

APPENDICES

Appendices 1. Letter of research permission

**UNIVERSITAS KRISTEN ARTHA WACANA**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JLN. ADISOECIPTO- OESAPA P.O.BOX.147 KUPANG NTT- 85000
TELP. (0380) 881669 FAX. (0380) 881584

SURAT KETERANGAN MOHON IJIN PENELITIAN
NOMOR : 206 / KP-UKAW/M.7/IV.2026

Kepada
Yth. Gubernur Nusa Tenggara Timur
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & Perizinan Terpadu Satu Pintu Prov. NTT
Di-
Kupang.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si, Ph.D
2. NUP/TK	: 7157746647230103
3. Pangkat /Go./Ruang/Gaji	: Penata Tk.I / III D
4. Jabatan	: Dekan FKIP UKAW Kupang
5. Lembaga/Instansi/Universitas	: Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

Menerangkan bahwa :

1. Nama	: Kartini Rambu KalilaTeda
2. NIM	: 22130011
3. Semester	: VIII (Delapan)
4. Pada Fakultas / Prodi	: KIP / Pendidikan Bahasa Inggris
5. Pada Tahun Akademik	: 2025/2026

Adalah benar Mahasiswa/i. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, maka bersama ini kami kirirkan surat keterangan Mohon Ijin Penelitian kepada Bapak/Ibu dalam rangka meningkatkan Output Universitas Kristen Artha Wacana Kupang khususnya FKIP, maka setiap mahasiswa/i. yang akan menyelesaikan Studinya wajib untuk menyusun Karya Ilmiah (SKRIPSI), guna memperoleh gelar sarjana (S1).

Sehubungan dengan perihal di atas maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian bagi mahasiswa/i dimaksud.

Judul Penelitian: EIGHTH-GRADE STUDENTS' PERCEPTION OF THE USE OF THE WORD WALL GAME IN A JUNIOR HIGH SCHOOL IN KUPANG REGENCY.

Lokasi Penelitian : SMP Swasta Swadaya Tarus, Kab. Kupang
Demikian surat ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 12 April 2026
Dekan

Dra. Anggreini D. N. Rupidara, M.Si, Ph.D
NUP/TK : 7157746647230103

Tembusan :

1. Rektor UKAW
2. Kepala SMP Swasta Swadaya Tarus, Kab. Kupang
3. Ka. PSPBI - FKIP
4. Mahasiswa/i. yang Bersangkutan.
5. Arsip

Appendices 2. Learning proces plan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Kelas/Semester: VIII / Ganjil

Materi: Daily Activities melalui Word Wall Game (Wordwall Online)

Disusun oleh:

Nama: Kartini Rambu Kalia Teda

NIM: 22130011

Tahun: 2026

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP SWASTA SWADYA TARUS

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : VIII / Genap

Materi Pokok : Daily Activities melalui Word Wall Game
(Wordwall Online)

Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (3 x 2 JP / 3 x 80 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 (Sikap Spiritual):

Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 (Sikap Sosial):

Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan percaya diri.

KI 3 (Pengetahuan):

Memahami pengetahuan faktual dan konseptual terkait bahasa Inggris.

KI 4 (Keterampilan):

Mengolah dan menyaji dalam ranah konkret terkait penggunaan bahasa Inggris.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.7 Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait kegiatan sehari-hari (*daily activities*)

4.7 Menyusun dan mempresentasikan kalimat sederhana secara lisan terkait kegiatan sehari-hari

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengidentifikasi kosakata daily activities
- Mengucapkan kosakata dengan benar
- Mengelompokkan kosakata (noun, verb, adjective)
- Menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana
- Berbicara secara lisan dengan percaya diri

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran selama 3 pertemuan, siswa mampu:

1. Memahami dan mengingat kosakata daily activities
2. Mengucapkan kosakata dengan pelafalan yang tepat
3. Mengelompokkan kosakata sesuai jenisnya
4. Menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana
5. Berbicara secara lancar dan percaya diri
6. Berpartisipasi aktif dalam Word Wall Game (Wordwall Online)

E. Materi Pembelajaran

1. Kosakata (Vocabulary)

Nouns : teacher, student, school, book, classroom, friend

Verbs : read, write, study, speak, listen, play

Adjectives : happy, active, smart, diligent

2. Struktur Kalimat

- Subject + Verb + Object
(I read a book.)
- Subject + to be + Adjective
(She is happy.)

F. Metode Pembelajaran

- Communicative Language Teaching (CLT)
- Game-Based Learning
- Cooperative Learning
- Question and Answer

G. Media dan Sumber Belajar

Media:

- Wordwall (online learning platform)
- Gambar (pictures)
- LCD/Proyektor

Sumber Belajar:

- Buku Bahasa Inggris

- Materi Wordwall yang dibuat guru

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (Introduction & Basic Speaking)

1. Pendahuluan (10–15 menit)

- Salam dan doa
- Apersepsi
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (40–50 menit)

a. Mengamati:

- Siswa melihat gambar dan Wordwall

b. Menanya:

- Guru bertanya tentang gambar

c. Mencoba:

- Pengenalan kosakata
- Latihan pengucapan (drilling)

d. Menalar:

- Siswa memahami arti kata

e. Mengkomunikasikan:

- Siswa membuat kalimat sederhana

3. Penutup (10–15 menit)

- Kesimpulan
- Feedback
- Motivasi

Pertemuan 2 (Classification & Matching Game)

1) Pendahuluan

- Review materi sebelumnya

2) Kegiatan Inti

a) Mengamati:

- Melihat Wordwall

b) Mencoba:

- Mengelompokkan kosakata
- Bermain Wordwall Matching Game

c) Menalar:

- Membuat kalimat

d) Mengkomunikasikan:

- Presentasi hasil

3) Penutup

- Kesimpulan
- Evaluasi

Pertemuan 3 (Speaking & Competition)

1) Pendahuluan

- Review singkat

2) Kegiatan Inti

Activity 1: Spin the Word (Wordwall)

- Siswa membuat kalimat

Activity 2: Speaking Challenge

- Berbicara spontan

Activity 3: Group Competition

- Membuat dialog menggunakan banyak kosakata

3) Penutup

- Refleksi
- Feedback
- Motivasi

I. Penilaian

Teknik:

- Observasi
- Tes lisan

Rubrik Penilaian

Aspek	Kriteria	Skor
Fluency	Kelancaran berbicara	1–5
Vocabulary	Penggunaan kosakata	1–5
Pronunciation	Pelafalan	1–5
Confidence	Kepercayaan diri	1–5

J. Remedial dan Pengayaan

Remedial:

- Mengulang kosakata
- Latihan kalimat sederhana

Pengayaan:

- Membuat dialog lebih panjang
- Menggunakan kosakata tambahan

K. Lampiran

- Daftar kosakata
- Gambar pembelajaran
- Lembar observasi

L. Catatan Penelitian

- Mengamati peningkatan speaking fluency
- Mencatat partisipasi siswa
- Mengevaluasi efektivitas Wordwall

Appendices 3. Research Quesioner

ANGKET PENELITIAN

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk:

Isilahlah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur, sesuai pengetahuan Anda.

Status Penelitian:

1. Jenis Penelitian
2. Metode
3. Rancangan
4. Teknik Sampling
5. Alasan Teknik Sampling

A. Pertanyaan Tertutup

Isilahlah jawaban yang paling benar dengan tanda silang (x) pada jawaban yang benar

1. World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa.
☐ A. ☒ B. ☐ C. ☐ D. ☐ E.

2. World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa.
☐ A. ☒ B. ☐ C. ☐ D. ☐ E.

3. World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa.
☐ A. ☒ B. ☐ C. ☐ D. ☐ E.

4. World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa.
☐ A. ☒ B. ☐ C. ☐ D. ☐ E.

5. World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa.
☐ A. ☒ B. ☐ C. ☐ D. ☐ E.

B. Pertanyaan Terbuka

Isilahlah jawaban yang paling benar dengan jawaban yang sesuai

1. Apakah World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa?
Jawaban: Ya.

2. Apakah World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa?
Jawaban: Ya.

3. Apakah World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa?
Jawaban: Ya.

4. Apakah World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa?
Jawaban: Ya.

5. Apakah World War I (Perang Dunia I) terjadi antara negara-negara Eropa?
Jawaban: Ya.

ANGKET PENELITIAN

Nama : Wahid M. Alifan
Kelas : 11

Prinsip:

Meneliti permasalahan dalam angket agar dapat dipahami.

State Variables:

- 1. Konsep dasar
- 2. Definisi
- 3. Prinsip dasar
- 4. Definisi
- 5. Prinsip dasar

A. Pertanyaan Terbuka

1. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

2. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

3. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

4. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

5. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

6. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

7. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

8. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

9. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

10. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

B. Pertanyaan Terbuka

1. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

2. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

3. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

4. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

5. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

6. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

7. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

8. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

9. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

10. Bagaimana konsep $\mathbb{R}^n$ dan $\mathbb{C}^n$?

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Yusuf A. H. NPM : 2023030402010000
Kelas : SI 23

Pengantar

Sebelumnya mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini.

Sifat Penulisan

1. Sifatnya Subjektif
2. Isikannya
3. Rapi dan Teratur
4. Tidak Teratur
5. Sifatnya Tidak Teratur

A. Pertanyaan Tertutup

Sebelumnya mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini.

1. World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand.
Benar (Y)
2. World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand.
Benar (Y)
3. World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand.
Benar (Y)
4. World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand.
Benar (Y)
5. World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand.
Benar (Y)

B. Pertanyaan Terbuka

Sebelumnya mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini.

1. Apakah World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand?
Jawab: Ya, karena itu adalah penyebab utama dari Perang Dunia I.
2. Apakah World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand?
Jawab: Ya, karena itu adalah penyebab utama dari Perang Dunia I.
3. Apakah World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand?
Jawab: Ya, karena itu adalah penyebab utama dari Perang Dunia I.
4. Apakah World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand?
Jawab: Ya, karena itu adalah penyebab utama dari Perang Dunia I.
5. Apakah World War I was caused by the assassination of Archduke Franz Ferdinand?
Jawab: Ya, karena itu adalah penyebab utama dari Perang Dunia I.

[illegible]

ANGKET PENELITIAN

Name: _____
 Address: _____
 City: _____

Petrone et al.

Downloaded by [University of North Carolina] at 11:54 11 April 2015

Blaug, P. (1985) *Principles of Economics* (2nd edn). Oxford: Basil Blackwell.

- ☐ English - German
- ☒ Deutsch
- ☐ Magyar nyelv
- ☐ Italian - German
- ☐ English - Italian - German

A. Pertanyaan Tertutup

Hasil studi menunjukkan $\mathcal{D}_1$ pada model yang sama

3. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
4. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
5. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
6. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
7. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
8. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
9. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.
10. Wind, Wall (2017) *Windwall*. Berlin: Springer-Verlag.

B. Pertanyaan Terbuka

Journal of Management Inquiry 20(4) 403-418

- [illegible]

ANGKET PENELITIAN

Source: Bureau of Economic Analysis, National Income and Product Accounts.
Notes: $\text{GDP} = \text{GDP}$; $\text{GDP} = \text{GDP}$.

Printed by

Downloaded from <http://jap.sagepub.com> at 11:01 11 September 2015

State Festivals

- [illegible]

A. Pertanyaan Tertutup

Non-linear fitting (χ^2) gave similar results.

- [illegible]

B. Pertinences Verbales

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

- [illegible]

ANGKET PENELITIAN

Journal of Management Education 31(10)p. 1033-1044
October 2007

Personale

Downloaded from <http://jeb.sagepub.com> at 06:06 11 September 2009

State Profiles

- 3 = Sengul Yaka
- 4 = Sengul
- 5 = Sengul Yaka
- 6 = Sengul Yaka
- 7 = Sengul Yaka

A. Pertanyaan Terbuka

The possible existence of a stable equilibrium configuration

- [illegible]

H. Pertanyan Terbuha

1. Arikawa, R. and M. Imai. (2000). *Immigrant Assimilation, Human Capital Accumulation, and the Japanese Economy*. Cambridge, MA: MIT Press.
2. Arikawa, R. and M. Imai. (2001). *Immigrant Assimilation and the Japanese Economy*. Cambridge, MA: MIT Press.
3. Arikawa, R. and M. Imai. (2002). *Immigrant Assimilation and the Japanese Economy*. Cambridge, MA: MIT Press.
4. Arikawa, R. and M. Imai. (2003). *Immigrant Assimilation and the Japanese Economy*. Cambridge, MA: MIT Press.
5. Arikawa, R. and M. Imai. (2004). *Immigrant Assimilation and the Japanese Economy*. Cambridge, MA: MIT Press.

ANGKET PENELITIAN

Name _____
 Date _____

Presented by:

Downloaded from <http://ajphaphapublications.org/> at University of California, San Diego on September 11, 2014

Scale: Five-Point

- 1 - Sangat Tinggi
- 2 - Tinggi
- 3 - Cukup tinggi
- 4 - Tidak Tinggi
- 5 - Sangat Tidak Tinggi

A. Pertanyaan Terbuka

But, under convergence $\mathcal{D}$, paths generated using $\mathcal{D}$ are

- 1) Word Root *legis* means *religion*. Before *legis* is *anti-* meaning *against*.
 $11 + 13 + 12 = 36$
- 2) Word Root *legis* means *religion*. *anti-* means *against*. Before
 $11 + 18 + 13 + 12 = 54$
- 3) Word Root *legis* means *religion*. *anti-* means *against*. *legis* has *late* here.
 $11 + 14 + 18 + 12 = 55$
- 4) Word Root *legis* means *religion*. *anti-* means *against*. *legis* has *late* and *legis* is before *legis*.
 $12 + 13 + 14 + 12 = 51$
- 5) Word Root *legis* means *religion*. *anti-* means *against*. *legis* has *late* and *legis* is before *legis*.
 $12 + 13 + 18 + 12 = 55$

M. Pertanyaan Terbuka

Wichtigste Punkte sind:

- Apakah Word dan Excel merupakan bagian dari sistem informasi? Jelaskan!
Jawaban: Ya, karena keduanya adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola data.
- Apakah Word dan Excel termasuk dalam kategori aplikasi bisnis? Jelaskan!
Jawaban: Ya, karena keduanya digunakan untuk keperluan administrasi dan manajemen di perusahaan.
- Fungsinya Word dan Excel masing-masing. Apa saja fungsi Word dan Excel?
Fungsi Word: Mengolah kata, membuat dokumen, surat, laporan, dll.
Fungsi Excel: Mengolah angka, membuat tabel, grafik, perhitungan otomatis, dll.
- Apakah Word dan Excel termasuk dalam kategori perangkat lunak produktivitas? Jelaskan!
Jawaban: Ya, karena keduanya membantu meningkatkan efisiensi kerja.
- Apakah Word dan Excel termasuk dalam kategori perangkat lunak komunikasi? Jelaskan!
Jawaban: Tidak, karena keduanya bukan dirancang untuk berkomunikasi dengan orang lain.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa: Devina A. Satrio
Kelas: VII

Pengantar:
Sebelumnya perkenalkan terlebih dahulu dengan nama peneliti Devina.

Skala Penilaian:
1 = Sangat Setuju
2 = Setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Tidak Setuju
5 = Sangat Tidak Setuju

A. Pertanyaan Tertutup
Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai!

1. Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai dengan data yang:

1. Apakah Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
3. Apakah Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
4. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
5. Apakah Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa: Devina A. Satrio
Kelas: VII

Pengantar:
Sebelumnya perkenalkan terlebih dahulu dengan nama peneliti Devina.

Skala Penilaian:
1 = Sangat Setuju
2 = Setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Tidak Setuju
5 = Sangat Tidak Setuju

A. Pertanyaan Tertutup
Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai!

1. Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai dengan data yang:

1. Apakah Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
3. Apakah Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
4. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
5. Apakah Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa: Devina A. Satrio
Kelas: VII

Pengantar:
Sebelumnya perkenalkan terlebih dahulu dengan nama peneliti Devina.

Skala Penilaian:
1 = Sangat Setuju
2 = Setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Tidak Setuju
5 = Sangat Tidak Setuju

A. Pertanyaan Tertutup
Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai!

1. Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai dengan data yang:

1. Apakah Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
3. Apakah Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
4. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
5. Apakah Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa: Devina A. Satrio
Kelas: VII

Pengantar:
Sebelumnya perkenalkan terlebih dahulu dengan nama peneliti Devina.

Skala Penilaian:
1 = Sangat Setuju
2 = Setuju
3 = Ragu-ragu
4 = Tidak Setuju
5 = Sangat Tidak Setuju

A. Pertanyaan Tertutup
Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai!

1. Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
Jawab: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai dengan data yang:

1. Apakah Word Wall Game membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
3. Apakah Word Wall Game membantu Anda mengingat kata-kata baru?
Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
4. Apakah Word Wall Game membantu Anda lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.
5. Apakah Word Wall Game efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih menyenangkan.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Latifa A. Sani
Kelas : VII

Pengantar
Selamat datang di kelas. Dengan cara ini, peneliti ingin...

Skala Penilaian
1 = Sangat Buruk
2 = Buruk
3 = Cukup Buruk
4 = Baik
5 = Sangat Baik

A. Pertanyaan Tertutup
Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai perintah dan pertanyaan!

1. Apakah Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawaban: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
3. Apakah Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
4. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih percaya diri.
5. Apakah Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih membantu.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Latifa A. Sani
Kelas : VII

Pengantar
Selamat datang di kelas. Dengan cara ini, peneliti ingin...

Skala Penilaian
1 = Sangat Buruk
2 = Buruk
3 = Cukup Buruk
4 = Baik
5 = Sangat Baik

A. Pertanyaan Tertutup
Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai perintah dan pertanyaan!

1. Apakah Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawaban: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
3. Apakah Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
4. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih percaya diri.
5. Apakah Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih membantu.

ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Latifa A. Sani
Kelas : VII

Pengantar
Selamat datang di kelas. Dengan cara ini, peneliti ingin...

Skala Penilaian
1 = Sangat Buruk
2 = Buruk
3 = Cukup Buruk
4 = Baik
5 = Sangat Baik

A. Pertanyaan Tertutup
Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
3. Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
5. Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

B. Pertanyaan Terbuka
Jawablah sesuai perintah dan pertanyaan!

1. Apakah Word Wall dapat membantu belajar Bahasa Inggris lebih menyenangkan?
Jawaban: Ya, karena lebih menyenangkan.
2. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih memahami belajar? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
3. Apakah Word Wall dapat membantu cara mengingat kata-kata baru? Jawab: Ya, karena lebih mudah.
4. Apakah Word Wall dapat membantu cara lebih percaya diri berbicara Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih percaya diri.
5. Apakah Word Wall dapat membantu dengan pembelajaran Bahasa Inggris? Jawab: Ya, karena lebih membantu.

Appendices 4. Quantitative Findings

No	Statements	SA	A	U	D	SD	Total Score
1	Word Wall Game makes learning English more enjoyable	16	1	3	0	0	93
2	Word Wall Game increases learning motivation	8	5	4	2	1	77
3	Word Wall Game helps improve vocabulary mastery	4	5	6	3	2	66
4	Word Wall Game increases students' speaking confidence	2	2	4	7	5	49
5	Word Wall Game is effective in learning English	10	6	2	1	1	83
Total Score per Column		200	76	57	26	9	368

Qualitative Findings

No	Themes	Number of Students
1	Enjoyable learning	8
2	Fun and challenging	5
3	More enthusiastic classroom	2
4	Faster understanding	2
5	Learning new vocabulary	1
6	Easier to find answers	1

Appendices 5. Documentation

Picture 1.1



picture 1.2



Picture 1.3



picture 1.4



Picture 1.5



Picture 1.6



Picture 1.7



Picture 1. 8



Picture 1.9



Picture 1.10



Picture 1.11



Picture 1.12



Picture 1.13



Picture 1.14



Picture 1.15



Picture 1.16



Picture 1.17



Picture 1.18



Picture 1.19



Picture 1.20



Picture 1.21



Picture 1.22



Picture 1.23



Picture 1.24



Appendices 6. Research Completion Report

**YAYASAN PENDIDIKAN SWADAYA**
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SWASTA SWADAYA TARUS
NSS : 20.2.24.01.02.039 ~ NPSN : 50306548
Jl. Olatte II, Desa Mata Air, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang, Provinsi NTT
E-mail: sempaswastatarus23@gmail.com

Nomor : 351/422.124.2/SMP.SWDT/S.P/VI/2026
Lampiran : --
Perihal : Surat Selesai Penelitian

Kepada Yth
Dekan FKIP UKAW Kupang
Di --
Kupang

Dengan hormat,
Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Kabupaten Kupang Nomor : 074/263/DPM-PTSP/IV/2026 tanggal 20 April 2026 tentang Ijin Penelitian, maka dengan ini kami sampaikan bahwa :

Nama : KARTINI RAMBU KALILA TEDA
N I M : 22130011
Jurusan/Prodi : English Education
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : FKIP Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

Telah selesai melakukan penelitian dengan judul : **"EIGHTH-GRADE STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE USE OF THE WORD WALL GAME IN A JUNIOR HIGH SCHOOL IN KUPANG REGENCY"**, dari tanggal, 20 April s/d 29 April 2026 bertempat di SMP Swasta Swadaya Tarus.

Demikian surat selesai penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mata Air, 09 Juni 2026
Kepala SMP Swasta Swadaya Tarus,

Hilda Kanni S.Pd.Gr
NOMOR : 2260 7636 6423 0182

Tembusan disampaikan dengan hormat kepada:

1. Ketua Yayasan Pendidikan Swadaya di Mata Air
2. Yang bersangkutan
3. Arsip