

APPENDIXES

Appendix 1: Pretest

Appendix 2: Post-Test

Appendix 3: Learning Motivation Questionnaire Matrix

Appendix 4: Questionnaire

Appendix 5: Lesson Plan

Appendix 6: Students Pretest and Posttest Results

Appendix 7: Normality and Homogeneity Test

Appendix 8: Questionnaire Result

Appendix 9: Documentation

Appendix 10: Letters

APPENDIX 1**PRE-TEST**

Name :

Class :

Date :

Instruction

1. Choose the best answer for each question by marking only one option.
2. Answer all questions within 60 minutes.

Listening Comprehension

Listen to the story “Two Friends and the Bear” and answer questions 1-5 based on what you hear!

1. Why did the two friends decide to stay together in the forest?
 - A. They enjoyed each other’s company.
 - B. They wanted to explore the forest.
 - C. They knew there could be danger and promised to stay together.
 - D. They were looking for food.
2. What happened when the bear appeared?
 - A. Both friends ran away together.
 - B. One friend climbed a tree, and the other lay on the ground.
 - C. The bear attacked both friends.
 - D. Both friends climbed the tree.
3. How did the friend on the ground avoid being attacked by the bear?
 - A. He threw a rock at the bear.
 - B. He pretended to be dead.
 - C. He climbed a nearby tree.
 - D. He screamed loudly to scare the bear away.
4. Why did the bear leave the friend lying on the ground?
 - A. It thought the friend was sleeping.
 - B. The friend was making noise.
 - C. Bears do not touch dead creatures.
 - D. The bear was frightened by the friend.
5. What lesson did the friend on the ground learn from the bear encounter?
 - A. It’s important to stay silent in the forest.
 - B. A true friend will always stand by you in times of danger.
 - C. Animals in the forest can be dangerous.

- D. Always climb a tree when a bear is near.

Reading Comprehension

Read the following narrative text and answer questions 6-15 based on your understanding!

The Story of Batu Lapidde

Once upon a time, in the 16th century, as the Dutch entered Barru, there lived a skilled hunter named La Wedi, also known as Lapidde. He was renowned for his ability to hunt deer in the forest, always accompanied by his loyal dogs. Oddly, whenever he hunted with friends, he would catch little to no game, but when he hunted alone with his dogs, he would bring back an abundance. One day, Lapidde decided to hunt with just his dogs again, hoping for his usual success. However, after hours without a single catch, he grew tired and stopped to rest on a large rock. Frustrated by his dogs' playful behavior instead of focusing on the hunt, he angrily muttered, "If only I had a stone, I would throw it at you!"

Suddenly, a strange force took hold of him. His body became stiff, and, before he realized it, he was turning into stone. His loyal dogs, who were nearby, transformed as well. Shortly after, his wife arrived with food, only to find her husband and his dogs petrified. Shocked, she, too, turned into stone beside them. Since that day, the stone has been known as Batu Lapidde, and locals believe that droplets sometimes appear on it with a foul smell, said to be La Wedi's urine.

6. What was La Wedi, also known as Lapidde, known for?
 - A. His skill in fishing
 - B. His ability to hunt deer
 - C. His expertise in farming
 - D. His talent in storytelling
7. Why did La Wedi feel frustrated during his hunt?
 - A. He couldn't find any deer.
 - B. His dogs were distracted and playing.
 - C. His wife interrupted him.
 - D. His friends were noisy.
8. Why do you think La Wedi and his dogs turned into stone after he spoke in anger?
 - A. Because he was tired from hunting
 - B. Because he did not respect nature with his words
 - C. Because his dogs disobeyed him
 - D. Because his wife wanted to teach him a lesson
9. What happened to La Wedi and his dogs after he spoke in anger?
 - A. They were attacked by another hunter.

- B. They disappeared into the forest.
 - C. They turned into stone.
 - D. They ran back to the village.
10. What do locals believe about the stone, now known as Batu Lapidde?
- A. It brings good luck to hunters.
 - B. Droplets sometimes appear on it, thought to be La Wedi's urine.
 - C. It grants wishes to those who touch it.
 - D. It is a sacred object that no one should approach.
11. What is a synonym for “anger” in the sentence “he angrily muttered”?
- A. Patience
 - B. Rage
 - C. Joy
 - D. Hope
12. From the story, we can learn that careless words can lead to ...
- A. Happiness
 - B. Regret
 - C. Wealth
 - D. Luck
13. Which part of a narrative text introduces the characters, setting, and initial situation?
- A. Orientation
 - B. Complication
 - C. Resolution
 - D. Reorientation
14. In the text, the complication refers to:
- A. The solution to a problem
 - B. The introduction of the characters
 - C. The main problem or conflict in the story
 - D. The setting of the story
15. What is the primary purpose of a narrative text?
- A. To describe a place
 - B. To entertain and tell a story
 - C. To provide factual information
 - D. To explain how something works

Grammar and Writing Skills

16. Identify the error: "The man love his wife and promised not to tell anyone."
- A. man
 - B. love
 - C. wife

- D. promised
17. Choose the best sequence to complete the story logically:
- 1) He promised not to tell anyone her secret.
 - 2) A young man caught a magical fish.
 - 3) She turned into a beautiful woman, and they married.
 - 4) The fish begged the man not to eat her.
- A. 2 - 4 - 1 - 3
 - B. 2 - 1 - 4 - 3
 - C. 4 - 2 - 1 - 3
 - D. 3 - 4 - 2 - 1
18. Rearrange to create a logical sentence: "Waited / wife / forest / the / in / Lapidde's."
- A. Lapidde's wife waited in the forest.
 - B. The wife in Lapidde's forest waited.
 - C. In the forest, Lapidde's waited wife.
 - D. Wife waited Lapidde's in the forest.
19. Lapidde became frustrated because he ... (not find) any deer.
- A. does not find
 - B. did not find
 - C. will not find
 - D. was not finding
20. Rewrite this sentence correctly: "The man loose his temper and called his son the son of a fish."
- A. The man lose his temper and called his son the son of fish.
 - B. The man lost his temper and called his son the son of a fish.
 - C. The man losed his temper and called his son fish's son.
 - D. The man loses his temper and called his son a fish.

Speaking (Past Tense Responses)

21. What did you do when I called you last night?
- A. I studied.
 - B. I am studying.
 - C. I was studying.
 - D. I study.
22. Did she visit her grandmother yesterday?
- A. Yes, she visited her grandmother.
 - B. Yes, she was visiting her grandmother.
 - C. Yes, she visits her grandmother.
 - D. Yes, she visiting her grandmother.

23. Did they watch a movie when you arrived?
- A. Yes, they watch a movie.
 - B. Yes, they had already watched a movie.
 - C. No, they did not watch a movie
 - D. Yes, they did not watched a movie
24. Choose the correct answer to complete the conversation:
- Tom: What did you do after school yesterday?
- Lisa: I ____ (go) to the library.
- A. went
 - B. was going
 - C. am going
 - D. go
25. What did you and your friends do on Sunday?
- A. We play football.
 - B. We played football.
 - C. We were playing football.
 - D. We have played football.

APPENDIX 2**POST-TEST**

Name :

Class :

Date :

Instruction

1. Choose the best answer for each question by marking only one option.
2. Answer all questions within 60 minutes.

Listening Comprehension

Listen to the story “Two Friends and the Bear” and answer questions 1-5 based on what you hear!

1. Why did the bear leave the friend lying on the ground?
 - A. It thought the friend was sleeping.
 - B. The friend was making noise.
 - C. Bears do not touch dead creatures.
 - D. The bear was frightened by the friend.
2. How did the friend on the ground avoid being attacked by the bear?
 - A. He threw a rock at the bear.
 - B. He pretended to be dead.
 - C. He climbed a nearby tree.
 - D. He screamed loudly to scare the bear away.
3. What lesson did the friend on the ground learn from the bear encounter?
 - A. It's important to stay silent in the forest.
 - B. A true friend will always stand by you in times of danger.
 - C. Animals in the forest can be dangerous.
 - D. Always climb a tree when a bear is near.
4. Why did the two friends decide to stay together in the forest?
 - A. They enjoyed each other's company.
 - B. They wanted to explore the forest.
 - C. They knew there could be danger and promised to stay together.
 - D. They were looking for food.
5. What happened when the bear appeared?
 - A. Both friends ran away together.
 - B. One friend climbed a tree, and the other lay on the ground.

- C. The bear attacked both friends.
- D. Both friends climbed the tree.

Reading Comprehension

Read the following narrative text and answer questions 6-15 based on your understanding!

The Story of Batu Lapidde

Once upon a time, in the 16th century, as the Dutch entered Barru, there lived a skilled hunter named La Wedi, also known as Lapidde. He was renowned for his ability to hunt deer in the forest, always accompanied by his loyal dogs. Oddly, whenever he hunted with friends, he would catch little to no game, but when he hunted alone with his dogs, he would bring back an abundance. One day, Lapidde decided to hunt with just his dogs again, hoping for his usual success. However, after hours without a single catch, he grew tired and stopped to rest on a large rock. Frustrated by his dogs' playful behavior instead of focusing on the hunt, he angrily muttered, "If only I had a stone, I would throw it at you!"

Suddenly, a strange force took hold of him. His body became stiff, and, before he realized it, he was turning into stone. His loyal dogs, who were nearby, transformed as well. Shortly after, his wife arrived with food, only to find her husband and his dogs petrified. Shocked, she, too, turned into stone beside them. Since that day, the stone has been known as Batu Lapidde, and locals believe that droplets sometimes appear on it with a foul smell, said to be La Wedi's urine.

6. Why did La Wedi feel frustrated during his hunt?
 - A. He couldn't find any deer.
 - B. His dogs were distracted and playing.
 - C. His wife interrupted him.
 - D. His friends were noisy.
7. What was La Wedi, also known as Lapidde, known for?
 - A. His skill in fishing
 - B. His ability to hunt deer
 - C. His expertise in farming
 - D. His talent in storytelling
8. What happened to La Wedi and his dogs after he spoke in anger?
 - A. They were attacked by another hunter.
 - B. They disappeared into the forest.
 - C. They turned into stone.
 - D. They ran back to the village.

9. Why do you think La Wedi and his dogs turned into stone after he spoke in anger?
 - A. Because he was tired from hunting
 - B. Because he did not respect nature with his words
 - C. Because his dogs disobeyed him
 - D. Because his wife wanted to teach him a lesson
10. What is a synonym for “anger” in the sentence “he angrily muttered”?
 - A. Patience
 - B. Rage
 - C. Joy
 - D. Hope
11. What do locals believe about the stone, now known as Batu Lapidde?
 - A. It brings good luck to hunters.
 - B. Droplets sometimes appear on it, thought to be La Wedi's urine.
 - C. It grants wishes to those who touch it.
 - D. It is a sacred object that no one should approach.
12. From the story, we can learn that careless words can lead to ...
 - A. Happiness
 - B. Regret
 - C. Wealth
 - D. Luck
13. What is the primary purpose of a narrative text?
 - A. To describe a place
 - B. To entertain and tell a story
 - C. To provide factual information
 - D. To explain how something works
14. In the text, the complication refers to:
 - A. The solution to a problem
 - B. The introduction of the characters
 - C. The main problem or conflict in the story
 - D. The setting of the story
15. Which part of a narrative text introduces the characters, setting, and initial situation?
 - A. Orientation
 - B. Complication
 - C. Resolution
 - D. Reorientation

Grammar and Writing Skills

16. Lapidde became frustrated because he ... (not find) any deer.
 - A. does not find
 - B. did not find
 - C. will not find
 - D. was not finding
17. Identify the error: "The man love his wife and promised not to tell anyone."
 - A. man
 - B. love
 - C. wife
 - D. promised
18. Rewrite this sentence correctly: "The man loose his temper and called his son the son of a fish."
 - A. The man lose his temper and called his son the son of fish.
 - B. The man lost his temper and called his son the son of a fish.
 - C. The man losed his temper and called his son fish's son.
 - D. The man loses his temper and called his son a fish.
19. Rearrange to create a logical sentence: "Waited / wife / forest / the / in / Lapidde's."
 - A. Lapidde's wife waited in the forest.
 - B. The wife in Lapidde's forest waited.
 - C. In the forest, Lapidde's waited wife.
 - D. Wife waited Lapidde's in the forest.
20. Choose the best sequence to complete the story logically:
 - 1) He promised not to tell anyone her secret.
 - 2) A young man caught a magical fish.
 - 3) She turned into a beautiful woman, and they married.
 - 4) The fish begged the man not to eat her.
 - A. 2 - 4 - 1 - 3
 - B. 2 - 1 - 4 - 3
 - C. 4 - 2 - 1 - 3
 - D. 3 - 4 - 2 - 1

Speaking (Past Tense Responses)

21. Choose the correct answer to complete the conversation:

Tom: What did you do after school yesterday?

Lisa: I ____ (go) to the library.

 - A. went
 - B. was going
 - C. am going

- D. go
22. Did she visit her grandmother yesterday?
- A. Yes, she visited her grandmother.
 - B. Yes, she was visiting her grandmother.
 - C. Yes, she visits her grandmother.
 - D. Yes, she visiting her grandmother.
23. What did you do when I called you last night?
- A. I studied.
 - B. I am studying.
 - C. I was studying.
 - D. I study.
24. What did you and your friends do on Sunday?
- A. We play football.
 - B. We played football.
 - C. We were playing football.
 - D. We have played football.
25. Did they watch a movie when you arrived?
- A. Yes, they watch a movie.
 - B. Yes, they had already watched a movie.
 - C. No, they did not watch a movie
 - D. Yes, they did not watched a movie

APPENDIX 3
LEARNING MOTIVATION QUESTIONNAIRE MATRIX

Dimensi	Indikator	Pernyataan Kuisisioner
Motivasi Intrinsik	Menikmati aktivitas pembelajaran interaktif	Saya merasa senang belajar bahasa Inggris melalui permainan berbasis tim di QuizWhizzer.
	Ketertarikan pada pembelajaran yang menyenangkan	Saya tertarik mempelajari bahasa Inggris karena suasana pembelajaran yang menyenangkan.
	Kepercayaan diri dalam memahami materi	Saya merasa lebih percaya diri ketika memahami materi melalui metode turnamen.
	Menikmati tantangan dalam pembelajaran	Saya menikmati tantangan belajar dalam suasana kompetitif yang mendukung.
	Motivasi untuk terus belajar	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan ini.
Motivasi Ekstrinsik	Pengaruh penghargaan terhadap kontribusi	Penghargaan yang diberikan kepada tim saya mendorong saya untuk berkontribusi lebih baik.
	Pengakuan atas kerja keras sebagai pendorong motivasi	Saya merasa lebih termotivasi karena pengakuan atas kerja keras saya oleh guru dan tim.

	Motivasi karena keberhasilan tim	Saya belajar lebih giat untuk memastikan tim saya mencapai hasil terbaik.
	Dorongan untuk berkontribusi agar tim berhasil	Saya merasa keberhasilan tim tergantung pada kontribusi setiap anggota, termasuk saya.
	Rasa dihargai oleh penghargaan tim	Saya merasa dihargai ketika tim saya mendapatkan skor tinggi dalam turnamen.
Interaksi Sosial	Kenyamanan bekerja sama dalam tim	Saya merasa nyaman bekerja sama dengan anggota tim saya selama turnamen.
	Saling membantu dalam memahami materi	Saya sering berdiskusi dengan anggota tim untuk memahami materi yang sulit.
	Dinamika positif dalam tim	Saya merasa anggota tim saling mendukung selama pembelajaran.
	Kolaborasi dalam memecahkan masalah	Saya sering bertukar ide dengan anggota tim untuk memecahkan masalah selama kegiatan.
	Menghargai kontribusi anggota tim	Saya belajar banyak dari teman-teman saya selama proses pembelajaran dalam tim.
Akuntabilitas Individu	Rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan tim	Saya merasa bertanggung jawab atas kontribusi saya dalam keberhasilan tim.
	Komitmen untuk bekerja lebih keras	Saya belajar lebih keras agar tidak mengecewakan tim saya.

	Kesadaran akan dampak kerja individu pada tim	Saya merasa bahwa hasil kerja keras saya berdampak pada keberhasilan tim.
	Dorongan untuk memahami materi demi keberhasilan tim	Saya terdorong untuk memahami materi agar dapat membantu tim mencapai skor tinggi.
	Peran setiap anggota dalam kesuksesan tim	Saya merasa bahwa setiap anggota tim memiliki peran penting untuk mencapai tujuan bersama.
Keterlibatan Tugas	Fokus selama pembelajaran	Saya merasa fokus selama pembelajaran karena aktivitas dalam permainan berbasis QuizWhizzer.
	Partisipasi aktif dalam tugas	Saya berpartisipasi aktif dalam setiap tugas yang diberikan selama turnamen.
	Menikmati tantangan dalam tugas	Saya menikmati tugas-tugas yang diberikan karena menantang dan menarik.
	Keterlibatan aktif dalam kegiatan kompetitif	Saya merasa lebih terlibat dengan materi pembelajaran karena bentuk tugas yang kompetitif.
	Kemudahan memahami materi melalui fokus pada tugas	Saya merasa lebih mudah memahami materi saat fokus pada tugas selama turnamen.

APPENDIX 4

QUESTIONNAIRE

Nama :

Kelas :

Nis :

Petunjuk

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai sikap siswa terhadap penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran. Angket ini sama sekali bukan untuk menilai Anda. Mohon berilah jawaban dengan memberi tanda (x) pada pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda tanpa dipengaruhi oleh pihak lain. Atas partisipasi Anda, diucapkan terima kasih.

Dimensi: Motivasi Intrinsik

1. Saya merasa senang belajar bahasa Inggris melalui permainan berbasis tim di QuizWhizzer.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Saya tertarik mempelajari bahasa Inggris karena suasana pembelajaran yang menyenangkan.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Saya merasa lebih percaya diri ketika memahami materi melalui metode turnamen.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Saya menikmati tantangan belajar dalam suasana kompetitif yang mendukung.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju

- c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
5. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan ini.
- a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

Dimensi: Motivasi Ekstrinsik

1. Penghargaan yang diberikan kepada tim saya mendorong saya untuk berkontribusi lebih baik.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Saya merasa lebih termotivasi karena pengakuan atas kerja keras saya oleh guru dan tim.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Saya belajar lebih giat untuk memastikan tim saya mencapai hasil terbaik.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Saya merasa keberhasilan tim tergantung pada kontribusi setiap anggota, termasuk saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

5. Saya merasa dihargai ketika tim saya mendapatkan skor tinggi dalam turnamen.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

Dimensi: Interaksi Sosial

1. Saya merasa nyaman bekerja sama dengan anggota tim saya selama turnamen.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Saya sering berdiskusi dengan anggota tim untuk memahami materi yang sulit.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Saya merasa anggota tim saling mendukung selama pembelajaran.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Saya sering bertukar ide dengan anggota tim untuk memecahkan masalah selama kegiatan.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
5. Saya belajar banyak dari teman-teman saya selama proses pembelajaran dalam tim.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju

- c. Netral
- d. Setuju
- e. Sangat Setuju

Dimensi: Akuntabilitas Individu

1. Saya merasa bertanggung jawab atas kontribusi saya dalam keberhasilan tim.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Saya belajar lebih keras agar tidak mengecewakan tim saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Saya merasa bahwa hasil kerja keras saya berdampak pada keberhasilan tim.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Saya terdorong untuk memahami materi agar dapat membantu tim mencapai skor tinggi.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
5. Saya merasa keberhasilan tim tergantung pada kontribusi setiap anggota, termasuk saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

Dimensi: Keterlibatan Tugas

1. Saya merasa fokus selama pembelajaran karena aktivitas dalam permainan berbasis QuizWhizzer.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
2. Saya berpartisipasi aktif dalam setiap tugas yang diberikan selama turnamen.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
3. Saya menikmati tugas-tugas yang diberikan karena menantang dan menarik.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
4. Saya merasa lebih terlibat dengan materi pembelajaran karena bentuk tugas yang kompetitif.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju
5. Saya merasa lebih mudah memahami materi saat fokus pada tugas selama turnamen.
 - a. Sangat Tidak Setuju
 - b. Tidak Setuju
 - c. Netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

APPENDIX 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : UPTD SMPN Satap 9 Barru
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : IX / Ganjil
 Materi Pokok : Narrative Text (Fungsi Sosial, Struktur, dan Ciri kebahasaan)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan fungsi sosial dari Narrative Text.
2. Mengidentifikasi struktur teks Narrative (Orientation, Complication, Resolution).
3. Menemukan ciri kebahasaan utama dari Narrative Text, seperti penggunaan past tense, adverb of time, dan kata sifat deskriptif.

B. Media Pembelajaran, Alat/Bahan & Sumber Belajar

1. Media: Slide presentasi, QuizWhizzer
2. Alat/Bahan: Laptop, proyektor, papan tulis.
3. Sumber Belajar: Buku Bahasa Inggris Kelas IX, Kemendikbud, Revisi Tahun 2018, serta materi terkait Narrative Text.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi Narrative Text, termasuk language features, dan mempersiapkan diri untuk sesi turnamen di QuizWhizzer.	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Menyajikan Informasi	Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari fungsi sosial, struktur teks dan language features dari teks naratif.
Mengorganisasikan Peserta didik ke dalam Kelompok-Kelompok Belajar	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar (4-5 orang per kelompok) dan memastikan setiap kelompok memiliki variasi kemampuan. Setiap tim bertanggung jawab untuk berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan/dipelajari, mempersiapkan diri, dan saling membantu dalam persiapan menuju sesi turnamen.
Belajar Tim	Dalam kelompok, peserta didik berdiskusi mengenai fungsi sosial, struktur, dan ciri kebahasaan Narrative

	Text berdasarkan penjelasan guru, serta saling berbagi informasi dan mencatat poin penting sebelum mengikuti sesi turnamen.
Turnamen	Guru mengadakan turnamen di QuizWhizzer dengan serangkaian pertanyaan yang menguji pemahaman peserta didik tentang fungsi sosial, struktur teks, dan language features dari Narrative Text. Setiap tim berlomba untuk meraih poin tertinggi dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi, seperti pujian, hadiah kecil, atau poin tambahan, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama tim dan pemahaman yang baik. Penghargaan diberikan secara terbuka untuk memotivasi Peserta didik agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan: Tes pilihan ganda yang diambil dari QuizWhizzer untuk menguji pemahaman peserta didik tentang fungsi sosial, struktur, dan ciri kebahasaan Narrative Text.
2. Penilaian Sikap: Observasi tentang keaktifan, kerja sama, dan sikap peserta didik dalam kegiatan tim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : UPTD SMPN Satap 9 Barru
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : IX / Ganjil
 Materi Pokok : Narrative Text (Listening & Reading Comprehension)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Meningkatkan keterampilan memahami isi cerita Narrative Text melalui listening dan reading.
2. Mengidentifikasi informasi utama serta detail penting dalam Narrative Text yang didengar dan dibaca.

B. Media Pembelajaran, Alat/Bahan & Sumber Belajar

1. Media: Audio atau video teks Narrative, QuizWhizzer
2. Alat/Bahan: Laptop, proyektor, speaker, papan tulis.
3. Sumber Belajar: Buku Bahasa Inggris Kelas IX, Kemendikbud, Revisi Tahun 2018, Youtube, dan teks Narrative pendek.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dari kegiatan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan pemahaman cerita melalui listening dan reading, serta mempersiapkan diri untuk sesi turnamen di QuizWhizzer.	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Menyajikan Informasi	Guru memutar audio atau menampilkan video pendek tentang cerita Narrative. Peserta didik diminta mendengarkan dan mencatat poin-poin penting serta informasi utama dari cerita. Selanjutnya, peserta didik membaca teks yang sama secara mandiri untuk memperdalam pemahaman. Guru juga menjelaskan teknik mendengarkan dan membaca untuk memahami isi cerita secara efektif.
Mengorganisasikan Peserta didik ke dalam Kelompok-Kelompok Belajar	Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang seimbang. Masing-masing kelompok akan berdiskusi untuk memahami isi cerita berdasarkan audio dan teks yang telah didengar dan dibaca.
Belajar Tim	Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk membahas dan menjawab pertanyaan pemahaman yang

	terkait dengan isi cerita Narrative yang telah didengar dan dibaca. Mereka saling berbagi pendapat mengenai informasi utama dan detail penting dari teks.
Turnamen	Guru mengadakan sesi turnamen di QuizWhizzer, dengan pertanyaan yang menguji pemahaman peserta didik tentang isi cerita Narrative Text. Pertanyaan mencakup informasi utama, detail penting, dan inferensi berdasarkan teks yang telah didengar dan dibaca. Setiap tim berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat guna memperoleh poin tertinggi.
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi, seperti pujian, hadiah kecil, atau poin tambahan, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama tim dan pemahaman yang baik. Penghargaan ini diberikan secara terbuka untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan Pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan: Tes pilihan ganda dari QuizWhizzer yang menguji pemahaman peserta didik tentang isi cerita, termasuk informasi utama dan detail dari Narrative Text.
2. Penilaian Sikap: Observasi tentang keaktifan, kerja sama, dan sikap peserta didik dalam kegiatan tim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : UPTD SMPN Satap 9 Barru
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : IX / Ganjil
 Materi Pokok : Narrative Text (Grammar – Simple Past Tense)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi dan menggunakan bentuk past tense yang tepat dalam Narrative Text.

B. Media Pembelajaran, Alat/Bahan & Sumber Belajar

1. Media: Slide presentasi, QuizWhizzer
2. Alat/Bahan: Laptop, proyektor, papan tulis.
3. Sumber Belajar: Buku Bahasa Inggris Kelas IX, Kemendikbud, Revisi Tahun 2018, dan teks Narrative pendek.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dari kegiatan pembelajaran yaitu untuk memahami simple past tense yang akan memperkuat kemampuan mereka dalam menyusun dan memahami cerita Narrative Text serta mempersiapkan diri untuk sesi turnamen di QuizWhizzer.	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Menyajikan Informasi	Guru menjelaskan past tense sebagai bentuk waktu yang digunakan untuk menceritakan kejadian di masa lalu serta memberikan contoh kalimat sederhana dalam Narrative Text.
Mengorganisasikan Peserta didik ke dalam Kelompok-Kelompok Belajar	Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar (4-5 orang per kelompok). Setiap kelompok akan mengerjakan tugas bersama untuk mencari dan menuliskan kalimat yang menggunakan simple past tense dalam contoh teks yang diberikan oleh guru.
Belajar Tim	Dalam kelompok, peserta didik berdiskusi untuk mengidentifikasi dan membuat kalimat menggunakan simple past tense berdasarkan contoh teks Narrative. Mereka akan berbagi hasil kerja dalam kelompok, mencatat kalimat, dan saling mengoreksi jika ada kesalahan penggunaan grammar.

Turnamen	Guru mengadakan sesi turnamen di QuizWhizzer, dengan pertanyaan tentang penggunaan simple past tense dalam Narrative Text. Setiap tim berlomba untuk menjawab dengan tepat guna memperoleh poin tertinggi.
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi, seperti pujian, hadiah kecil, atau poin tambahan, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama tim dan pemahaman yang baik. Penghargaan ini diberikan secara terbuka untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan Pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan: Tes pilihan ganda dari QuizWhizzer yang menguji pemahaman peserta didik tentang simple past tense dalam narrative text.
2. Penilaian Sikap: Observasi tentang keaktifan, kerja sama, dan sikap peserta didik dalam kegiatan tim.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : UPTD SMPN Satap 9 Barru
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : IX / Ganjil
 Materi Pokok : Narrative Text (Writing & Speaking - Rearranging Sentences and Responding to Dialogues)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menyusun kata atau kalimat acak menjadi kalimat atau paragraf yang benar
2. Mengidentifikasi penggunaan past tense dalam kalimat yang disusun.
3. Merespons pertanyaan atau pernyataan dalam dialog singkat

B. Media Pembelajaran, Alat/Bahan & Sumber Belajar

1. Media: Slide presentasi, QuizWhizzer
2. Alat/Bahan: Laptop, proyektor, papan tulis.
3. Sumber Belajar: Buku Bahasa Inggris Kelas IX, Kemendikbud, Revisi Tahun 2018, dan teks Narrative pendek dalam bentuk kalimat acak.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dari kegiatan pembelajaran serta mempersiapkan diri untuk sesi turnamen di QuizWhizzer.	
Kegiatan Inti (70 menit)	
Menyajikan Informasi	Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara menyusun kata atau kalimat acak menjadi kalimat atau paragraf yang logis dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaannya. Guru juga memberikan contoh dialog singkat dalam bentuk past activity/event.
Mengorganisasikan Peserta didik ke dalam Kelompok-Kelompok Belajar	Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar (4-5 orang per kelompok). Setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi kata atau kalimat acak yang harus mereka susun menjadi kalimat atau paragraf yang benar dan lengkap dengan struktur Narrative Text.
Belajar Tim	Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun kata atau kalimat acak menjadi paragraf yang tepat. Setelah itu, siswa berlatih merespon dialog singkat daal bentuk past activity/event.

Turnamen	Guru mengadakan sesi turnamen di QuizWhizzer, yang berisi soal-soal menyusun kalimat acak dan respons dialog sederhana. Tim akan berlomba untuk menjawab dengan cepat dan tepat untuk meraih poin tertinggi
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi, seperti pujian, hadiah kecil, atau poin tambahan, sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama tim dan pemahaman yang baik. Penghargaan ini diberikan secara terbuka untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan Pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan: Tes pilihan ganda dari QuizWhizzer yang menguji pemahaman peserta didik tentang penyusunan kata/kalimat acak dan merespon dialog yang berbentuk past tense.
2. Penilaian Sikap: Observasi tentang keaktifan, kerja sama, dan sikap peserta didik dalam kegiatan tim.

APPENDIX 6
STUDENT PRETEST AND POSTTEST RESULTS

Control Group

No	Name	Pre-test	Post-test
1	ADR	40	72
2	AMA	48	80
3	APR	56	76
4	ARN	48	76
5	DAH	48	80
6	HAN	64	88
7	MRF	44	84
8	MIR	60	88
9	NRY	52	80
10	NRT	64	92
11	RST	60	84
12	SIS	48	80
13	SYW	44	76
14	ZLF	36	72
Total		712	1128
Average		50.86	80.57

Experimental Group

No.	Name	Pre-test	Post-test
1	AKM	48	80
2	ALZ	52	88
3	HMD	44	84
4	HRN	56	88
5	MRN	48	84
6	MJM	68	96
7	MHR	44	84
8	MRL	52	84
9	MDR	52	80
10	NCY	60	92
11	NAM	56	92
12	NFD	60	88
13	SSR	52	88
14	SHR	48	84
15	SWL	64	96
Total		804	1308
Average		53.60	87.20

APPENDIX 7

NORMALITY AND HOMOGENEITY TEST

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Class	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Result	Pretest (Control)	.199	14	.139	.941	14	.435
	Posttest (Control)	.180	14	.200 [*]	.945	14	.485
	Pretest (Experimental)	.190	15	.152	.944	15	.430
	Posttest (Experimental)	.203	15	.097	.914	15	.155

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Value	Based on Mean	.332	1	27	.569
	Based on Median	.202	1	27	.656
	Based on Median and with adjusted df	.202	1	25.692	.657
	Based on trimmed mean	.278	1	27	.602

APPENDIX 8

QUESTIONNAIRE RESULT

Class	Reg.Num	Motivation Dimensions																								
		Intrinsic motivation					Extrinsic Motivation					Social Interaction					Individual Accountability					Task Engagement				
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25
IX	00252	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
IX	00239	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
IX	00257	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5
IX	00246	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
IX	00245	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4
IX	00253	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
IX	00260	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
IX	00242	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
IX	00259	5	5	5	5	5	5	4	4	4	2	4	5	5	5	4	2	4	2	4	5	5	4	4	4	4
IX	00255	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
IX	00243	4	5	5	5	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
IX	00249	5	4	2	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	4	5	5	4	5	4
IX	00234	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
IX	00233	5	5	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
IX	00241	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Rate of Likert Scale		4.8	4.8	4.1	4.4	4.3	4.4	4.4	4.5	4.5	4.3	4.6	4.4	4.7	4.7	4.4	4.0	4.3	4.2	4.5	4.5	4.7	4.5	4.6	4.6	4.5
Total Rate Score		4.5					4.4					4.5					4.3					4.6				

APPENDIX 9

DOCUMENTATION

Meeting 1: Pretest



Meeting 2



Meeting 3



Meeting 4



Meeting 5



Meeting 6: Post-test

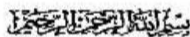


LETTERS



PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE (P P s – U M P A R)

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UM Parepare Telp. (0421)22757
Web: www.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4r@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar



SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE Nomor: 0702/KEP/II.3.AU-PPs/B/2024

Tentang

PENGANGKATAN DAN PENETAPAN KOMISI PEMBIMBING TESIS MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS JENJANG PENDIDIKAN PROGRAM MAGISTER (S.2) PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE TAHUN AKADEMIK 2024/2025

- Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare, setelah:
- Menimbang : Bahwa untuk kelancaran proses penyusunan Tesis mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Jenjang Program Magister (S.2) Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun Akademik 2024/2025, maka dipandang perlu mengangkat dan menetapkan Komisi Pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Permendikbud RI Nomor 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012, tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
5. Statuta Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021;
6. Pedoman Akademik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021; dan
7. Peraturan Akademik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021
- Memperhatikan : Hasil Keputusan Rapat Tim Seleksi Judul Tesis Mahasiswa pada tanggal 13 Agustus 2024

Dengan memohon Taufiq dan Inayah Allah Swt,
Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare:

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Komisi Pembimbing Tesis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Jenjang Pendidikan Program Magister (S.2) Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun Akademik 2024/2025.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan Komisi Pembimbing Tesis Mahasiswa kepada:
Nama : Satriani
NIM : 223300013
Judul Tesis: *Elevating English Learning with Team Game Tournament Empowered by QuizWhizzer: Investigating Its Impact on Student Motivation and English Learning outcome,*
Dengan susunan Komisi Pembimbing sebagai berikut:
1. **Prof. Dr. Amang Latifa, M.Hum.** (Ketua/Pembimbing I)
2. **Dr. Salasiah A, S.Pd., M.Ed.TESOL-Int.** (Anggota/Pembimbing II)
- Kedua : Tugas Komisi Pembimbing adalah sebagai konsultan dalam membantu serta mendampingi mahasiswa dalam proses penyusunan tesis dan mendukung keberhasilan studi mahasiswa yang dibimbingnya.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku terhitung mulai tanggal ditetapkannya sampai dengan selesainya masa studi mahasiswa yang bersangkutan, dengan ketentuan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Wabillahi Taufiq Walhidayah



Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 10 Shafar 1446 H
14 Agustus 2024 M

Direktur,


Prof. Dr. St. Wardah Hanafie Das, M.Pd.I.
NBM. 948 442

Tembusan disampaikan kepada yth:

1. Rektor UMPAR
2. Ketua LPPM UMPAR
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris S2
4. Masing-masing yang bersangkutan
5. Arsip

APPROVAL FORM

As the supervisor, we have read thoroughly and critically comments on the research **proposal/result** written by Satriani 223300013:

ENHANCING ENGLISH LANGUAGE ACQUISITION THROUGH TEAM GAME TOURNAMENTS SUPPORTED BY QUIZWHIZZER: AN EMPIRICAL ANALYSIS OF ITS EFFECTS ON STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Based on the evaluation, and to the best of our knowledge, we agree that this research **proposal/result** is ready for the **proposal seminar/research seminar/thesis examination**.

Parepare, 6 November 2024

First Supervisor



Prof. Dr. Ammang Latifa, M.Hum

Date: 25 September 2024

Second Supervisor



Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed. TESOL-Int

Date: 5 November 2024

Approved by



Dean of Faculty of Education

Patahuddin, S.Pd., M.Pd.

Date:

The Head of ELE Program



Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed. TESOL-Int

Date:



PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

(P P s - U M P A R)

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UMPAR Telp. (0421)22757
Web: ww.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4r@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar

PERBAIKAN NASKAH PENELITIAN YANG TELAH DISEMINARKAN

Nama : Satriani
NIM : 223300013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Program Pendidikan : S.2 (Magister)
Jenis Seminar : Proposal
Judul Penelitian : Enhancing English Language Acquisition Through Team Game Tournaments Supported by QuizWhizzer: An Empirical Analysis of Its Effects on Student Motivation and Learning Outcomes

Telah diperbaiki sesuai saran yang muncul dalam diskusi selama pelaksanaan seminar oleh Komisi Pembimbing dan Tim Penguji

NO.	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1.	Prof. Dr. H. Am Mang Latifa, M.Hum	Pembimbing I	1.
2.	Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed.TESOL-Int	Pembimbing II	2.
3.	Prof. Dr. Hj. Rafi'ah Nur, M.Hum	Penguji I	3.
4.	Dr. Siti Hajar Larekeng, SS., S.Pd., M.Hum	Penguji II	4.

Parepare,

Mengetahui,

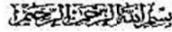
Ketua Program Studi

Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed.TESOL-Int..
NBM. 974 232



PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UM Parepare Telp. (0421)22757
Web: www.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4r@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar



Nomor : 0479/II.3.AU-PPs/F/2024
Lampiran : -
Perihal : **Pengantar Izin melaksanakan Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala UPTD SMPN 9 Satap Barru
Di-
Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji kita panjatkan kehadiran Allah SWT semoga segala aktivitas keseharian kita berjalan lancar dan bernilai ibadah di sisi-Nya. Amin.

Dengan hormat kami sampaikan kepada bapak/ibu agar berkenan memberikan Izin melaksanakan penelitian Tesis kepada mahasiswa:

Nama : **Satriani**
NIM : 223300013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang Pendidikan : Magister / Strata Dua (S2)
Judul Tesis : Enhancing English Language Acquisition Through Team Game Tournaments Supported by QuizWhizzer: An Empirical Analysis of Its Effects on Student Motivation and Learning Outcomes

Demikian pengantar ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wabillahi Taufiq Walhidayah

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Parepare, 19 Jumadil Awal 1446 H
21 November 2024 M

Sekretaris PPs,



Dr. Nur Ida, S.Pd., M.Pd
NBM. 772 926

Tembusan disampaikan kepada yth;

- Rektor UMPAR
- Ketua LPPM UMPAR
- Arsip

Visi:

"Terwujudnya Program Pascasarjana yang Unggul, Berdaya Saing dan Berlandaskan Nilai-nilai ke-Islaman"



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI SATAP 9 BARRU
Alamat : Buttue Desa Garessi Kec. Tanete Rilau Kabupaten Barru 90761



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 400.3.11.3/122/UPTD SMPN.9 Barru/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahdan Abbas, S.Pd.
NIP : 19770520 2008003 1 002
Jabatan : Plh. Kepala UPTD SMP Negeri Satap 9 Barru

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Satriani
NIM : 223300013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang Pendidikan : Magister / Strata Dua (S2)

Diberikan izin untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **"Enhancing English Language Acquisition Through Team Game Tournaments Supported by QuizWhizzer: An Empirical Analysis of Its Effects on Student Motivation and Learning Outcomes"** di UPTD SMP Negeri Satap 9 Barru pada tanggal 21 November 2024 sampai tanggal 07 Desember 2024.

Demikian surat izin penelitian ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



21 November 2024

Plh. Kepala UPTD SMPN Satap 9 Barru

Syahdan Abbas, S.Pd.

NIP 19770520 2008003 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI SATAP 9 BARRU

Alamat : Buttue Desa Garessi Kec. Tanete Rilau Kabupaten Barru 90761



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 400.3.11.3/128/UPTD SMPN.9 Barru/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahdan Abbas, S.Pd.
NIP : 19770520 2008003 1 002
Jabatan : Plh. Kepala UPTD SMP Negeri Satap 9 Barru

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Satriani
NIM : 223300013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang Pendidikan : Magister / Strata Dua (S2)

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPTD SMPN Satap 9 Barru dari tanggal 21 November 2024 s/d 07 Desember 2024, dengan judul penelitian **"Enhancing English Language Acquisition Through Team Game Tournaments Supported by QuizWhizzer: An Empirical Analysis of Its Effects on Student Motivation and Learning Outcomes."**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Barru, 20 Desember 2024

Plh. Kepala UPTD SMPN Satap 9 Barru



Syahdan Abbas, S.Pd.

NIP. 19770520 2008003 1 002

APPROVAL FORM

As the supervisor, we have read thoroughly and critically comments on the research **result** written by Satriani 223300013:

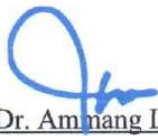
ENHANCING ENGLISH LANGUAGE ACQUISITION THROUGH TEAM GAME TOURNAMENTS SUPPORTED BY QUIZWHIZZER: AN EMPIRICAL ANALYSIS OF ITS EFFECTS ON STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Based on the evaluation, and to the best of our knowledge, we agree that this **research result** is ready for the **thesis examination**.

Parepare, Februari 2025

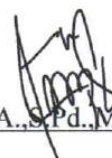
First Supervisor

Second Supervisor



Prof. Dr. Amnang Latifa, M.Hum

Date:



Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed.TESOL-Int

Date:

Approved by



Dean of Faculty of Education

Dr. Hj. Henny Setiawati, S.Pd., M.Pd.

Date:

The Head of ELE Program



Dr. Syawal, S.Pd., M.Pd.

Date:



PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

(P P s - U M P A R)

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UMPAR Telp. (0421)22757
Web: www.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4r@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar

PERBAIKAN NASKAH PENELITIAN YANG TELAH DISEMINARKAN

Nama : Satriani
NIM : 223300013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Program Pendidikan : S.2 (Magister)
Jenis Seminar : HASIL
Judul Penelitian : Enhancing English Language Acquisition Through Team Game Tournaments Supported by QuizWhizzer: An Empirical Analysis of Its Effects on Student Motivation and Learning Outcomes

Telah diperbaiki sesuai saran yang muncul dalam diskusi selama pelaksanaan seminar oleh Komisi Pembimbing dan Tim Penguji

NO.	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1.	Prof. Dr. H. Ammang Latifa, M.Hum	Pembimbing I	1. 
2.	Dr. Hj. Salasiah A., S.Pd., M.Ed.TESOL-Int	Pembimbing II	2. 
3.	Prof. Dr. Hj. Rafi'ah Nur, M.Hum	Penguji I	3. 
4.	Prof. Dr. Drs. Amaluddin, M.Hum	Penguji II	4. 

Parepare, Februari 2025
Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Syawal, S.Pd., M.Pd.
NBM.



PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

Kampus II: Jl. Jend. Ahmad Yani Km. 6 Parepare Telp (0421) 22757

SURAT KETERANGAN

Nomor : 138 /PERPUSTAKAAN UMPAR/I.3/B/M-P/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pariman Parid, S.I. Pust
NBM : 1277 093
Jabatan : Kepala Perpustakaan UMPAR

Menerangkan bahwa :

Nama : SATRIANI
Nim : 223 300 013
Fakultas/Prodi : FKIP/S2 BAHASA INGGRIS
Hasil Similarity : 7 % (Tujuh Persen)
Judul : ENHANCING ENGLISH LANGUAGE ACQUISITION
THROUGH TEAM GAME TOURNAMENTS SUPPORTED BY QUIZWHIZZER: AN
EMPIRICAL ANALYSIS OF ITS EFFECTS ON STUDENT MOTIVATION AND LEARNING
OUTCOMES

Telah melakukan pengecekan kesamaan menggunakan aplikasi turnitin. Dengan ini menerangkan bahwa hasil similarity tersebut adalah **Benar** Sebagaimana terlampir. Adapun Kebenaran bebas plagiat merupakan tanggung jawab penulis dengan menandatangani pernyataan Bebas plagiat yang menjadi dokumen terpisah bersama hasil karya tulis Artikel, Skripsi/Tesis/Disertasi*. Penulis wajib dan bersedia dimintai pertanggungjawaban terkait klaim dalam karya tulis ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Februari 2025

Kepala Perpustakaan,

Pariman Parid, S.I. Pust

NBM : 1277 093

Tembusan Yth.
Arsip