



APPENDICES

THE
Character Building
UNIVERSITY



APPENDIX 1

LESSON PLAN

THE
Character Building
UNIVERSITY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 1 PULAU RAKYAT

Mata Pelajaran :

Bahasa Inggris

Kelas/Semester :
VIII/I

Materi Pokok : Narrative Text

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar

dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.14 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks narrative berbentuk fabel indonesia dan legenda indonesia, sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.14.1 Mengidentifikasi fungsi sosial dari teks narrative berbentuk fabel, sesuai dengan konteks penggunaannya.
	3.14.2 Menjelaskan unsur kebahasaan dari teks narrative berbentuk fabel, sesuai dengan konteks penggunaannya.
	3.14.3 Menganalisis informasi secara rinci dari teks narrative lisan dan tulis. berbentuk fabel pendek dan sederhana.
4.18 Menangkap makna teks narrative lisan dan tulis, berbentuk fabel indonesia dan legenda indonesia pendek dan sederhana penggunaannya.	4.18.1 Mengkomunikasikan teks narrative lisan dan tulis, berbentuk fabel pendek dan sederhana.

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu mengidentifikasi informasi terkait fungsi

sosial dan struktur teks dari teks narrative berbentuk fabel, sesuai dengan konteks penggunaannya.

- Siswa mampu menjelaskan unsur kebahasaan dari teks narrative berbentuk fabel, sesuai dengan konteks penggunaannya.
- Siswa mampu menganalisis informasi secara rinci dari teks narrative lisan dan tulis berbentuk fabel pendek dan sederhana
- Siswa mampu menampilkan teks narrative lisan dan tulis, berbentuk fabel pendek dan sederhana.

D. Materi Pembelajaran

a. fungsi sosial

Memperoleh hiburan, menghibur dan mengajarkan nilai-nilai luhur melalui cerita dengan tokoh sesuai dengan konteks penggunaannya.

b. struktur teks

- Memperkenalkan tokoh, tempat, waktu, terjadinya cerita (orientasi).
- Memperkenalkan krisis yang terjadi terhadap tokoh utama (komplikasi).
- Memaparkan akhir cerita, di mana krisis berakhir (reolusi) dengan bahagia atau sedih.
- Memberikan alasan atau komentar umum (reorientasi).

c. unsur kebahasaan

- Menggunakan Simple Past Tense dan Past Continuous Tense.
- Kalimat di ungkapkan secara langsung dan tidak langsung untuk mempertegas apa yang terjadi pada cerita tersebut.
- Menggunakan kosa kata tokoh binatang, dalam fabel, tempat dan benda-benda terkait tokoh.

- Adverb penghubung waktu : first, then. after that, before, at last, finally.
- Adverb frasa penunjuk waktu : a long time ago, one day, in the morning, the next day.
- Ucapan, tekanan kata, dan intonasi.
- Ejaan dan tanda baca.

d. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : scientific approach
- Model Pembelajaran : project based learning
- Metode : Diskusi dan tanya jawab

e. Media Pembelajaran dan Bahan Pembelajaran

1. Media

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Video

2. Alat/Bahan

- Laptop dan infocus
- Speaker

f. Sumber Pembelajaran

- <https://en.islcollective.com/video-lessons/roblox-isl-collection-garry>
- <https://en.islcollective.com/video-lessons/roblox-tasks-for-kids>

g. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (2x45 menit)	
Kegiatan Pembuka (5 menit)	
• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran • Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik.	
Kegiatan Inti (80 menit)	
Mengamati Guru menayangkan video gambar roblox dan memberikan gambaran kepada siswa tentang video roblox yang nantinya akan ditampilkan dipertemuan berikutnya.	



Menanya

- Guru memberikan rangsangan kepada siswa dengan pertanyaan berdasarkan gambar tersebut.
- Guru membentuk siswa ke dalam kelompok yang masing-masing kelompok sebanyak 7 orang.
- Siswa di minta untuk memperhatikan vidio, dan menjawab sesuai dengan cerita dalam vidio.

Mengumpulkan Informasi

- Siswa diminta untuk mendapatkan informasi dengan menonton vidio di kelas.
- Setelah menonton vidio siswa di suruh mencari kata-kata sulit yang ada didalam vidio tersebut.
- Siswa diminta untuk menjawab soal yang ada di dalam vidiotersebut.

Menegoisasi

Setelah itu siswa diminta kembali untuk menjelaskan apa-apa saja

kegiatan yang dilakukan tadi.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

- Guru menyampaikan informasi terkait rencana kegiatan/materi pertemuan berikutnya.
- Peserta didik dan guru mengucapkan salam perpisahan

Pertemuan Ke-2 (2x45 menit)

Kegiatan Pembuka

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, guru memeriksa kehadiran peserta didik.
- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik.
- Guru mengingatkan ulang kepada siswa tentang kegiatan telah dilakukan di pertemuan pertama.

Kegiatan inti (80 menit)

Mengamati

Guru menayangkan sebuah video Roblox pertama



Mengkomunikasikan

- siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang.
- siswa diminta untuk memperhatikan tayangan gambar yang ditampilkan oleh guru.
- siswa diminta untuk menjawab soal yang ada didalam video.

Mengumpulkan Informasi

- siswa harus menjawab soal dengan berdiskusi di dalam kelompok.
- Siswa di beri kesempatan untuk bertanya kepada guru, jika ada kata-kata atau kalimat yang kurang di pahami.

Menegosiasi

Setelah siswa diminta kembali untuk menjelaskan apa-apa saja kegiatan yang dilakukan tadi.

Kegiatan Penutup (5 menit)

• Guru menyampaikan informasi terkait rencana kegiatan/materi pertemuan berikutnya. • Peserta didik dan guru menyampaikan salam perpisahan.
Pertemuan ke 3 (2x45 menit)
Kegiatan Pembuka (5 menit)
• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran, guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik. • Guru mengingatkan ulang kepada siswa tentang kegiatan telah dilakukan di pertemuan pertama.
Kegiatan Inti 80 (menit)
Mengamati Guru menayangkan sebuah video Roblox kedua.



Mengkomunikasikan

- siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang.
- Siswa diminta untuk memperhatikan video ke 2 yang ditayangkan oleh guru.
- Siswa diminta untuk menjawab soal yang ada di dalam video
- Guru meminta kepada siswa menentukan kata-kata yang sulit yang ada di dalam video.

Mengumpulkan Informasi

- siswa harus menjawab soal dengan berdiskusi di dalam kelompok.
- Siswa di beri kesempatan untuk bertanya kepada guru, jika ada kata-kata atau kalimat yang kurang dipahami.

Mengevaluasi

- Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa dan guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.

Menegoisasi

Setelah siswa diminta kembali untuk menjelaskan apa-apa saja kegiatan yang dilakukan tadi.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dan manfaat-manfaatnya.
- Memberikan penghargaan untuk materi pembelajaran istilah khusus terkait dengan jenis pemberituannya kepada kelompok yang sudah bekerja sama dengan baik.
- Siswa dan guru mengucapkan salam perpisahan.

APPENDIX 2
QUESTIONNAIRE
SHEET

THE
Character Building
UNIVERSITY

**Angket Persepsi Siswa dan Guru Terhadap metode pembelajaran
Roblox
untuk Reading Comprehension**

Nama :
Sekolah :
Hari/Tanggal :

1. Angket terdiri dari 20 pertanyaan . Pertimbangkan baik-baik pernyataannya dalam kaitannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran Roblox dengan reading comprehension yang telah digunakan. Berikan jawaban sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa bahwa pembelajaran Roblox menarik minat saya dalam belajar reading khususnya dalam pembelajaran bahasa inggris.				
2	Belajar bahasa Inggris menggunakan Roblox mendorong saya untuk meningkatkan reading saya.				
3	Belajar reading dengan menggunakan Roblox membuat pengetahuan bahasa Inggris saya lebih baik.				
4	Pembelajaran secara berkelompok membuat saya tidak nyaman.				
5	Menggunakan media Roblox membuat saya tidak percaya diri untuk berbicara.				
6	Menggunakan media Roblox ini memotivasi anda dalam meningkatkan kualitas reading bahasa Inggris saya.				
7	Menggunakan media Roblox ini mampu mempengaruhi pikiran saya, bahwa belajar bahasa inggris itu mudah.				
8	Menggunakan reading comprehension untuk pembelajaran Roblox.				

9	Menggunakan reading comprehension untuk pembelajaran Roblox membuat saya aktif didalam kelas.				
10	Belajar menggunakan reading comprehension terhadap media pembelajaran Roblox membuat saya berlatih bekerja sama dengan teman saya.				
11	Belajar dengan teknik media Roblox menggunakan reading comprehension membuat saya kurang memahami cara penggunaannya.				
12	Penggunaan media ini membuat saya lebih semangat untuk rajin membaca.				
13	Menurut saya media pembelajaran Roblox untuk belajar bahasa inggris sangat di sarankan untuk digunakan.				
14	Menggunakan reading comprehension terhadap media Roblox di dalam kelas lebih menarik untuk digunakan.				
15	Belajar menggunakan reading comprehension terhadap media pembelajaran Roblox sangat efesien dari pada menggunakan buku paket.				
16	Saya tidak tertarik menggunakan Roblox sebagai media pembelajaran dengan menggunakan reading comprehension.				
17	Media pembelajaran Roblox dengan menggunakan reading comprehension membuat saya tertekan.				
18	Belajar dengan teknik media Roblox menggunakan reading comprehension membuat saya mengantuk.				
19	Gambar di didalam reading comprehension membuat saya tertarik.				
20	Media pembelajaran Roblox ini membangkitkan minat belajar saya.				

Angket Persepsi Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Roblox untuk Reading Comprehension

Nama : ARYA HAFIZ MAULANA

Sekolah : SMP negeri 1 pulau Ranya / kelas 8-1

Hari/Tanggal : Selasa 23 Januari 2024

1. Angket terdiri dari 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik pernyataannya dalam kaitannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran Roblox dengan reading comprehension yang telah digunakan. Berikan jawaban sesuai dengan pilihanmu.

2. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa bahwa pembelajaran Roblox menarik minat saya dalam belajar reading khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.	✓			
2	Belajar bahasa Inggris menggunakan Roblox mendorong saya untuk meningkatkan reading saya.	✓			
3	Belajar reading dengan menggunakan Roblox membuat pengetahuan bahasa Inggris saya lebih baik.	✓			
4	Pembelajaran secara berkelompok membuat saya tidak nyaman.				✓
5	Menggunakan media Roblox membuat saya tidak percaya diri untuk berbicara.				✓
6	Menggunakan media Roblox ini memotivasi anda dalam meningkatkan kualitas reading bahasa Inggris saya.	✓			
7	Menggunakan media Roblox ini mampu mempengaruhi pikiran saya, bahwa belajar bahasa Inggris itu mudah.	✓			
8	Menggunakan reading comprehension untuk pembelajaran.	✓			

9	Menggunakan reading comprehension untuk pembelajaran Roblox membuat saya aktif didalam kelas.	✓			
10	Belajar menggunakan reading comprehension terhadap media pembelajaran Roblox membuat saya berlatih bekerja sama dengan teman saya.	✓			
11	Belajar dengan teknik media Roblox menggunakan reading comprehension membuat saya kurang memahami cara penggunaannya.				✓
12	Penggunaan media ini membuat saya lebih semangat untuk rajin membaca.	✓			
13	Menurut saya media pembelajaran Roblox untuk belajar bahasa inggris sangat di sarankan untuk digunakan.	✓			
14	Menggunakan reading comprehension terhadap media Roblox di dalam kelas lebih menarik untuk digunakan.	✓			
15	Belajar menggunakan reading comprehension terhadap media pembelajaran Roblox sangat efesien dari pada menggunakan buku paket.	✓			
16	Saya tidak tertarik menggunakan Roblox sebagai media pembelajaran dengan menggunakan reading comprehension.				✓
17	Media pembelajaran Roblox dengan menggunakan reading comprehension membuat saya tertekan.				✓
18	Belajar dengan teknik media Roblox menggunakan reading comprehension membuat saya mengantuk.				✓
19	Gambar di didalam reading comprehension membuat saya tertarik.	✓			
20	Media pembelajaran Roblox ini membangkitkan minat belajar saya.	✓			

The Data of Questionnaire:

Table 4. 1 Person Perception of Students' Perception

1. Person Perception											
NO	Statement	Answer									
		SA		A		DA		SDA		Score	
		Total	%	Total	%	Total	%	Total	%	n	%
1	I feel that learning Roblox attracts my interest in learning to read, especially in learning English.	17	85	3	15	0	0	0	0	20	100
2	Learning English using Roblox encourages me to improve my reading.	16	80	4	20	0	0	0	0	20	100
3	Learning to read using Roblox makes my English knowledge better.	15	75	5	25	0	0	0	0	20	100
4	Learning in groups makes me uncomfortable.	0	0	0	0	4	20	16	80	20	100
5	Using Roblox media makes me insecure to speak.	0	0	0	0	3	15	17	85	20	100

6	Using Roblox media motivates you to improve the quality of my English reading.	15	75	5	25	0	0	0	0	20	100
7	Using Roblox media was able to influence my thoughts, that learning English is easy.	14	70	6	30	0	0	0	0	20	100

Based on the data above Students perception about Roblox in personal perception, the ideal score, 5 (highest point of Likert Scale) x 20 (total respondents) x 7 (question personal perception) = 700. Conducted on the data above, the final percentage personal perception is:

$$\begin{aligned}
 \text{Formula} &: \frac{\text{Total Score}}{\text{Ideal Score}} \times 100\% \\
 &= \frac{670}{700} \times 100\% \\
 &= 0,95 \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Based on the result of the questionnaire analysis above, students' perception on the use of Roblox in reading comprehension of narrative text in the personal perception got the score 95 % which is categorized as very high. In conclusion, in personal perception the students' of grade VIII-1 at SMPN 1 Pulau Rakyat strongly agree that Roblox have very positive effect on students in reading comprehension.

2. Situational Perception

2. Situational Perception

[illegible]

Roblox learning media for learning English is highly recommended for use.	16	80	4	20	0	0	0	0	20	100
---	----	----	---	----	---	---	---	---	----	-----

Based on the data above Students' perception about roblox in situation perception, the ideal score, 5 (highest of Likert Scale) x 20 (total respondents) x 6 (question situation perception) = 600

$$\begin{aligned} \text{Formula : } & \frac{\text{Total Score}}{\text{Ideal Score}} \times 100\% \\ & \frac{529}{600} \times 100\% \\ & : 0,88 \times 100\% \\ & : 88 \% \end{aligned}$$

Based on the questionnaire analysis conducted, students' perception regarding the use of roblox in reading comprehension of narative text in specific situations obtained a score of 88%, which falls into the moderate category.

Character Building
UNIVERSITY

Table 4. 3 Social Perception of Students' Perception

[illegible]

	with Roblox media techniques using reading comprehension makes me sleepy.	0	0	0	0	8	40	12	60	20	100
6	The pictures in reading comprehension make me interested.	9	45	11	55	0	0	0	0	20	100
7	This Roblox learning media aroused my interest in learning.	11	55	9	45	0	0	0	0	20	100

Based on the data above Students perception about roblox in social perception, the ideal score, 5 (highest point of Likert Scale) x 20 (total respondents) x 7 (question social perception) = 700. Conducted on the data above, the final percentage personal perception is:

$$\text{Formula} = \frac{\text{Total Score}}{\text{Ideal Score}} \times 100\%$$

$$= \frac{644}{700} \times 100\%$$

$$= 0,92 \times 100\%$$

$$= 92 \%$$

Based on the result of the questionnaire analysis above, students' perception on the use roblox in teaching reading comprehension of narative text in the social perception got the score 92% which is

categorized is high. In conclusion, in personal perception the students' of grade VIII-1 at SMPN 1 Pulau Rakyat strongly agree that roblox has good appearance and very good application in teaching reading comprehension.

According to the results of the questionnaire analysis above, students' perceptions on the use roblox in teaching reading comprehension received scores in the personal 95%, situation got the score 88%, and social got the 92%. The average result of student perceptions from a questionnaire made based on types perception by Zaden (1984) is:

$$\begin{aligned}
 \text{Formula} &: \frac{\text{Person Perception} + \text{Situational Perception} + \text{Social Perception}}{\text{total types of perception}} \times 100\% \\
 &: \frac{95 + 88 + 92}{3} \times 100\% \\
 &: 0,916 \times 100\% \\
 &: 91,6\%
 \end{aligned}$$

The results obtained are very high. In conclusion, the eighth-grade students at SMPN 1 Pulau Rakyat strongly concur that roblox is highly beneficial in enhancing students' reading comprehension of , rating its impact as positive. This can be categorized as a student's perception of a very effective Roblox game.

1.1 Teacher's Perception

This research interview uses Zaden's (1984) theory of 3 types of perception,

namely person perception, situational perception, and social perception to make it easier to ask several interview questions to an English teacher for class VIII-1 SMPN 1 Pulau Rakyat. This research can be carried out to support the analysis of questionnaires given to class VIII-1 students at SMPN 1 Pulau Rakyat and to obtain accurate data in the questionnaire for class VIII-1 students at SMPN 1 Pulau Rakyat. There are 10 questions regarding teacher perceptions of Roblox which have been carried out in class VIII-1. The results of interviews with teachers can be seen in attachment (IV). Table 4.4 is the conclusion of the results of interviews with English teachers who teach in class VIII-1 SMPN 1 Pulau Rakyat.

A large, faint watermark of the UNIMED logo is centered in the background. It features a shield-like shape with a green plant motif in the center. The text "UNIVERSITAS NEGERI MEDAN" is curved along the top, and "UNIMED" is at the bottom.

APPENDIX 3

INTERVIEW

STUDENTS

A large, faint watermark of the "The Character Building University" logo is centered in the background. It features the words "THE Character Building" in a green script font, with "UNIVERSITY" in a green sans-serif font below it.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Interview Students Question Number 1

How do you feel after studying using reading comprehension roblox media?	
Student 1	Saya sangat senang dan tertarik, saya berharap ini diterapkan seterusnya dalam pembelajaran bahasa inggris, kebetulan saya suka membaca miss, jadi saya enjoy apalagi ada gambar-gambar yang menarik sehingga tidak bosan. (I am very happy and interested, I hope this will be applied further in learning English, I happen to like reading Miss, so I enjoy it especially as there are interesting pictures so I don't get bored)
Student 2	Menurut saya permainan nya gampang sekali dan mudah dipahami miss, saya dan teman-teman juga bersemangat mengerjakannya bersama-sama. (I think the game is very easy and easy to understand miss, my friends and I are also excited to do it together)
Student 3	Sangat seru dan menyenangkan sekali miss, ketika saya belajar sambil bermain, itu sangat membuat tidak bosan dan saya juga tidak malu untuk bertanya jika saya kurang mengerti artinya miss. (It's very exciting and very enjoyable miss, when I learn while playing, it really keeps me from getting bored and I'm also not embarrassed to ask questions if I don't understand what it means miss)
Student 4	Saya merasa sangat senang sekali dengan media ini miss, membuat saya semangat belajar tidak bosan dan mengantuk saat belajar. (I feel very happy with this media, miss, it makes me enthusiastic about studying, so I don't get bored and sleepy while studying)

Student 5	Sangat seru miss, didalam vidio terdapat gambar-gambar gitu miss apalagi kita harus baca juga dengan kalimat bahasa inggris, kemudian saya juga suka belajar berkelompok. (It's very exciting miss, in the video there are pictures like that miss, especially we have to read it with English sentences, then I also like studying in groups)
Student 6	Saya suka sekali belajar seperti ini miss, membuat saya lebih baik belajar seperti ini seterusnya dari pada belajar dari buku paket. (I really like studying like this miss, it makes me better off studying like this rather than studying from textbooks)
Student 7	Semangat belajar saya semakin tinggi miss, karena didalam vidio banyak terdapat gambar dan bermacam-macam soal yang menarik miss. (My enthusiasm for learning is getting higher, miss, because in the video there are lots of pictures and various interesting questions, miss)
Student 8	Saya sangat suka miss belajar sambil bermain karena membuat saya dan teman-teman lebih seru dan aktif belajarnya. (I really like learning while playing because it makes learning more fun and active for me and my friends)
Student 9	Saya lebih bersemangat belajar seperti ini miss, karena didalamnya banyak gambar menarik dan soal yang mudah dipahami karena setiap soal ada jawabannya didalam cerita itu. (I'm more enthusiastic about studying like this, miss, because it contains lots of interesting pictures and questions that are easy to understand because every question has an answer in the story)

Student 10	Menurut saya belajar menggunakan vidio ini sangatlah enjoy dan senang sekali miss, karena belajarnya secara berkelompok membuat saya dan teman-teman lebih bersemangat. (In my opinion, learning using this
	video is really enjoyable and really enjoyable, because learning in groups makes me and my friends more enthusiastic)

Interview Students Question Number 2

Is this Roblox media able to improve your ability to read in class?	
Student 1	Menurut saya iya miss, saya menjadi terlatih untuk membaca tanpa harus takut untuk salah. (I think yes miss, I have become trained to read without having to be afraid of making mistakes)
Student 2	Saya pribadi mengatakan iya miss, karena dengan roblox ini saya dapat meningkatkan skill saya dalam membaca di dalam kelas. (I personally say yes miss, because with Roblox I can improve my reading skills in class)
Student 3	Iya miss, saya sendiri merasakan kemampuan membaca bahasa inggris meningkat, walaupun tidak lancar bahasa inggris saya, setidaknya saya dapat ilmunya. (Yes miss, I myself feel that my ability to read English has improved, even though my English is not fluent, at least I have gained knowledge)
Student 4	Pendapat saya iya miss, saya jadi terlatih untuk membaca tanpa harus takut untuk salah. (My opinion is yes miss, I have become trained to read without having to be afraid of making mistakes)
Student 5	Saya merasa meningkat miss, karena dengan menggunakan game ini motivasi belajar saya semakin meningkat miss. (I feel that my learning has increased, because by using this game my motivation to learn has increased)
Student 6	Iya miss, saya juga dapat merasakan sendiri gimana saya sehabis belajar ini. (Yes miss, I can also feel for myself how I feel after learning this)

Student 7	Menurut pendapat saya iya miss, karena saya menjadi lancar membaca inggris. (In my opinion, yes, it's a miss, because I can read English fluently)
Student 8	Iya miss, dengan adanya game ini saya semakin tampil pede membaca di dalam kelas. (Yes miss, with this game I appear more confident about reading in class)
Student 9	Menurut saya iya miss, saya tidak ragu lagi untuk membaca kalau di tunjuk oleh guru. (In my opinion, yes, Miss, I will no longer hesitate to read if the teacher directs me to)
Student 10	Iya miss, saya tertarik dengan game yang miss kasih, apalagi saya dan teman saya sekarang suka membaca, walaupun kosa katanya masih salah. (Yes miss, I'm interested in the game you gave me, especially now my friend and I like to read, even though the vocabulary is still wrong)

Interview Students Question Number 3

Do you think roblox media using communicative games is effective to use?	
Student 1	Menurut saya sangat efektif miss, karena dengan roblox ini saya rasa dapat meningkatkan skill saya dalam membaca di dalam kelas. (I think it's very effective miss, because with Roblox I think I can improve my reading skills in class)

Student 2	Efektif miss, kami juga bisa belajar sambil bermain, bisa belajar berkelompok juga jadi bisa saling tukar pikiran. (Effective miss, we can also learn while playing, we can learn in groups so we can exchange ideas)
Student 3	Efektif digunakan miss, karena saya tidak suka belajar memakai buku paket, jadi belajar seperti ini dapat meningkatkan skill membaca saya.
	(It's effective to use, miss, because I don't like studying using textbooks, so studying like this can improve my reading skills)
Student 4	Iya miss, saya dapat merasakan metode pembelajaran ini efektif digunakan, karena didalam nya ada gambarnya jadi membuat saya lebih tertarik untuk membaca. (Yes miss, I can feel that this learning method is effective, because there are pictures in it so it makes me more interested in reading)
Student 5	Menurut saya efektif miss, karena pembelajaran nya sangat menarik, kemudian bisa belajar sambil bermain juga, menguji berpikir kritis untuk menyelesaikan game ini. (In my opinion, Miss is effective, because the learning is very interesting, then you can learn while playing too, testing critical thinking to complete this game)
Student 6	Saya pikir efektif dan cukup menarik sih miss, karena saat membaca ceritanya sangat tertarik karena ada gambar, sehingga kami tidak bosan. (I think it's effective and quite interesting, miss, because when we read the story we were very interested because there were pictures, so we didn't get bored)

Student 7	Efektif miss, karena ini sangat bermanfaat untuk saya bisa lebih percaya diri membaca di dalam kelas. (Miss effective, because this is very useful for me to be more confident in reading in class)
Student 8	Saya pikir efektif miss, karena belajar dengan game ini saya menjadi aktif di dalam kelas. (I think it's effective, because learning with this game makes me active in class)
Student 9	Menurut saya pribadi efektif miss, belajar dengan berkelompok membuat saya senang, karena saya bukan tipe orang yang suka belajar sendiri. (I personally think it's effective, studying in groups makes me happy, because I'm not the type of person who likes studying alone)
Student 10	Efektif digunakan miss, karena dengan game ini saya mendapatkan banyak kosa kata yang baru. (Miss is used effectively, because with this game I get a lot of new vocabulary)

Interview Students Question Number 4

What benefits did you think you got when learning using reading comprehension for roblox learning media?	
Student 1	Media roblox ini sangat bermanfaat untuk saya dengan gambar dan cara penyelesaian game ini dengan membaca bersama teman dalam secara berkelompok. (This roblox media is very useful for me with pictures and how to solve this game by reading with friends in a group)
Student 2	Manfaat roblox dengan menggunakan game ini membuat saya lebih paham karena mudah dimainkan, kemudian saya lumayan bisa mengartikan kata-kata yang ada. (The benefits of Roblox by using this game make me understand more because it is easy to play, then I can quite understand the words)
Student 3	Roblox membuat saya mudah untuk bisa berkomunikasi di kelas dengan bermain game. (Roblox makes it easy for me to communicate in class by playing games)
Student 4	Biasanya saya malu disuruh untuk membaca apalagi menggunakan bahasa inggris, tapi dengan game ini saya lebih mudah untuk membaca karena sudah ada kosa kata yang harus saya ucapkan. (Usually I'm embarrassed to be asked to read, let alone use English, but with this game it's easier for me to read because there are already vocabulary words that I have to

	pronounce)
Student 5	Roblox memberikan saya manfaat untuk lebih lancar membaca bahasa inggris dengan kosa kata yang mudah di pahami. (Roblox gives me the benefit of reading English more fluently with vocabulary that is easy to understand)
Student 6	Manfaat roblox membuat saya lebih menyukai dan tertarik dalam bermain game-gamenya, membuat saya termotivasi dalam belajar bahasa inggris. (The benefits of Roblox make me like and be more interested in playing its games, making me motivated to learn English)
Student 7	Saya menemukan pada diri saya bahwasannya dengan roblox kualitas membaca saya di kelas meningkat, meskipun saya tidak lancar bahasa inggris. (I found myself that with roblox the quality of my reading in class improved, even though I am not fluent in English)
Student 8	Manfaatnya adalah saya menjadi terlatih untuk bekerja sama dengan tim kelompok saya dalam menemukan hasil dalam suatu permasalahan. (The benefit is that I have become trained to work together with my group team in finding results in a problem)
Student 9	Permainan game yang menarik membuat saya mendapat manfaat yang baik dengan saya dapat bekerja sama dengan tim kelompok. (The interesting game play put me in good stead as I was able to work together with a group team)
Student 10	Saya rasa tingkat rasa malu saya dalam membaca meningkat dengan adanya roblox ini miss. (I think my level of embarrassment in reading has increased with this Roblox miss)

Interview Students Question Number 5

Do you using communicative game as roblox learning media made you excited to interact in class?	
Student 1	Roblox ini membuat saya bersemangat ketika bermain game nya yang seru dan ada gambar-gambarnya, apalagi saya tidak sendirian ketika mengerjakannya karena bekerja sama dengan secara berkelompok. (This Roblox makes me excited when I play the game which is exciting and has pictures, especially since I'm not alone when working on it because I work together in a group)
Student 2	Saya rasa game ini cukup menarik miss, dan saya senang bukan terusan belajar dengan buku, kami juga butuh hal seperti ini miss. (I think this game is quite interesting miss, and I'm happy that instead of continuing to study with books, we also need things like this miss)
Student 3	Saat saya bermain game ini, saya antusias dengan teman-teman saya karena semuanya pada aktif mengerjakan soal yang ada pada game tersebut. (When I played this game, I was enthusiastic about my friends because everyone was actively working on the questions in the game)
Student 4	Iya, tentu saja. Karena saya seperti mendapat tantangan dan harus bisa menyebutkan kata-kata yang terkhusus dalam bacaan. (Yes, of course. Because I feel like I have a challenge and have to be able to mention specific words in the reading)

Student 5	Interaksi di kelas bersama teman saya yang bagus membuat saya semangat belajar menggunakan roblox ini (Interactions in class with my friends can make me enthusiastic about learning to use Roblox)
Student 6	Mungkin itu orang yang pemalu, tetapi ketika adanya permainan ini membuat saya lebih untuk bisa ngmong dengan teman-teman di dalam kelas. (Maybe I'm a shy person, but this game makes me more able to chat with my friends in class)
Student 7	Iya, saya sangat senang ketika bertukar pikiran dengan teman, saya suka berinteraksi di dalam kelas selama pembelajaran. (Yes, I really enjoy exchanging ideas with friends, I like interacting in class during learning)
Student 8	Saya merasa bersemangat untuk berinteraksi di kelas karena gamenya seru, dan hasil nilai tertinggi mendapatkan nilai dari guru. (I feel excited to interact in class because the game is fun, and the highest score results get a grade from the teacher)
Student 9	Penggunaan game yang cukup mudah membuat saya semangat untuk bisa aktif didalam kelas. (Using games that are quite easy makes me enthusiastic to be active in class)
Student 10	Dengan adanya game ini tentu sangat bermanfaat miss, karena meningkatkan motivasi belajar. (Having this game is certainly very useful, miss, because it increases motivation to learn)

Interview Students Question Number 6

Do you feel bored during the learning roblox as media for reading skill?	
Student 1	Tidak, saya tidak merasa bosan karena disini kami harus berdiskusi dan berinteraksi dengan teman, apalagi saya juga harus dapat menyelesaikan game nya dengan teman secara mudah dan menyenangkan. (No, I don't feel bored because here we have to discuss and interact with friends, moreover I also have to be able to complete the game with friends easily and in a fun way)
Student 2	Saya enjoy miss, waktu bermain game-game tersebut , karena disini saya tidak boleh diam saja, saya menjadi lebih aktif dan tidak bosan. (I enjoy miss, play time these games, because here I can't just keep quiet, I Be more active and not bored)
Student 3	Saya pribadi tidak merasa bosan miss, saya lebih suka menggunakan media ini dari pada buku paket. (I personally don't feel bored miss, I prefer to use this media rather than a textbook)
Student 4	Tidak miss, karena dari gambar tersebut kami dituntut untuk lebih aktif dan membaca di dalam kelas, game nya pun sangat mudah dimainkan. (Don't miss it, because from the picture we are required to be more active and read in class, the game is very easy to play)
Student 5	Sama sekali tidak bosan miss, justru saya lebih semangat belajarnya. (Not at all bored miss, in fact I am more enthusiastic about learning)

Student 6	Saya tidak bosan, karena game yang seru dan keren membuat semua dari kami menjadi aktif untuk membaca di dalam kelas. (I'm not bored, because the game is fun and cool and makes all of us active in reading in the classroom)
Student 7	Saya merasa senang dan tidak bosan karena saya lebih mudah paham dengan permainan ini miss. (I feel happy and not bored because I understand more easily with this game miss)
Student 8	Saya tidak bosan karena roblox ini saya harus berinteraksi di dalam kelas. (I'm not bored because of this roblox I have to interact in class)
Student 9	Justru saya tidak merasa bosan miss, saya sangat mengikuti ketika permainan berlangsung dengan teman saya, saya senang bertanya-bertanya dengan teman kelompok saya. (In fact, I don't feel bored miss, I really follow along when the game is going on with my friends, I like asking questions with my group friends)
Student 10	Tidak sama sekali bosan miss, karena saya merasa menjadi bisa sedikit-sedikit ngobrol dengan bahasa inggris. (I didn't get bored at all, Miss, because I felt like I could chat with you a little English)

Interview Students Question Number 7

Do you felt shy when interacting with other friends during the learning process?	
Student 1	Saya tidak merasa malu karena sebelumnya juga saya sudah mengenal teman-teman saya yang memudahkan saya untuk berinteraksi dengan yang lainnya. (I didn't feel embarrassed because I already knew my friends, which made it easier for me to interact with others)
Student 2	Tentu saya tidak, karena game nya seru dan kelompok nya juga aktif dalam komunikasi membuat saya tidak malu. (Of course I don't, because the game is fun and the group is also active in communication makes me not embarrassed)
Student 3	Selama proses pembelajaran saya tidak malu sama sekali, saya sangat suka sekali berinteraksi dengan yang lainnya, apalagi dalam menyelesaikan game ini. (During the learning process I was not shy at all, I really liked interacting with others, especially in depth finish this game)
Student 4	Saya rasa tidak harus malu karena juga ini bentuk tanggung jawab saya untuk dapat mengikuti aturan yang miss berikan. (I don't think I should be embarrassed because this is also a form of my responsibility to be able to follow the rules miss give)
Student 5	Interaksi saya dengan teman saya cukup baik dan tidak ada rasa malu, mungkin malu ketika kelompok kami maju di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kami saja. (My interactions with my friends were quite good and there was no embarrassment, perhaps embarrassment when our group came forward in front of the class to present

	the results of our work just)
Student 6	Rasa malu untuk berkomunikasi dengan teman saya tentu saja tidak harus malu, karena saya dan teman-teman saya sangat enjoy dengan roblox ini. (Of course I don't have to be embarrassed to communicate with my friends, because my friends and I really enjoy it this roblox)
Student 7	Saya sudah mengenal teman sekelas saya, saya pikir untuk malu berkomunikasi dengan yang lain nya itu sudah tidak malu lagi. (I already know my classmates, I think it's embarrassing to communicate with others it's no longer embarrassing)
Student 8	Karena game-game nya yang seru dan juga mudah digunakan, saya tidak perlu malu dan tidak takut salah. (Because the games are fun and easy to use, I don't need to be embarrassed or afraid Wrong)
Student 9	Mungkin awal pertemuan saya malu, tapi setelah di jalani proses nya membuat saya untuk bisa lebih berinteraksi dengan kelompok sendiri dan kelompok lain. (Maybe at the beginning of the meeting I was embarrassed, but after going through the process it made me able to do more interact with one's own group and other groups)
Student 10	Kebetulan saya sudah mengenal mereka, jadi saya tidak harus malu untuk membaca dengan mereka. (It just so happens that I already know them, so I don't have to be embarrassed to read with them)

Interview Students Question Number 8

Are there any difficulties in understanding how to did the game?	
Student 1	Mungkin ada beberapa, kebetulan saya orang yang jika di jelasin tidak cukup hanya sekali, tetapi seterusnya saya dapat mengikuti pembelajarannya. (Maybe there are some, I happen to be a person who explains it is not enough just once, but then I can follow the learning)
Student 2	Menurut saya tidak, karena penjelasan mudah di pahami dan penyelesaiannya juga tidak rumit. (I don't think so, because The explanation is easy to understand and the solution is not complicated)
Student 3	Tidak terlalu sulit, karena memang materi nya tentang reading ya sama memanfaatkan untuk bertanya dengan teman saya mengenai cara bermain gamenya. (It's not too difficult, because the material is about reading, so I can use it to ask my friends about how to play the game)
Student 4	Kalau saya tidak sulit, saya dengan mudah bekerja sama dengan team kelompok dan mudah untuk memberikan pendapat dengan orang. (If it's not difficult for me, I can easily work together with a group team and it's easy for me to do it share opinions with people)
Student 5	Game-gamenya mudah dan tidak sulit untuk dimainkan bersama teman-teman sekelas saya. (The games are easy and not difficult to play together my classmates)
Student 6	Kesulitannya hanya saya tidak tau cara membaca sebuah kata dalam bahasa inggris. (The only difficulty is that I don't know how to read a word in english)
Student 7	Saya sendiri tidak menemukan hal yang sulit dalam bermain permainan game ini miss. (I myself don't find anything difficult in playing the game)

	this game is a miss)
Student 8	Saya suka belajar bahasa inggris, tentu saja sebisa mungkin saya memahami roblox ini dan hasilnya saya dapat mengerti dengan baik. (I like learning English, of course as much as possible I understand Roblox and its results I can understand well)
Student 9	Ketika kita senang dalam suatu hal pasti kita gak merasa sulit miss. (When we are happy in something We definitely won't find it difficult to miss)
Student 10	Menurut saya game nya mudah dimainkan miss, yang sulit hanya cara mengucapkan kalimat bahasa inggrisnya miss. (I think the game is easy to play miss, the only thing that is difficult is how to pronounce the language sentences English miss)

Interview Students Question Number 9

Does Roblox learning media using reading comprehension make you interested in learning English?	
Student 1	Iya, saya sangat tertarik karena di dalam game nya membuat saya penasaran untuk bisa menyelesaikan game-game tersebut. (Yes, I'm very interested because the game makes me curious to be able to finish it these games)
Student 2	Menurut saya sangat menarik karena saya dan teman bisa membaca bahasa inggris meskipun pengucapan katanya masih ada yang salah. (I think it's very interesting because my friends and I can read English though the pronunciation of the word is still wrong)
Student 3	Saya tertarik karena game roblox ini melibat kan siswa untuk membaca miss. (I'm interested because this Roblox game involves students reading miss)

Student 4	Ya saya sangat tertarik, apalagi ini game untuk di selesaikan secara kerja sama berkelompok dan juga harus ada interaksi dengan
	kelompok lain. (Yes, I'm very interested, especially as this is a game to be completed in groups and also there must be interaction with other groups)
Student 5	Saya sangat tertarik sekali miss, senang ketika ketika bermain game- game yang miss berikan. (I'm very interested, Miss. happy when playing games that miss provided)
Student 6	Game roblox ini menarik dari pada saya harus menulis di buku saja. (This roblox game is interesting than I just have to write in a book)
Student 7	Menurut saya ini menarik untuk di lakukan karena di lakukan bersama teman-teman. (I think this is interesting to do because it is done together friends)
Student 8	Karena game nya yang asik jadi membuat saya tertarik dan tidak bosan miss. (Because the game is so fun makes me interested and doesn't get bored miss)
Student 9	Saya rasa game ini cukup menarik untuk proses belajar selanjutnya, karena membuat saya dan teman saya semangat belajar. (I think this game is quite interesting for the next learning process, because it makes me and my friends I'm enthusiastic about learning)
Student 10	Sangat menarik miss, karena saya lebih menjadi aktif di dalam kelas. (Very interesting miss, because I am be more active in class)

Interview Students Question Number 10

Are you enthusiastic and excited in interacting when using this roblox media?	
Student 1	Saya merasa antusias dan semangat ketika bermain game tersebut. (I feel enthusiastic and enthusiastic when playing the game)
Student 2	Antusias sekali miss, kami bisa mengerjakan secara berkelompok dan bisa saling bertanya. (Very enthusiastic miss, we can work in groups and can ask each other questions)
Student 3	Karena game nya mudah miss, saya jadi antusias dan semangat juga untuk dapat menyelesaikan game-game nya. (Because the game is easy to miss, I became enthusiastic and enthusiastic about being able to complete the games)
Student 4	Menurut saya sangat antusias dan enjoy miss, permainan game-game nya juga menarik untuk di selesaikan. (In my opinion, I am very enthusiastic and enjoy Miss, playing the games is also interesting to play finish)
Student 5	Interaksi yang baik dalam kelompok dan dengan kelompok lain membuat saya semangat dan antusias miss. (Good interaction in the group and being with other groups makes me enthusiastic and enthusiastic, miss)
Student 6	Saya cukup antusias dalam berkomunikasi dengan teman saya, karena kan ini juga belajar sambil bermain miss. (I am quite enthusiastic in communicating with my friends, because this is also learning while doing it play miss)
Student 7	Sangat antusias miss, kelompok saya yang semangat dan menumbuhkan rasa antusias saya juga. (Very enthusiastic miss, my

	group is enthusiastic and increases my enthusiasm also)
Student 8	Saya antusias untuk bertanya dengan teman saya bagaimana cara tahap selanjutnya game ini di selesaikan. (I am enthusiastic about asking my friends how to complete the next stage of this game)
Student 9	Saya antusias karena saya juga dekat dengan teman-teman saya. Jadi hal ini yang membuat saya senang dalam interaksi. (I am enthusiastic because I am also close to my friends. So this is what makes me happy in interaction)
Student 10	Belajar komunikasi dengan ini membuat saya antusias dan memberikan suasana baru bagi saya. (Learn to communicate with this makes me enthusiastic and gives me a new atmosphere)

A large, faint watermark of the UNIMED logo is centered in the background. It features a shield-like shape with a green plant motif in the center. The text "UNIVERSITAS NEGERI MEDAN" is written along the top curve of the shield, and "UNIMED" is written along the bottom curve. Two small square icons are positioned on the left and right sides of the bottom curve.

APPENDIX 4

INTERVIEW

TEACHER

A large, faint watermark of the "The Character Building University" logo is centered in the background. It features the words "THE Character Building" in a green script font, with "UNIVERSITY" in a green sans-serif font below it.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Table Interview Teacher

1	Reasercher : Bagaimana pendapat anda setelah penerapan roblox sebagai media dalam pembelajaran bahasa inggris untuk reading skill? Teacher : Pendapat saya tentang roblox ini sangatlah penting dan harus diterapkan, karena di dalamnya terdapat vidio gambar yang bergerak sehingga meningkatkan kualitas belajar siswa dalam membaca, ini cocok untuk diterapkan karena membuat siswa semakin semangat belajar.
2	Reasercher : Apakah media pembelajaran roblox efektif untuk meningkatkan interaksi di dalam kelas ? Teacher : Cukup efektif, saya juga melihat interaksi mereka di dalam kelas juga cukup baik dan sangat antusias meskipun mereka terkadang ribut di dalam kelas tetapi pelaksanaan media ini sesuai dengan tujuan.
3	Reasercher : Apakah media roblox untuk media pembelajaran bahasa inggris cocok digunakan di abad ke-21 ini? Teacher : Karena dari tujuan pembelajaran roblox ini membuat siswa aktif membaca di kelas, saya rasa media ini sangat cocok sekali untuk di abad ke-21 ini, apalagi zaman sekarang internet menggunakan komunikasi memakai bahasa inggris, Roblox ini juga memancing siswa untuk membaca meskipun mereka masih belum sempurna dalam membaca bahasa inggris.
4	Reasercher : Apakah kedepannya Anda menggunakan media pembelajaran roblox untuk meningkatkan reading skill siswa? Teacher : Ada kemungkinan saya akan menggunakan media ini lagi, karena saya melihat di dalam kelas penggunaan media ini efektif di gunakan.

5	Reasercher : Menurut Anda, adakah manfaat belajar menggunakan media roblox?
	Teacher : Ketika saya lihat sangatlah ada manfaatnya, bahkan sangat ada peningkatan belajar sangat menggunakan media roblox.
6	Reasercher : Apakah siswa malu ketika membaca di dalam kelas selama proses pembelajaran?
	Teacher : Memang pada dasarnya mereka malu, cuman peran kita sebagai guru memberikan motivasi mereka untuk berani membaca, tapi game roblox ini sedikit membantu motivasi mereka dalam membaca bahasa inggris.
7	Reasercher : Apakah pembelajaran kelompok membuat siswa nyaman?
	Teacher : Lebih nyaman berkelompok dari pada individual, mereka lebih senang karena mungkin ada mereka yang lebih pintar, yang lebih pintar itu akan mengajari mereka.
8	Reasercher : Apakah siswa menjadi tertarik dengan menggunakan kertas gambar untuk meningkatkan kualitas membaca siswa untuk pembelajaran roblox sebagai media ?
	Teacher : Yang saya lihat mereka tertarik apalagi media ini menyediakan gambar-gambar, dibarengin juga dengan bermain game yang membuat mereka tertarik untuk belajar.
9	Reasercher : Apakah setelah menggunakan roblox dapat membuat semangat siswa untuk berinteraksi di dalam kelas ?
	Teacher : Kebetulan udah beberapa kali memberikan gambar roblox ini ke siswa, menurut saya cukup meningkat dalam membaca di dalam kelas. Ibaratkan media ini bermain sambil belajar.
10	Reasercher : Apakah media roblox dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa inggris siswa ?
	Teacher : Iya sangat meningkatkan, karena mereka cukup aktif membaca di dalam kelas. Melihat ini saya merasa media ini lebih efektif dari pada memakai buku paket.



APPENDIX 5

PICTURES

THE
Character Building
UNIVERSITY

