

APPENDIX

Transkrip Wawancara

1. Inisial Narasumber : SSP (9C)
Tanggal Wawancara : 20 desember 2022 (Pukul 10:00
WIB)

A : Pewawancara

B : Narasumber

A: Apa pendapat anda tentang game tersebut?

B: Seru terus lebih mempermudah dalam belajar grammar.

A: Apa pendapat anda tentang belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: dapat melatih kecepatan otak dalam berfikir menyusun kalimat

A: Apakah anda merasa sulit dalam belajar grammar dan apa yang membuat anda merasa sulit?

B: Tidak

A: Bagaimana guru dalam belajar bahasa Inggris apakah menggunakan berbagai media dan strategi?

B: Tidak, tidak pernah menggunakan media, hanya buku saja.

A: Menurut anda apa kelebihan belajar menggunakan Jenga game?

B: Lebih seru dan bikin tegang dan merasa tertantanga

A: Apa kekurangan belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: Ga ada kekuranganya, malah lebih seru saja.

2. Inisial Narasumber : AFI (9F)
Tanggal Wawancara : 20 desember 2022 (Pukul 10:10

WIB)

A : Pewawancara

B : Narasumber

A: Apa pendapat anda tentang game tersebut?

B: Cukup seru dan menarik untuk pembelajaran

A: Apa pendapat anda tentang belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: Lebih mudah dipahami dan cukup tertantang

A: Apakah anda merasa sulit dalam belajar grammar dan apa yang membuat anda merasa sulit?

B: Cukup sulit untuk pengambilan kata-katanya

A: Bagaimana guru dalam belajar bahasa Inggris apakah menggunakan berbagai media dan strategi?

B: Tidak, cuma pakai buku paket dan ditulis di papan tulis

A: Menurut anda apa kelebihan belajar menggunakan Jenga game?

B: Mudah dipahami dan lebih seru

A: Apa kekurangan belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: Ga ada kekurangan, seru.

3. Inisial Narasumber : MH (9H)
Tanggal Wawancara : 20 desember 2022 (Pukul 10:20

WIB)

A : Pewawancara

B : Narasumber

A: *Apa pendapat anda tentang game tersebut?*

B: *Seru*

A: *Apa pendapat anda tentang belajar grammar menggunakan Jenga game?*

B: *Cukup menyenangkan, nambah kosa kata, seru dan mudah dipahami.*

A: *Apakah anda merasa sulit dalam belajar grammar dan apa yang membuat anda merasa sulit?*

B: *Tidak ada, belajar grammar mudah*

A: *Bagaimana guru dalam belajar bahasa Inggris apakah menggunakan berbagai media dan strategi?*

B: *Iya, kalo permainan jarang, biasanya pakek media gambar atau film.*

A: *Menurut anda apa kelebihan belajar menggunakan Jenga game?*

B: *Lebih seru dan tidak membosankan*

A: *Apa kekurangan belajar grammar menggunakan Jenga game?*

B: *Kesusahan nyari kosa kata yang tepat buat nyusun kalimat*

4. Inisial Narasumber : ITW (9D)
 Tanggal Wawancara : 20 Desember 2022 (Pukul 10 : 30
 WIB)

A : Pewawancara

B : Narasumber

A: *Apa pendapat anda tentang game tersebut?*

B: Seru dan mudah dimengerti

A: Apa pendapat anda tentang belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: Seru dan menyenangkan

A: Apakah anda merasa sulit dalam belajar grammar dan apa yang membuat anda merasa sulit?

B: Tidak, mudah saja

A: Bagaimana guru dalam belajar bahasa Inggris apakah menggunakan berbagai media dan strategi?

B: Tidak cuma dari buku paket dan kamus saja

A: Menurut anda apa kelebihan belajar menggunakan Jenga game?

B: Tidak membosankan saat belajar dan mudah dipahami juga

A: Apa kekurangan belajar grammar menggunakan Jenga game?

B: Takut tower jenga game jatuh.

Catatan Lapangan

1. Peneliti hanya membawa satu buah menara permainan Jenga dengan 54 balok kayu yang masing-masing berisi kosa kata tiga tenses yang ditempatkan secara acak. Kali ini, tiga tenses yang digunakan dalam Jenga adalah present, past, dan future tense.

2. Peneliti menjelaskan apa itu permainan Jenga dan menanyakan kepada empat siswa apakah mereka sudah mempelajari ketiga tenses yang berhubungan dengan penelitian, “Pernahkah kamu mempelajari simple present, past, dan future tense?” dan serempak, keempatnya

menganggukkan kepala menandakan bahwa mereka telah mempelajari tiga tenses.

3. Selanjutnya empat siswa sebagai subjek penelitian dibentuk menjadi kelompok sehingga satu kelompok terdiri dari dua siswa. Kelompok pertama adalah Isabel dan Mevilla, dan kelompok kedua adalah Silvi dan Imelda.

4. Peneliti menjelaskan cara bermain permainan Jenga dengan mempelajari tata bahasa, dan menjelaskan apa kosakata untuk balok kayu dalam permainan Jenga.

5. Selanjutnya dua kelompok siswa diminta untuk mencari mata pelajaran, kata kerja, dan benda dari Menara Permainan Jenga yang telah disiapkan dalam prosedur permainan Jenga normal, diambil satu blok, dan jika siswa mendapatkan kata yang diinginkan, mereka dapat menyimpannya untuk membuat kalimat dengan tenses yang diinginkan. namun jika balok kayu yang diambil kosong atau kata yang diambil tidak sesuai keinginan, siswa dapat meletakkan kembali balok kayu tersebut di atas menara permainan Jenga.

6. Setelah kelompok mendapatkan subjek, kata kerja, dan juga objek, mereka diharuskan membuat kalimat tegang dari jenga yang mereka dapatkan.

7. Kedua kelompok mendapatkan kalimat lampau dan mereka dapat mengenali kalimat tersebut dengan sangat baik, kelompok pertama (Abel dan mevilla) mendapatkan kata subjek (I), kata kerja (makan), dan objek (apel) dan mereka dapat menyusun kalimat dari kata-kata ini menjadi -> saya makan apel (tetapi ketika mereka mengambil kata-kata itu menara Jenga pernah runtuh), sedangkan untuk kelompok pertama (Silvy dan Imel) mereka mendapatkan kata subjek (Anda), kata kerja (Dibawa), dan objek (Sepeda) dan mereka dapat menyusun kalimat dari kata-kata ini menjadi -> Anda membawa sepeda.

8. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara belajar grammar menggunakan permainan Jenga cara kedua, dimana kelompok harus mendapatkan tiga kata secara acak dan meminta mereka untuk

membuat tiga kalimat masing-masing dengan tiga tenses dari kata yang telah didapatkan.

9. Selanjutnya kelompok diminta untuk membuat kalimat dengan tiga tenses yang benar dari satu kata yang telah dipelajari kelompok dengan memainkan permainan Jenga asli seperti cara memainkan permainan Jenga di awal.

10. Setelah semua kelompok mendapatkan 3 kata, mereka harus berlomba siapa yang paling cepat membuat satu kalimat tegang dari satu kata yang mereka dapatkan, sedangkan mereka diharuskan mengambil tiga kata sehingga mereka harus membuat tiga kalimat dari tiga bentuk kata yang berbeda, kelompok pertama (Abel dan mevilla) mendapat tiga kata yaitu, Mereka, mencintai, dan aku. kelompok kedua (Silvy dan imel) mendapat tiga kata, yaitu, aku, sebuah apel, dan belajar)

11. Mereka diberikan waktu berpikir yang singkat untuk membuat kata-kata yang diperoleh menjadi 3 tenses yang berbeda. Kelompok pertama (Abel dan mevilla) membuat tiga kalimat yaitu, Mereka bermain bulutangkis (kata yang mereka dapat dari Jenga adalah Mereka), Dia mencintainya (kata yang mereka dapatkan dari permainan Jenga adalah Cinta), saya akan pergi ke sekolah (kata mereka dapatkan dari game Jenga adalah I). Sedangkan untuk kelompok kedua (Silvy dan Imel) dibuat tiga kalimat yaitu I will go to school (kata yang didapat dari permainan Jenga adalah I), purjat belajar berbicara bahasa Inggris (kata yang didapat dari permainan Jenga dipelajari), Lina beli apel (Kata turunan dari permainan Jenga adalah apel)

12. Kelompok pertama menang dengan membuat kalimat dengan 3 tenses karena mereka paling cepat dalam membuat ketiga kalimat tersebut.

13. Jawaban dari kedua kelompok terbukti menggunakan grammar dengan baik dan benar.

Dokumentasi



<p>Kelompok I : - Isobel Tri Wahyuni - Maulia Habiba</p> <p>1. Past tense : they played badminton (the...)</p> <p>2. Present tense : she loves him (low...)</p> <p>3. future tense : I will go to school (!)</p>	<p>Kelompok 2 : silvy dan Imel</p> <p>No. _____ Date: _____</p> <p>1. (I) will go to school</p> <p>2. Purjati (studied) speaking Engl</p> <p>3. Lina buy (an apple)</p>
--	---

Surat Izin Penelitian ke Sekolah



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus 1 : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245
 Kampus II-R. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281192, 8281183 Surabaya 60234.
 Website : <http://fsh.upgrisby.ac.id>

Nomor : 040/Ak.2/FISH/VII/2022 24 Juli 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yang Terhormat,
 Bapak/Ibu Kepala SMP Negeri 2 Pungging
 Desa Balongmasin, Balongmasin, Kec. Pungging,
 Kab. Mojokerto, Jawa Timur.
 di Mojokerto

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SMP Negeri 2 Pungging Mojokerto berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Gracia Ellen Krisanti
 NIM : 195300020
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
 Judul Penelitian : The Implementation of Using Jenga Game on Grammar Class
 Waktu penelitian : 10 Agustus s.d. 16 September 2022

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


 Dekan,
Dr. Sunu Catur Budivono, M.Hum.
 NIDN: 0703016504

Tembusan :
 1. Wakil Dekan I
 2. Kaprodi



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097

Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245

Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182,
8281183 Surabaya 60234.

RECORDS OF THESIS SUPERVISION SESSIONS

Student's Name : Gracia Ellen Krisanti
Student's Reg. Number : 195300020
Department : English Language Education
Thesis Title : The Use of Jenga Game in Learning Grammar:
Students' Opinion

No	Dates	Materials	Advisor
1.	10 December 2022	Research Instrument	
2.	22 December 2022	Show the data after research	
3.	3 January 2022	Chapter 1 revision	
4.	10 January 2022	Chapter 3 revision	
5.	13 January 2022	Write chapter 4 and 5	
6.	18 January 2022	Research conceptual framework	
7.	25 January 2022	Chapter 3 revision	
8.	2 February 2022	Chapter 3 revision	
9.	8 February 2023	Chapter 4 and 5 Revision	
10.	9 February 2023	Chapter 4 and 5 revision	

The thesis supervisions have been completed on 10 February 2023

Acknowledged by
Dean of Faculty of
Social Sciences and Humanities



Dr. Sumi-Catur-Budiyono, M.Hum
NIP/19091023177/DY

Advisor,

Rahmat Hidayat, S.S., M.A.
NIDN.0708037604



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097

Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182,

8281183 Surabaya 60234.

THESIS REVISION FORM

Student's Name : Gracia Ellen Krisanti
Student's Reg. Number : 195300020
Department : English Language Education
Thesis Exam Date : 17 February 2023
Thesis Title : The Use of Jenga Game in Learning Grammar:
 Students' Opinion

No.	Materials	Examiner 1	Examiner 2
1.	Revise the Abstract		
2.	Chapter 1: Revise the Limitation of the Study, Deleted Definition of Key Terms		
3.	Chapter 2: Revise the Conceptual Framework, Change Assumption with Hypothesis		
4.	Chapter 3: Revise Research Approach, Data and Source Data		
5.	Chapter 4: Explore the Discussion		

The deadline for the correct or revised thesis: two weeks after the thesis examination

Examiner 1

Dra. Endah Yulia Rahayu, M.Pd.
 NIDN. 0713077302

Surabaya, 25th February 2023

Examiner 2

Rahmat Hidayat, S.S., M.A.
 NIDN.0708037604