Gunungsitoli,
Peserta Didik

2025

[Signature]

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Identitas

Nama : Krisnat Harefa
 Kelas : VIII-B
 Asal Sekolah : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum melakukan penilaian, silakan mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu. Peserta didik memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup Baik
 Skor 2 : Kurang baik
 Skor 1 : Sangat Kurang Baik

No	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Kemenarikan desain					
2	Warna dan gambar yang bagus					✓
3	Kemenarikan isi				✓	
4	Huruf yang digunakan mudah dibaca				✓	
5	Kemenarikan paduan warna					✓
Aspek Penyajian Materi						
6	Mudah digunakan					✓
7	Mudah dipahami					✓
8	Kalimat sederhana					✓
Aspek Manfaat						
9	Pedoman penggunaan					✓

LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN



First meeting in the control class



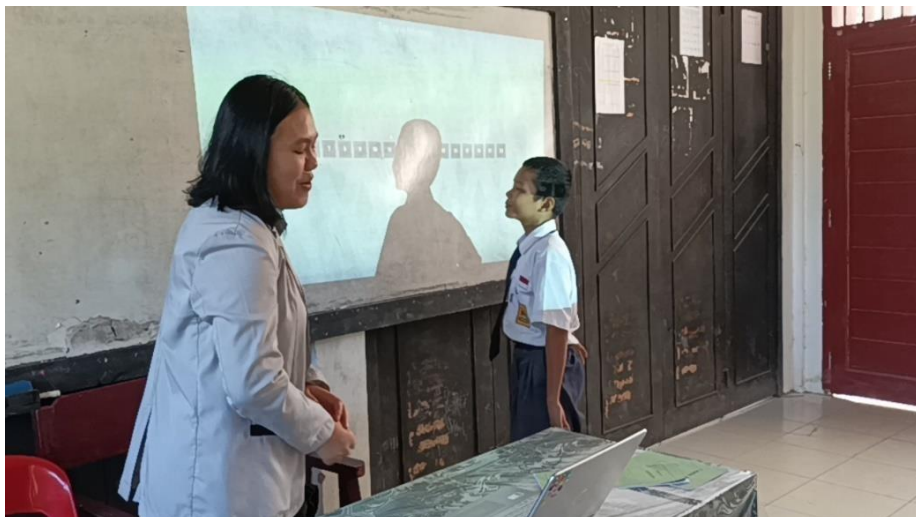
First meeting in the control class



Submit a research permit letter to the principal



Observed teaching learning



Teaching learning process using Interactive Educational Game



With the student using Interactive Educational Game (Conversation)



With the student using Interactive educational game (open box)



Distribute response questionnaires to students



2 November 2024

Hal : Pengajuan Judul Rancangan Penelitian

Kepada Yth :
Bapak Dr. Yaredi Waruwu, S.S., M.S
(Dosen Penasihat Akademik)

Dengan hormat,

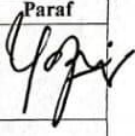
1. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**

NIM : 212108030

Jumlah SKS yang telah diselesaikan : 136 SKS

Dengan ini mengajukan Judul Rancangan Penelitian dan memohon kepada Bapak kiranya dapat berkenan menyetujui salah satu judul yang saya ajukan di bawah ini:

No.	Judul	Persetujuan	
		Tanggal	Paraf
1	GAMIFICATION AND EDUCATIONAL GAMES CONNECTED TO NIAS HISTORY AND CULTURE AT SMP N 2 GUNUNGSITOLI 2024-2025 USING ANDROID-BASED APPS	02/11/24	
2	DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED APPLICATIONS FOR MAPPING TOURISM LOCATIONS AND LODGING IN GUNUNGSITOLI CITY		
3	DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED APPLICATION TO FACILITATE THE PROMOTION OF LESSER KNOWN TOURIST DESTINATIONS IN GUNUNGSITOLI CITY		

2. Demikian permohonan ini saya ajukan dengan harapan semoga Bapak dapat mempertimbangkannya.

Hormat saya:
Pemohon,



ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
NIM. 212108030



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
Alamat: Jalan Yos Sudarso No. 118/E-S, Gunungsitoli, Telepon (0639) 21616, Nias 22812
Homepage: <https://fkip.unias.ac.id> email: fkip@unias.ac.id

Lembar Saran dan Perbaikan Judul Proposal

No	Judul	Saran-saran	Perbaikan	Tanda Tangan	
				KAPRODI	DOSEN PA
1	GAMIFICATION AND EDUCATIONAL GAMES CONNECTED TO NIAS HISTORY AND CULTURE AT SMP N 2 GUNUNGSITOLI 2024-2025, USING ANDROID-BASED APPS	Lampirkan ke proposal.			
2	DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED APPLICATIONS FOR MAPPING TOURISM LOCATIONS AND LODGING IN GUNUNGSITOLI CITY				
3	DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED APPLICATION TO FACILITATE THE PROMOTION OF LESSER KNOWN TOURIST DESTINATIONS IN GUNUNGSITOLI CITY				

Demikian permohonan ini saya ajukan dan atas perhatian saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,
Pemohon,

ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
NIM. 212108030

Tembusan:

1. Yth. Kaprodi
2. Yth. Dosen PA

OUTLINE TOPIK PENELITIAN SKRIPSI

Name : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
 Reg. Number : 212108030
 Program : Sarjana
 Study Program : English Education
 Faculty : Teaching Training Education

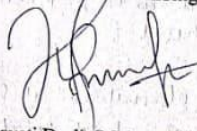
Judul	Developing Interactive Educational On the Student Ability in Speaking at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Fenomena	The phenomenon that occurs at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan shows that students' interest in learning to speak still needs to be improved. They often feel less enthusiastic in more conventional learning. This creates challenges in the development of students' speaking skills, especially in the context of requesting and giving attention. Students prefer learning that is dynamic, practical and relevant to their daily lives. In the context of learning to speak, it is important for students to master elements such as "asking for attention" and "expressing attention". In addition, they also need to understand how to express attention, such as by giving responses that show they are listening, for example by nodding or making relevant comments. However, traditional teaching methods are often considered monotonous and uninteresting, hindering the development of their speaking skills. This situation indicates a gap between the teaching methods used and the current needs of students, which has an impact on their speaking skills, including in the aspects of requesting and giving attention. To overcome this problem, it is necessary to develop interactive learning media that can attract students' interest and increase their involvement in the learning process. By utilizing technology and interactive elements, students can be more involved in speaking learning, so that they not only learn theory, but also practice asking for and giving attention in a fun and relevant way. This approach is expected to create a more interesting learning atmosphere, so that students can develop their speaking skills effectively, including in this important aspect of communication.
Lokus	SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Alamat	Desa Lolomboli
Latar Belakang	The phenomenon at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan indicates that there is still room for improvement in the pupils' enthusiasm for speaking. Many students find traditional teaching methods boring and uninspiring, which makes them less enthusiastic. This makes it difficult for kids to improve their speaking abilities, particularly when it comes to requesting and providing attention. According to research by Hwang et al. (2020), interactive learning

Chen, C.-H., Huang, Y.-M., & Liu, M.-C. (2022). "The effects of technology-enhanced learning on students' speaking skills." *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 45-58

Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-H. (2020). "A collaborative learning approach to enhance students' speaking skills in English as a foreign language." *Educational Technology & Society* Vongkhamchanh, K., Hasegawa, S., & Sujith, K. (2021). *Engaging Students in Local Culture through Interactive Learning: Evidence from Southeast Asia*. *International Journal of Educational Development*, 81, 102-113.

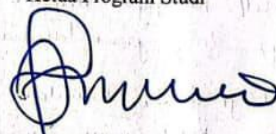
Gunungsitoli, Januari 2025

Disetujui oleh
Dosen Pembimbing,



Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908

Disahkan oleh
Ketua Program Studi



Afore Tahir Harefa, S. Pd, M.Hum.
NIDN 0117038305

Tembusan :

1. Kepala LPPM Universitas Nias
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

OUTLINE TOPIK PENELITIAN SKRIPSI

Name : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
Reg. Number : 212108030
Program : Sarjana
Study Program : English Education
Faculty : Teaching Training Education

Judul	Developing Interactive Educational On the Student Ability in Speaking at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Fenomena	The phenomenon that occurs at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan shows that students' interest in learning to speak still needs to be improved. They often feel less enthusiastic in more conventional learning. This creates challenges in the development of students' speaking skills, especially in the context of requesting and giving attention. Students prefer learning that is dynamic, practical and relevant to their daily lives. In the context of learning to speak, it is important for students to master elements such as "asking for attention" and "expressing attention". In addition, they also need to understand how to express attention, such as by giving responses that show they are listening, for example by nodding or making relevant comments. However, traditional teaching methods are often considered monotonous and uninteresting, hindering the development of their speaking skills. This situation indicates a gap between the teaching methods used and the current needs of students, which has an impact on their speaking skills, including in the aspects of requesting and giving attention. To overcome this problem, it is necessary to develop interactive learning media that can attract students' interest and increase their involvement in the learning process. By utilizing technology and interactive elements, students can be more involved in speaking learning, so that they not only learn theory, but also practice asking for and giving attention in a fun and relevant way. This approach is expected to create a more interesting learning atmosphere, so that students can develop their speaking skills effectively, including in this important aspect of communication.
Lokus	SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Alamat	Desa Lolomboli
Latar Belakang	The phenomenon at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan indicates that there is still room for improvement in the pupils' enthusiasm for speaking. Many students find traditional teaching methods boring and uninspiring, which makes them less enthusiastic. This makes it difficult for kids to improve their speaking abilities, particularly when it comes to requesting and providing attention. According to research by Hwang et al. (2020), interactive learning

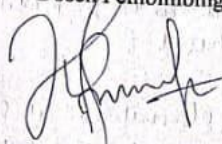
Chen, C.-H., Huang, Y.-M., & Liu, M.-C. (2022). "The effects of technology-enhanced learning on students' speaking skills." *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 45-58

Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-H. (2020). "A collaborative learning approach to enhance students' speaking skills in English as a foreign language." *Educational Technology & Society*.
Vongkhamchanh, K., Hasegawa, S., & Sujith, K. (2021). *Engaging Students in Local Culture through Interactive Learning: Evidence from Southeast Asia*. *International Journal of Educational Development*, 81, 102-113.

Gunungsitoli, Januari 2025

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing,

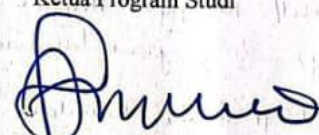


Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0120047908

Disahkan oleh

Ketua Program Studi



Afore Tahir Harefa, S. Pd, M.Hum.

NIDN. 0117038305

Tembusan :

1. Kepala LPPM Universitas Nias
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://fkip.unias.ac.id> email: fkip@unias.ac.id

SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING
Nomor: 23/UN10/PP.10.06/2024

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nias, menetapkan

Nama : **HIDAYATI DAELI, S.Pd., M.Pd.**
NIDN : 0119047902
Pangkat : Penata Muda/III-B
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Bidang Keahlian : Bahasa Inggris

sebagai Pembimbing dalam penulisan skripsi mahasiswa FKIP, Universitas Nias:

Nama : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**
NIM : 212108030
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Skripsi : **DEVELOPMENT GAMIFICATION AND EDUCATIONAL GAMES CONNECTED TO NIAS HISTORY AND USING ANDROID BASED APPS AT SMP NEGERI 2 GUNUNGSITOLI 2024/2025**

Demikian surat penetapan dosen pembimbing ini disampaikan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

27 November 2024

Dekan FKIP, Waruwu, S.S.M.S.
NIDN. 0120047908

Tembusan disampaikan kepada:

1. Plt. Rektor Universitas Nias u.p. Wakil Rektor I
2. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
3. Mahasiswa yang dibimbing (**ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**)



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E / S Gunungsitoli 626392620815 Nias 22812
Homepage: <https://Unias.ac.id> email: Pbing@gmail.com@Unias.ac.id

KARTU BIMBINGAN RANCANGAN SKRIPSI



Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
Nim : 212108030
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Developing Educational Games in Nias Legend by
Using Website to Increase Student Interest in
Learning at SMP Negeri 2 Gunungsitoli
Pembimbing : Hidayati Daeli, S.Pd.,M.Pd.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Komentar Pembimbing*)	Tanggal Rencana Konsultasi	Tanda Tangan
1	19/11/2024	- Judul - Harapan dan Realita - Peraturan dan UU	- Perhatikan judul - carilah undang-undang terkait penelitian #.	Next week	
2	2/12/2024	- Judul - Outline Penelitian	- Temukan silabus dan ATP - Temukan kompetensi dasar - Jenis game yang dipakai - Temukan indikator student interest	Next week	
3	16/12/2024	- Judul	- Melakukan primary study di sekolah - kurikulum, silabus - Manasatkan Nias Heritage ada dalam kurikulum di sekolah yg dituju	Next week	

3 4			- Mengisi outline - Mengetik bab 1-3		
3	11/01/2015	Judul Penelitian	- Buatlah argumen pendukung tentang Interactive educational games untuk mengembangkan student interest - speaking Expression of asking for Attention. - Mencari teori yang mendukung Interactive educational game dalam mengembangkan speaking. - Buat bab 1-3	Next week	
X					
4 X	10/02/2015		- Perbaiki judul - Harus kuat argumen - how important english in education field especially in SMP N 4 Gunung Sibol Selatan - simply the expectation - tuliskan kegiatan yang berhubungan dengan topik	Hari Sabtu	
X			- Cara mengutip - cari teori yang tepat tentang interactive educational games - Halaman - tuliskan reality dengan benar		
X			- Perbaiki semua teori di Bab II, fokus ke - interactive educational game, bukan interactive educational		
5 X	15/02/2015		- Pastikan disekolah ini menggunakan game dalam / sebagai strategi, model / teknik dan mengajar di kelas - Temukan KKP sekolah	Hari Sabtu	

6	18/02/2015	Bab 1-3	- Tambahkan jenis speaking yang pas dengan judul - jelaskan jenis² speaking - perbaiki background - Teori Research method (ADPHE)	2 hari lagi	<i>[Signature]</i>
7			- Tambahkan Procedure of IEG implementasi minimal 2 teori - Pasikan jenis speaking mana yang digunakan - jelaskan / summarize setiap		
13	22/02/2015		- Jurnal pada relevan research. - kemudian tambahkan paragraf / jelaskan perbedaan penelitian di bagian "Relevan Research". - Perbaiki conceptual framework - Penjelasan thing model ADPHE	2 hari lagi (Senin) 24 Feb 2015	<i>[Signature]</i>
14			- Pasikan Instrumen dan Ethical Control setiap R&D dan Technic penggunaannya - Seapkan Instrumen		
8	25/02/2015	Bab 1-3	- Memperbaiki background. - Perbaiki conceptual framework - Perbaiki cara metodologi - menambahkan sub-topik speaking assessment. - Bab II (Cari teori, beres-kan / paku)	minggu ke-2	<i>[Signature]</i>
9	01/03/2015	Bab 1-3	- Perbaiki formulation of the Problem - Perbaiki cara menulis teori dan metodologi - Tambahkan advantages and disadvantages of IEG - Temukan assessment Speaking yang benar (Teori Higgins)	next week	<i>[Signature]</i>
17			- Lengkapi Appendices - Approval Sheet.		



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

THE APPROVAL SHEET OF RESEARCH PROPOSAL

The research proposal proposed by:

Name : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
Reg. Number : 212108030
Program : Scholar
Department : English Education Study Program
Faculty : Faculty of Teacher Training and Education
Proposal Title : Developing Interactive Educational Games on the Students' Ability in Speaking Using ADDIE Model at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

has been approved to be presented in the research proposal seminar forum.

Gunungsitoli, March 10, 2025

Acknowledged by:

Chief of English Education Study Program,

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

Advisor,

Hidayati Dacli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR RANCANGAN SKRIPSI

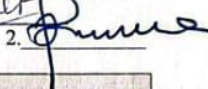
Pada hari ini, Kamis tanggal dua puluh tujuh bulan Maret tahun dua ribu dua puluh lima telah diselenggarakan Seminar Rancangan Skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias:

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul R. Skripsi : **Developing Interactive Educational Games on the Students' Ability in Speaking Using ADDIE Model at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**
C. aktu : 09.00 WIB s/d selesai

Susunan Dewan Pembimbing & Penelaah

1. Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
2. Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.

Tanda Tangan

1. 
2. 

Rekapitulasi Nilai	
Dewan Pembimbing & Penelaah	Total Nilai
Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.	08, 71
Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.	72
Total Nilai	157, 71

Rata-rata Nilai: 78, 85

Gunungsitoli, 27 Maret 2025


Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR

Nomor: 288/UN10.03/PP.08.03/2025

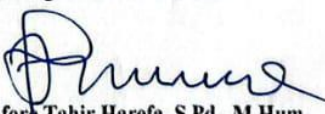
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Nias menerangkan bahwa:

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul R. Skripsi : **Developing Interactive Educational Games on the Students' Ability in Speaking Using ADDIE Model at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**
C.
Hari/tanggal : Kamis, 27 Maret 2025
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan hasil penilaian:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| ☐ | Rancangan Skripsi telah cukup baik sehingga telah dapat dipergunakan sebagai dasar untuk melaksanakan pengumpulan data (90-100) |
| ☒ | Rancangan Skripsi telah cukup baik, namun masih perlu disempurnakan dan dilengkapi dengan instrumen sebelum dipergunakan sebagai dasar untuk melaksanakan pengumpulan data (70-89) |
| ☐ | Rancangan skripsi masih perlu dikembangkan, namun masalah penelitian masih perlu diperbaiki untuk menjadi topik permasalahan skripsi. Dianjurkan perbaikan (55-69) |
| ☐ | Rancangan Skripsi tidak memenuhi syarat untuk dikembangkan sebagai bahan skripsi. Mahasiswa perlu memikirkan untuk memilih topik lain dan wajib mengikuti seminar rancangan skripsi (<54) |

Gunungsitoli, 27 Maret 2025


Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN 0117038305

Catatan:
Berikan tanda cek (✓) pada salah satu kotak.



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

PERBAIKAN RANCANGAN SKRIPSI

1. Dosen Penelaah

Nama : Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN : 0117038305
Jabatan : Penelaah
Unit Kerja : FKIP, Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul R. Skripsi : Developing Interactive Educational Games on the Students' Ability in Speaking Using ADDIE Model at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

3. Waktu Pelaksanaan Ujian

Hari/tanggal : Kamis, 27 Maret 2025
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

4. Perbaikan Rancangan Skripsi

No	Bab Halaman	Uraian
		- coba anda revisi judulnya - perbaiki Referensi - perbaiki semua tabel dan komputer.

Gunungsitoli, 27 Maret 2025

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

PERBAIKAN RANCANGAN SKRIPSI

1. Dosen Pembimbing

Nama : Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0120047908
Jabatan : Pembimbing
Unit Kerja : FKIP, Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul R. Skripsi : Developing Interactive Educational Games on the Students' Ability in Speaking Using ADDIE Model at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

3. Waktu Pelaksanaan Ujian

Hari/tanggal : Kamis, 27 Maret 2025
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

4. Perbaikan Rancangan Skripsi

No	Bab Halaman	Uraian
		Sequinsia dy Sam

Gunungsitoli, 27 Maret 2025

Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📮 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

THE EXAMINERS' BOARD APPROVAL SHEET OF RESEARCH PROPOSAL

The research proposal proposed by:

Name : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**
Reg. Number : 212108030
Program : Scholar
Department : English Education Study Program
Faculty : Faculty of Teacher Training and Education
Proposal Title : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

has been presented in the research proposal seminar forum and approved for research.

Advisor,

Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908

Gunungsitoli, 14 April 2025

Reviewer,

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

Acknowledged by:

Chief of English Education Study Program,

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

26 April 2025

Nomor : **351/UN10.03/PN.01.02/2025**

Lamp. : 1 (satu) set

Perihal : Berkas Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. :

Bapak Dekan FKIP-UNIAS
di
Tempat

1. Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan berkas dalam rangka pengurusan permohonan izin pelaksanaan penelitian mahasiswa yang di laksanakan oleh :
Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang pendidikan : Sarjana (S1)
Judul skripsi : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Lokasi penelitian : SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan 1
Jadwal penelitian : 05 Mei – 05 Juni 2025
2. Berkenaan dengan permohonan izin penelitian dimaksud, mahasiswa tersebut di atas telah melampirkan berkas sebagai berikut:
a. ✓ Fotokopi Berita Acara Seminar Rancangan Skripsi
b. ✓ Fotokopi Surat Keterangan Seminar
c. ✓ Fotokopi Perbaikan Rancangan Skripsi dari Dosen Pembimbing
d. ✓ Fotokopi Perbaikan Rancangan Skripsi dari Dosen Penelaah
e. ✓ Fotokopi Lembar Persetujuan Rancangan Penelitian
f. ✓ KRS Semester 8
g. ✓ KHS semester 7
h. ✓ Proposal
3. Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

*Ketua Program Studi,

Afere Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias ✉ 22812
Home page : <https://fkjp.unias.ac.id> email : fkjp@unias.ac.id

Gunungsitoli, 28 April 2025

Nomor : 108/UN10/PN.01.02/2025

Lampiran : 1 (satu) set

Perihal : **Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian**

Yth.

Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah
di

Tempat

1. Dengan hormat, dalam rangka melengkapi data penelitian yang dilaksanakan oleh:

Nama : **Enjel Tris Jelita Telaumbanua**
NIM : 212108030
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)

Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Games on the
Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4
Gunungsitoli Selatan

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Jadwal Penelitian : 05 Mei s.d. 05 Juni 2025

Maka kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberi izin kepada mahasiswa yang namanya tersebut di atas untuk melaksanakan Penelitian di lokasi penelitian tersebut di atas (rancangan skripsi terlampir).

2. Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


Dr. Yaredi Waryu, S.S., M.S.
NIDN. 0120047908

Tembusan Yth:

1. Plt. Rektor Universitas Nias
2. Wakil Rektor Lingkup Universitas Nias
3. Kepala LPPM Universitas Nias
4. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
5. Peneliti yang bersangkutan (**Enjel Tris Jelita Telaumbanua**)
6. Arsip



PEMERINTAHAN KOTA GUNUNGSITOLI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMP NEGERI 4 GUNUNGSITOLI SELATAN
Jalan Ombolota Simenari Desa Lolomboli, Kecamatan Gunungsitoli Selatan
Email : smpn4gunelt@yahoo.com
Gunungsitoli Selatan-Kode Pos 22851

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :421/081/SMPN.4-GS.Sel/2025

Dasar : Surat Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah
Nomor : 00.9.2/1.193/Bapperida/2025, tanggal 5 Mei 2025 tentang Rekomendasi
Penelitian Mahasiswa atas nama : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA

MEMBERI IZIN

Kepada
Nama : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
NIM : 212108030
Universitas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Penelitian : Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability
at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

Demikian disampaikan untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Gunungsitoli

Pada Tanggal : 7 Mei 2025

Kepala UPTD SMP Negeri 4
Gunungsitoli Selatan



MESTIKA TELAUMBANUA, S.Pd.
Pembina Tk.I/IV-b

NIP 19770129 200611 2 001

Tembusan :

1. Dinas Pendidikan Kota Gunungsitoli
2. Arsip



PEMERINTAHAN KOTA GUNUNGSITOLI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMP NEGERI 4 GUNUNGSITOLI SELATAN
Jalan Ombolota Simenari Desa Lolomboli, Kecamatan Gunungsitoli Selatan
Email : smpn-4gunels@yahoo.com
Gunungsitoli Selatan-Kode Pos 22851

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 098 / SMPN.4-GS.Sel/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MESTIKA TELAUMBANUA, S.Pd.
NIP : 19770129 200611 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

Menerangkan bahwa :

Nama : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
NIM : 212108030
Program Studi : S-1 Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Games on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

Mahasiswa yang namanya diatas benar telah melaksanakan penelitian di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lolomboli, 6 Juni 2025
Kepala Satuan Pendidikan



MESTIKA TELAUMBANUA, S.Pd.
Pembina Tk.I/IV-b
NIP 197701292006112001



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E / S Gunungsitoli 626392620815 Nias 22812
Homepage: <https://Unias.ac.id> email: Pbing@gmail.com@Unias.ac.id

KARTU BIMBINGAN RANCANGAN SKRIPSI



Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
Nim : 212108030
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Developing Interactive Educational Game on the
Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4
Gunungsitoli Selatan
Pembimbing : Hidayati Dacli, S.Pd.,M.Pd.

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Komentar Pembimbing*)	Tanggal Rencana Konsultasi	Tanda Tangan
1	25/06/2015	Produk Penelitian	- Buatlah game interactive yang sesuai dengan materi ajar. - Buatlah Instrumen Penelitian		
2	1/07/2015	Produk Penelitian dan Instrumen	- Tentukan validasi design, materi dan bahasa - Revisi product.		
3	6/07/2015	Produk Penelitian dan Materi ajar	- Revisi product - Menentukan materi dan menyesuaikan dgn modul ajar dan lembar observasi		

4	23/07/2015	Modul ajar/APP, Produk penelitian	- Tambahkan indikator Penilaian untuk modul ajar. - Perbaiki lembar observasi - Bawa appendices.		
5	29/07/2015	Bab IV-V	- formulation of the problem Perbaiki - objective of the research Perbaiki, kaiti menganalisis kebutuhan siswa di lapangan		
6	4/08/2015	Bab IV-V	- Perbaiki isi observasi, berikan landasan. - perbaiki proses ADDIE di Bab III.		
7	7/08/2015	Bab IV-V	- Harus ada indikator pada observasi tiap langkah IE6, keaktifan, kreatifitas, kecapaian, output, motivasi. - Perbaiki lembar observasi Serap pertemuan.		
8	11/08/2015	Bab IV	- cari teori yang mendukung indikator observasi yang ada di analisis. - Bawa bukti lembar observasi - observasi guru terhadap pembelajaran yang dilakukan saat menerapkan IE6.		
9	13/08/2015		- tambahkan pendapat para ahli di indikator observasi - tambahkan contoh gambar pada tahap desain. - Perbaiki tahap analisis dan desain.		
10	20/08/2015	Bab IV-V	- Tanyakan kaiti observasi dengan Analisis. - Tukarkan indikator pada observasi sesuai dgn game yg digunakan. - Bawa semua Extra		



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

THE APPROVAL SHEET OF UNDERGRADUATE THESIS

The undergraduate thesis proposed by:

Name : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
Reg. Number : 212108030
Program : Scholar
Department : English Education Study Program
Faculty : Faculty of Teacher Training and Education
Thesis Title : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability
at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

has been approved by undergraduate thesis advisor for further approval by the board of examiners.

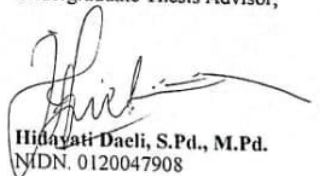
Acknowledged by:

Chief of English Education Study Program,


Aford Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

Gunungsitoli, August 22th 2025

Undergraduate Thesis Advisor,


Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Rektorat : Jalan Pancasila No. 10 Kota Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📮 22814
Homepage: <https://unias.ac.id> email: admin@unias.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 616/UN06.01/TU.01.20/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yupiter Mendrofa, S.E., M.M.**
NIDN : 0112078103
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I /III/d
Jabatan : Plh. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Nias

dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : **Enjel Tris Jelita Telaumbanua**
NIM : 212108030
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

adalah benar telah melakukan pengecekan plagiarisme terhadap Skripsi mahasiswa tersebut di atas melalui aplikasi *Turnitin*, dan mendapat tingkat *Similarity* 20% dan tingkat *Artificial Intelligence* (AI) 33%, sehingga dinyatakan layak untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya sesuai dengan tahapan pada penyelesaian skripsi.

Gunungsitoli, 21 Agustus 2025

Plh. Kepala LPPM Universitas Nias



Yupiter Mendrofa, S.E., M.M.

NIDN. 0112078103

Tembusan:

1. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
2. Mahasiswa an. **Enjel Tris Jelita Telaumbanua.**



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. **1157**UN10.03/PN.01/2025

1. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris menerangkan bahwa:
Nama : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**
NIM : **212108030**
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Telah menyelesaikan mata kuliah yang dipersyaratkan dalam kurikulum yang berlaku di Universitas Nias sebanyak 149 SKS.
2. Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk mengikuti ujian skripsi.
3. Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Gunungsitoli
Pada Tanggal : **10** November 2025
Ka. Prodi,



Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

Tembusan
Dekan FKIP Universitas Nias

23 Agustus 2025

Perihal : Permohonan Ujian Skripsi
Lampiran : Satu Berkas

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
di
Gunungsitoli

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program : Sarjana (S-1)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dosen Pembimbing : Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at
SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

Mengajukan permohonan untuk diperkenankan menempuh Ujian Skripsi. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Biodata Peserta Ujian Skripsi
2. Lembar persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi
3. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi (Print Out SIMAT)
4. Fotokopi Surat Penugasan Dosen Pembimbing Skripsi
5. Fotokopi KRS semester 1 sampai Semester Berkenaan
6. Fotokopi KHS dari semester 1 sampai terakhir
7. Fotokopi Pembayaran Uang Ujian Skripsi
8. Surat Keterangan telah menyelesaikan semua beban studi kecuali skripsi/penulisan skripsi/thesis writing*)
9. Transkrip Nilai yang telah ditandatangani ketua program Studi
10. Surat Keterangan telah melakukan pengecekan Plagiarisme dari LPPM.
11. Undangan ujian skripsi
12. Telah mengisi link bit.ly/MendaftarUjianSkripsiFKIP

Atas perhatian Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Pemohon



Enjel Tris Jelita Telaumbanua
212108030

Tembusan
Yth.
Dekan FKIP Universitas Nias



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

**PERNYATAAN KESEDIAAN PENGUJI I MENGHADIRI
UJIAN MEJA HIJAU**

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Meja Hijau bagi mahasiswa Universitas Nias:

Nama : ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game Educational Game on the
Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

Yang dilaksanakan pada

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 WIB - selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

Dengan ini menyatakan kesediaan menghadiri Ujian Meja Hijau pada waktu yang telah ditetapkan.

Gunungsitoli, 23 Agustus 2025

Penguji I,

1. Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.

Tanda Tangan,

1.



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

**PERNYATAAN KESEDIAAN PENGUJI II MENGHADIRI
UJIAN MEJA HIJAU**

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Meja Hijau bagi mahasiswa Universitas Nias

Nama : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game Educational Game on the
Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

Yang dilaksanakan pada

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 WIB - selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

Dengan ini menyatakan kesediaan menghadiri Ujian Meja Hijau pada waktu yang telah ditetapkan.

Gunungsitoli, 23 Agustus 2025

Penguji II,

Tanda Tangan,

1. Yasminar Amaerita Telaumbanua, S.Pd.,
M.Pd

1.



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

**PERNYATAAN KESEDIAAN PEMBIMBING MENGHADIRI
UJIAN MEJA HIJAU**

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Meja Hijau bagi mahasiswa Universitas Nias

Nama : **ENJEL TRIS JELITA TELAUMBANUA**

NIM : **212108030**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa Inggris**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game Educational Game on the
Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

Yang dilaksanakan pada

Hari/tanggal : **Selasa, 26 Agustus 2025**

Pukul : **15.00 WIB - selesai**

Tempat : **Ruang 01 FKIP Universitas Nias**

Dengan ini menyatakan kesediaan menghadiri Ujian Meja Hijau pada waktu yang telah ditetapkan.

Gunungsitoli, 23 Agustus 2025

Pembimbing,

Tanda Tangan,

1. Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

SURAT PENETAPAN DOSEN PENGUJI

Nomor: 1012a/UN.10.03/PP.08.05/2025

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias menetapkan dewan penguji skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

Waktu pelaksanaan ujian:

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

Dewan Penguji:

No.	Nama	Jabatan dalam Ujian	Keterangan
1	Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum	Penguji I	
2	Yasminar Amaerita Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	
3	Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing Utama/ Penguji	

Gunungsitoli, 23 Agustus 2025
Ketua Program Studi,


Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

a



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

Gunungsitoli, 23 Agustus 2025

Nomor : 1012b/UN10.03/PP.08.05/2025
Lampiran : 2 (dua) eks.
Hal : Pelaksanaan Sidang Skripsi
atas nama Enjel Tris Jelita Telaumbanua

Yth. Dosen Penguji Ujian Skripsi
1. Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
2. Yasminar Amaerita Telaumbanua, S.Pd., M.Pd
3. Hidayati Dacli, S.Pd., M.Pd.

Penguji I
Penguji II
Pembimbing Utama/Penguji

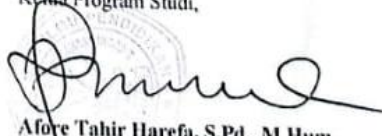
di Gunungsitoli

Sehubungan dengan pelaksanaan sidang skripsi mahasiswa:
Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

Diharapkan kehadiran Bapak/Ibu pada acara dimaksud yang diselenggarakan pada:
Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

Naskah skripsi yang diujikan, disampaikan langsung oleh mahasiswa yang bersangkutan. Atas perhatian Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi,



Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN: 0117038305

Tembusan
1. Plh. Rektor Universitas Nias
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Enjel Tris Jelita Telaumbanua



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pblng.unlas.ac.id> email: pblng@unlas.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini, Selasa tanggal dua puluh enam bulan Mei tahun dua ribu dua puluh lima telah diselenggarakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias:

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan
Waktu : 08.00 WIB s.d. selesai

- Susunan Dewan Penguji
1. Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
 2. Yasminar Amacrita Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.
 3. Hidayati Dacli, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan

1.

2.

3.

No.	Penguji	Tanda Tangan	
		Skor	Rata-rata
1	Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.		85
2	Yasminar Amacrita Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.		80.75
3	Hidayati Dacli, S.Pd., M.Pd.		94.25
	Jumlah		259.98

Berdasarkan perhitungan, rata-rata nilai adalah: 85.99 (Delapan puluh lima koma sembilan puluh sembilan).

Dengan demikian yang bersangkutan dinyatakan lulus/tidak lulus dengan predikat kelulusan A-

Gunungsitoli, 26 Agustus 2025
Dewan Ujian Skripsi

Ketua,

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0117038305

Sekretaris,

Riswan Zega, S.Pd., M.Hum.
NIDN. 0124108804



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

1. Pembimbing

Nama : **Hidayati Daeli, S.Pd., M.Hum.**
NIDN : 0120047908
Jabatan : Pembimbing
Unit Kerja : FKIP, Universitas Nias

2. Mahasiswi

Nama : **Enjel Tris Jelita Telaumbanua**
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

3. Waktu Pelaksanaan Ujian

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 s/d selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

4. Perbaikan Skripsi

No	Bab/Halaman	Uraian
		Perbaiki sesuai dg saran pengaji 1, 2, dan pembimbing

Gunungsitoli, 26 Agustus 2025
Pembimbing,


Hidayati Daeli, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0120047908



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

1. Penguji II

Nama : Yasminar Amaerita Telaumbanua, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0130047702
Jabatan : Penguji I
Unit Kerja : FKIP, Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan**

3. Waktu Pelaksanaan Ujian

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 s/d selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

4. Perbaikan Skripsi

No	Bab/Halaman	Uraian
		— Read my notes, comprehend, then revise it correctly — Complete the draft as I review it in independent thesis session

Gunungsitoli, 26 Agustus 2025
Penguji II,

Yasminar A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0124108804



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pbing.unias.ac.id> email: pbing@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

1. Penguji I

Nama : Afore Tahir Harefa, S.Pd. M.Hum.
NIDN : 0117038305
Jabatan : Penguji I
Unit Kerja : FKIP, Universitas Nias

2. Mahasiswi

Nama : Enjel Tris Jelita Telaumbanua
NIM : 212108030
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Developing Interactive Educational Game on the Students' Speaking Ability at SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan

3. Waktu Pelaksanaan Ujian

Hari/tanggal : Selasa, 26 Agustus 2025
Pukul : 15.00 s/d selesai
Tempat : Ruang 01 FKIP Universitas Nias

4. Perbaikan Skripsi

No	Bab/Halaman	Uraian
		Coba pasteikan developmen.

Gunungsitoli, 26 Agustus 2025
Penguji I,

Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum
NIDN. 0101066003

BIODATA



Enjel Tris Jelita Telaumbanua was born on March 30, 2003, the second of three children to Foliapritinus Telaumbanua (father) and Fenima Larosa (mother). She began her education at SD 071009 Sisambulahe, graduating in 2015. She then continued her education at SMP Negeri 2 Gunungsitoli, graduating in 2018. She then continued her education at SMA Negeri 3 Gunungsitoli, majoring in Social Sciences, and graduating in 2021. The

various competitions she has participated in also reflect her achievements. Furthermore, she has registered several books for copyright (IPR) during her studies. Her achievements are also reflected in the various competitions she has participated in. In the future, Enjel aspires to become a teacher and own her own restaurant. Most importantly, she wants to always be a source of pride for her mother and father.