

Appendices

Appendix 1. Interview Guideline

Research Title: Pre-Service Teachers' Strategies in Increasing Students' Interest of English Classroom Learning

Research Question:

1. What are the strategies used by pre-service teachers of ELED students batch 2015 in increasing students' interest in English classroom learning?
2. What are the challenges faced by pre-service teachers of ELED students batch 2015 in implementing the strategies to increase students' interest in English classroom learning?

Question 1: Strategi apa saja yang anda gunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Inggris di kelas?

Follow up:

- a. Bagaimana cara anda menerapkan strategi tersebut?
- b. Di level pendidikan apa saja anda menggunakan strategi tersebut?
- c. Bagaimana respon siswa ketika anda menggunakan strategi tersebut?

Question 2: Apa saja tantangan dalam menerapkan strategi tersebut?

Appendix 2. Coding & Interpretation

Participant 1 – Anne, 23 April 2019, Di UMY pukul 13.30

	Verbatim	Pemadatan Fakta	Interpretasi
R	Selamat siang mba, terimakasih sudah menjadi partisipan saya. Oke mba jadi langsung ke pertanyaaan pertama saja yaa. Yg pertama, strategi apa aja yg anda gunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa inggris di kelas mba?		
P	Saya pakai games cerita acak(P1.1.1) mba, sama saya pakai ice breaking(P1.1.2)	Saya menggunakan games cerita acak (P1.1.1) Saya menggunakan ice breaking (P1.1.2)	Games cerita acak Ice breaking
R	Oya, jadi gimana cara anda menerapkan games itu mba?		
P	Nah waktu itu saya pakai games cerita acak, em kaya nanti siswanya dikelompokin(P1.1.3) , terus saya kasih satu cerita,(P1.1.4) tapi mereka harus mengurutkan cerita itu tapi nanti ceritanya disusun acak,(P1.1.5) per kelompok harus cepet-cepet an sapa yg paling cepat yg menang (P1.1.6) Terus saya disini pake	Saya mengelompokkan siswa (P1.1.3) Saya memberikan satu cerita kepada siswa (P1.1.4) Siswa mengurutkan games potongan cerita yang disusun acak (P.1.5) Siswa yang cepat selesai itulah pemenangnya	Dikelompokkan Memberikan cerita Mengurutkan cerita acak Selesai pertama adalah pemenangnya

	<p>games itu diawal pelajaran karna biar mereka itu tertarik.(P1.1.7)</p> <p>Terus kalo ice breaking saya juga pertama masuk kelas ga langsung masuk materinya (P1.1.8), tapi saya ice braking dlu kaya tanya basa basi dulu gimana kabarnya(P1.1.9)</p>	<p>(P1.1.6)</p> <p>Saya memakai games pada awal pelajaran agar siswa tertarik (P1.1.7)</p> <p>Saat pertama masuk kelas, saya tidak langsung menuju ke materi (P1.1.8) Saya menggunakan ice breaking seperti menanyakan kabar siswa (P1.1.9)</p>	<p>Memakai games untuk menarik siswa</p> <p>Tidak langsung menuju materi</p> <p>Menanyakan kabar</p>
R	<p>Terus mba itu pakai strategi games sejak kelas apa, misalnya pas ngajar di internship kan ada beberapa level? Nah itu anda pakai di level apa aja?</p>		
P	<p>Ohh, selama saya ngajar tiga kali itu, kebanyakan saya pakai games sih, apalagi buat anak SD, pokoknya dari SD sampai SMA bisa dipakai.(P1.1.10)</p>	<p>Saya memakai games dari tingkat SD sampai SMA (P1.1.10)</p>	<p>Digunakan dari SD sampai SMA</p>
R	<p>Oya mba kalo ice breaking tadi mba pakenya di level pendidikan apa aja ya mba?</p>		
P	<p>Oh kalo ice breaking saya pakenya pas SMP dan SMA aja soalnya mereka udah level menengah keatas jd ice breakingnya</p>	<p>Saya menggunakan ice breaking di tingkat SMP dan SMA saat sebelum masuk materi (P1.1.11)</p>	<p>Digunakan di SMP dan SMA</p>

	dipake sebelum masuk materi.(P1.1.11)		
R	Okay mba terus gimana sih mba respon siswa terhadap strategi yang mba terapkan tadi itu contohnya games?		
P	Em kalau pas pake games cerita acak, siswa saya itu lebih antusias(P1.1.12) dan lebih tertarik sama games(P1.1.13) gitu, karna games itu kan bisa melatih kerjasama mereka juga(P1.1.14), pokoknya biar tidak membosankan, secara tidak langsung juga bisa memotivasi siswa buat belajar bhs inggris jadi tidak langsung merasa bosan(P1.1.15).	Siswa lebih antusias saat memakai games cerita acak (P1.1.12) Siswa lebih tertarik dengan games(P1.1.13) Games dapat melatih kerjasama antar siswa (P1.1.14) Siswa menjadi tidak langsung bosan (P1.1.15)	Siswa antusias Siswa tertarik Melatih kerjasama siswa Siswa tidak langsung bosan
R	Jadi berarti respon siswa itu tertarik ya mba sama games, kalo strategi yg ice breaking td itu gimana responnya mba?		
P	Em karna itukan lebih ke tanya jawab antar guru sama murid jd pertanyaan yg saya lontarkan jg yg pasti mereka bisa jawab, dan itu cuman pertanyaan basa basi, dari situ siswa aktif menjawab(P1.1.16) pertanyaan saya, dan secara tidak langsung kan mereka jg lebih semangat untuk melakukan kegiatan	Respon siswa terhadap ice breaking menjadi antusias menjawab pertanyaan saya (P1.1.16) Respon siswa menjadi lebih semangat melakukan	Siswa antusias Siswa bersemangat

	<p>selanjutnya (P1.1.17) karna mungkin yg tadinya ngantuk yg tadinya lesu ketika temen temennya jawab pasti mau tidak mau pasti kan anak itu juga menjawab, jadi reaksinya siswa lebih aktif (P1.1.18) kaya istilannya mereka bisa bangun dr tidurya mereka apalagi kalo jam terakhir itu harus banyak kata basa basi pertanyaan tanya jawab basa basi kaya gt.</p>	<p>kegiatan selanjutnya (P1.1.17)</p> <p>Siswa menjadi lebih aktif (P1.1.18)</p>	<p>Siswa aktif</p>
R	<p>Baik mba sekarang lanjut ke pertanyaan kedua ya, yaitu apa saja tantangan dalam menerapkan strategi yg mba sudah sebutkan tadi?</p>		
P	<p>Yang pertama ketika saya menerapkan games itu suasana kelas tu kurang kondusif karnasiswaanya rame sendiri heboh sendiri, (P1.2.1) pokonya saya ngomong juga siswanya ngomong, itu tantangannya, mungkin jd kurang fokus terus karna rame itu (P1.2.2) Terus kalo ice breaking itu tantangannya mungkin em kadang kan kalo kita misal basa basi di awal mengajar itu kan mereka</p>	<p>Suasana di kelas kurang kondusif karena siswa ramai dan heboh sendiri (P1.2.1)</p> <p>Siswa menjadi kurang fokus karena ramai (P1.2.2)</p>	<p>Kelas kurang kondusif</p> <p>Siswa kurang fokus</p>

	masih belum on, jadi masih kaya lesu gt, jadi membutuhkan waktu lama untuk membangun keaktifan siswa(P1.2.3)	Saya membutuhkan waktu lama untuk membangun keaktifan siswa (P1.2.3)	Membutuhkan waktu lama
R	Oya jadi tadi mba bilang pas games itu tantanganya siswanya rame terus kurang kondusif kondisi siswanya ya?		
P	Iya mba		
R	Terus kalo yg kedua itu tantangan dalam menerapkan ice breaking tadi kan mba bilang itu membutuhkan waktu lama ya, itu maksudnya gimana mba?		
P	Iya mba, jadi karna belum on aja siswanya sama pelajaran(P1.2.4) jd kita harus pelan-pelan kita deketin, jangan langsung buru buru.	Siswa belum on dalam pelajaran (P1.2.4)	Siswa belum on
R	Baik mba, apa ada tantangan yg lain mba?		
P	Ada mba kalo dari saya pas mau pakai games itu agar bisa menarik bagi siswa jadi saya harus pake games yg lebih menarik(P1.2.5) gt, terus kalo yg ice breaking jg tantangannya dari saya ya pasti saya harus lebih membutuhkan suara yg lantang,(P1.2.6) yg	Saya harus memakai games yang lebih menarik (P1.2.5) Saya harus membutuhkan suara yang lebih lantang (P1.2.6)	Memakai games yang lebih menarik Membutuhkan suara lantang

	sekiranya buat welcome aja di kelas jd ga suara membentak gt, jadi dari saya juga harus membutuhkan banyak energy(P1.2.7) untuk melakukan itu semua	Saya membutuhkan banyak energi (P1.2.7)	Membutuhkan banyak energi
R	Baik mba jadi tantangan dari diri sendiri mengenai pemilihan games biar lebih menarik ya mba? Kalo yg ice breaking tantangannya mba membutuhkan banyak energy?		
P	Ya saya jg harus memikirkn hal hal yg mendadak ada dikelas(P1.2.8) ya kaya td misalnya saya memerlukan banyak waktu padahal di rpp cuman 10 menit, itu kan tantangan jg apa yg harus saya lakukan.	Saya juga harus memikirkan hal-hal yang mendadak terjadi di dalam kelas (P1.2.8)	Memikirkan hal-hal mendadak
R	Oya mba jadi itu tantangan soal waktu ya mba		
P	Iya mba		
R	Yaudah mba jd itu saja interviewnya terimakasih sudah menjadi partisipan saya		
P	Iya samasama		

Participant 2 – Brianna, 24 April 2019, Di UMY pukul 09.30

	Verbatim	Pemadatan Fakta	Interpretasi
R	Selamat pagi mba, terimakasih sudah menjadi		

	partisipasi saya		
P	Pagi mba, iya sama sama		
R	Baik mba sekarang mulai pertanyaan pertama ya mba. Jadi strategi apa saja yang mba gunakan untuk meningkatkan tingkat ketertarikan siswa dalam belajar bahasa inggris di kelas?		
P	Emm, saya itu mengajar bahasa inggris, kebanyakan saya menggunakan games picture arrangement(P2.1.1) dan learning through visual media.(P2.1.2) Udah itu aja sih kebanyakan.	Saya menggunakan games picture arrangement (P2.1.1) Saya menggunakan learning through visual media (P2.1.2)	Games picture arrangement Learning through visual media
R	Oya jadi dua itu ya mba, terus gimana mba menerapkannya itu?		
P	Jadi, saya baca kalimatnya apa (P2.1.3) ntar mereka nemu kalimatnya apa kemudian mereka dicocokin sama gambarnya itu. (P2.1.4) Jadi setelah mereka tau baru mereka tempelin gambarnya berdasarkan dengan kalimat yg sesuai(P2.1.5) kaya gitu.	Saya membacakan kalimat(P2.1.3) Siswa mencocokkan kalimat dengan gambar yang sesuai (P2.1.4) Siswa menempelkan gambar yang sesuai dengan kalimat (P2.1.5)	Membacakan kalimat Mencocokkan kalimat dengan gambar Menempelkan gambar ke kalimat
R	Oh ya mba, kalo yg visual tadi itu mba?		
P	Nah kalau yg visual td, jadi misal saya ngajar	Saya menyelipkan gambar bawang merah bawang	Menyelipkan gambar bawang merah

	<p>narrative text nah saya selipin tuh kaya gambar bawang merah bawang putih(P2.1.6), nah nanti siswanya itu kan udah familiar tu sama bawang merah bawang putih,(P2.1.7) nah saya suruh mereka jelasin, ayo ini gambar apa dan siapa yg bisa ceritain kaya gitu.(P2.1.8) Terus gambar selanjutnya tu kaya mungkin waktu sequence ceritanya bawang merah bawang putih misal bw.putihnya nyuci baju itukan nah gambar itu saya pampang, saya suruh lagi mereka buat ngomong kaya apa gitu,(P2.1.9) nah itu lebih terkesan kalo menurut saya lebih efektif soalnya karna gambarnya colorful jadi siswanya lebih seneng dalam belajar bahasa inggris jadi ga cuman tulisan-tulisan kaya gt.</p>	<p>putih saat mengajar teks naratif (P2.1.6),</p> <p>Siswa sudah familiar dengan bawang merah bawang putih (P2.1.7)</p> <p>Saya meminta siswa menjelaskan dan menceritakan isi gambar tersebut (P2.1.8)</p> <p>Saya meminta siswa menceritakan gambar selanjutnya mengenai sequence bawang merah bawang putih (P2.1.9)</p>	<p>bawang putih</p> <p>Familiar dengan bawang merah bawang putih</p> <p>Menjelaskan isi gambar</p> <p>Menceritakan gambar selanjutnya</p>
R	<p>Em, okay terus mba pakai dua strategi itu tadi di level pendidikan apa aja ya mba?</p>		
P	<p>Em beda sih kalo yg kaya picture arraangement itu saya baru terapin kemarin pas di SMA.(P2.1.10) Nah</p>	<p>Saya menerapkan picture arrangement sejak di tingkat SMA (P2.1.10)</p>	<p>Digunakan sejak SMA</p>

	<p>itu kan lumayan complicated kan skillnya. Nah itu jadi saya terapin itu di SMA jadi kan udah lumayan advance (P2.1.11) gitu kan. Nah kalo misalnya untuk yg learning to visual media itu saya terapinnya mulai dari SD. (P2.1.12)</p>	<p>Saya menggunakan picture arrangement mulai di SMA karena mereka lumayan advance (P2.1.11)</p> <p>Saya menerapkan learning through visual media sejak tingkat SD (P2.1.12)</p>	<p>Karena SMA lumayan advance</p> <p>Digunakan sejak SD</p>
R	<p>Em terus gimana itu mba respon siswa terhadap penerapan strategi yg mba sudah sebutkan tadi?</p>		
P	<p>Kalo respon yg untuk games picture arrangement itu positif banget, (P2.1.13) soalnya kan juga kerjanya kan kelompok gitu kan bukan individual, jadi mereka lebih semangat. (P2.1.14) Jadi mereka bagi tugas, kamu nanti dengerin nomor satu ya aku dengerin nomer dua gitu. Nah jadi mereka semangat gitu lho ngerjain tugasnya. (P2.1.15)</p>	<p>Respon siswa terhadap games picture arrangement positif (P2.1.13)</p> <p>Respon siswa terhadap games menjadi lebih semangat (P2.1.14)</p> <p>Respon siswa terhadap games menjadi lebih semangat mengerjakan tugas (P2.1.15)</p>	<p>Respon siswa positif</p> <p>Siswa semangat</p> <p>Siswa semangat</p>
R	<p>Emm jadi siswanya jadi gimana mba?</p>		
P	<p>Siswanya jadi tertarik mau belajar bhs inggris (P2.1.16) gt. Nah tapi kalo untuk learning through visual media tu</p>	<p>Respon siswa terhadap games menjadi lebih tertarik belajar bahasa inggris (P2.1.16)</p>	<p>Siswa tertarik</p>

	<p>mungkin karna boring gitu kali ya dan cuman nyebutin ini tu apa dan mungkin meskipun ada yg respon positif tp ada juga beberapa yg ga kasih positif. Jadi sebenarnya setengah-setengah gitu lho. Ada yg ngasih positif ada yg ngasih negatif respon. (P2.1.17) Nah kalo yg ngasih positif ya mungkin karena senang belajar bahasa inggris karena gambarnya colorful. (P2.1.18) Tapi kalo yg respon negatif itu mereka kaya lebih ih apaan sih bosan (P2.1.19) ini kaya anak SD gitu kali ya.</p>	<p>Respon siswa terhadap learning through visual media ada yang positif dan ada yang negative (P2.1.17)</p> <p>Respon siswa terhadap learning through visual media positif karena siswa senang belajar bahasa inggris dan gambarnya colorful (P2.1.18)</p> <p>Respon siswa terhadap learning through visual media negative karena bosan (P2.1.19)</p>	<p>Respon positif dan negatif</p> <p>Siswa senang</p> <p>Siswa bosan</p>
R	<p>Emm jadi respon positif itu maksudnya gimana mba? Jadi siswanya gimana?</p>		
P	<p>Ya itu siswanya kaya mau ngomong gitu ketika saya tanya (P2.1.20) ini gambarnya apa, dan aktif (P2.1.21) gitu. Kalo misalnya yg negatif respon itu kaya dia asik sendiri sama temennya. (P2.1.22) Sama itu mungkin juga karga ga berkelompok kan, kalo berkelompok kan kita</p>	<p>Siswa yang mempunyai respon positif mau berbicara ketika saya tanya (P2.1.20)</p> <p>Siswa yang mempunyai respon positif menjadi aktif (P2.1.21)</p> <p>Siswa yang mempunyai respon negative asik sendiri dengan teman (P2.1.22)</p>	<p>Siswa mau berbicara saat ditanya</p> <p>Siswa aktif</p> <p>Siswa asik sendiri dengan teman</p>

	<p>ngelibatin semuanya kan ada yg bertanggung jawab tiap kelompok, jd karna individual mungkin cuman karna mereka sendiri gitu kan akhirnya mereka ada yg ngomong doang sama temennya ada yg main-main di belakang. (P2.1.23)</p>	<p>Siswa yang mempunyai respon negative bermain-main dibelakang (P2.1.23)</p>	<p>Siswa bermain di belakang</p>
R	<p>Oya oke mba jadi kalo gitu langsung ke pertanyaan kedua ya mba. Kalo mba itu tantanganya apa aja pas nerapin strategi games sama visual media?</p>		
P	<p>Em kalo yg games tu kita yg sebagai guru gitu ya apalagi yg pre-service teacher, lebih kaya, bener bener kita ngelibatin pikiran ini tuh kira-kira menarik ga ya bagi siswa(P2.2.1), terus kita juga kan menyesuaikan mereka game (P2.2.2) yg cocok bagi mereka gitu. Karna kita kan juga pre-service teacher belum handal juga kan dalam pengajaran kaya gitu kan, jadi bener-bener brainstrom harus siap bahan dan materinya yang sesuai dengan siswa (P2.2.3)</p>	<p>Saya memikirkan apakah games nya dapat menarik bagi siswa (P2.2.1)</p> <p>Saya menyesuaikan games yang cocok untuk mereka (P2.2.2)</p> <p>Saya harus mempersiapkan bahan dan materi yang sesuai dengan siswa (P2.2.3)</p>	<p>Memikirkan games yang menarik</p> <p>Menyesuaikan games dengan siswa</p> <p>Mempersiapkan materi yang sesuai</p>
R	<p>Emm jadi kaya pemilihan</p>		

	gamenya gitu ya mba cocok apa engganya sama siswa?		
P	Iya sama yg menyesuaikan level itu sama game itu sesuai engga sama materiya. (P2.2.4)	Saya menyesuaikan games dengan materi (P2.2.4)	Menyesuaikan games dengan materi
R	Em jadi disesuaikan sama materi? Kalo yg visual media td mba?		
P	Iya gitu, kalo yg visual tadi paling cuma kaya nyari gambarnya itu kaya sopan ga gambarnya, mendidik ga gambarnya sama em menarik ga gambarnya, misalnya buat anak SD tu gimana yg sesuai gambarnya begitu pun di SMP dan SMA itu doang sih. (P2.2.5)	Tantangan ketika mencari gambar yang sesuai, mendidik dan menarik untuk siswa tingkat SD, SMP maupun SMA (P2.2.5)	Mencari gambar yang sesuai, mendidik dan menarik
R	Baik mba, kalo gitu saja sesi interviewnya sudah selesai, terimakasih sudah menjadi partisipan saya mba, selamat pagi.		
P	Iya sama sama mba selamat pagi.		

Participant 3 – Carol, 24 April 2019, Di UMY pukul 15.30

	Verbatim	Pemadatan Fakta	Interpretasi
R	Selamat sore mba, terimakasih sudah menjadi partisipan saya		
P	Sore, iya sama sama mba		
R	Baik mba kita mulai pertanyaan yg pertama ya		

	mba. Jadi, strategi apa saja yg mba gunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa inggris di kelas?		
P	Kalo strategi yg saya pake waktu ngajar itu beda beda sih, tapi waktu itu yg pertama games Simon Says (P3.1.1) itu pasti, tp itu paling cuman buat ice breaking, tapi itukan juga bisa menggugah kaya semangat belajar dari awal jam pelajaran. Terus yg kedua pake media flash card (P3.1.2) , tapi kaya sticky note gitu, terus pake paragraf acak (P3.1.3) . Jadi ada cerita beberapa paragraf abis itu kupotong potong gt kan terus mereka em ngurutin gitu paragrafnya yg sesuai sama bacaan itu gimana.	Saya menggunakan games Simon Says (P3.1.1) Saya menggunakan media flash card (P3.1.2) Saya menggunakan pagaraf acak (P3.1.3)	Games Simon Says Flash card Paragraf acak
R	Jadi ada tiga ya mba? Terus gimana itu menerapinnya satu-satu?		
P	Iya mba, kalo yg gamesnya itu saya pakai pas ice breaking (P3.1.4) Permainannya itu pertama ada siswa jejer (P3.1.5) , nah siswa yg belakang sendiri (misal siswa A) itu megang pundak depannya nanti bilang hi i have something big to tell you. (P3.1.6) Terus yg siswa dipegang pundaknya (misal	Saya menggunakan games ketika ice breaking (P3.1.4) Pertama ada beberapa siswa berjejer (P3.1.5) , Siswa paling belakang (siswa A) memegang pundak teman depannya (siswa B) lalu	Menggunakan games ketika ice breaking Siswa berjejer Siswa A bertanya ke siswa B

	<p>siswa B) itu tanya, what is that gt kan.(P3.1.7) Terus siswa A bilang i have something, it's borobudur, jadi kaya mau nebak nah itu kan tentang describing place(P3.1.8) abis itu gurunya ngambil alih tanya ke siswa dari permainan tadi kita mau belajar apa ya kira- kira ada yg bisa nebak kaya gitu.(P3.1.9)</p>	<p>berkata "I have something to tell you" (P3.1.6) Siswa yang dipegang (siswa B) pundaknya bertanya, "what is that?" (P3.1.7) Siswa A berkata "I have something, it's Borobudur", itu seperti menebak tentang describing place (P3.1.8) Guru mengambil alih dan bertanya "kira-kira kita mau belajar apa ya hari ini?" (P3.1.9)</p>	<p>Siswa B bertanya balik</p> <p>Berkaitan dengan describing place</p> <p>Mengambil alih dan bertanya</p>
R	<p>Terus kalo yg kedua td flashcard penerapannya gimana mba?</p>		
P	<p>Kalo flash card itu saya pakenya sticky notes gitu saya jg pakenya buat describing place(P3.1.10) kan, soalnya saya pas SMP sama SMA kebetulan juga pake describing place pake itu, jadi siswa mengelompokkan tulisan pada sticky notes yang sesuai dengan kolom part of speech (P3.1.11)</p>	<p>Saya menggunakan flash card untuk mengajar describing place melalui sticky notes (P3.1.10)</p> <p>Siswa mengelompokkan sticky notes yang sesuai dengan kolom part of speech (P3.1.11)</p>	<p>Menggunakan flashcard untuk mengajar describing place</p> <p>Mengelompokkan sticky notes</p>
R	<p>Oh jadi menglompokkan gitu ya mba kata itu termasuk yg mana gitu?</p>		
P	<p>Iya gitu mba.</p>		

R	Terus kalo yg pake paragraf acak tadi?		
P	Itu udah biasa kan ya itu ada sebuah cerita terus dipotong potong beberapa paragraf (P3.1.12) gitu, terus diacak yaudah mereka suruh ngurutin yg bener kaya apa (P3.1.13) gitu aja sih.	Saya menyiapkan cerita yang sudah dipotong-potong beberapa paragraph (P3.1.12) Saya menyuruh siswa mengurutkan paragraph dengan benar (P3.1.13)	Menyiapkan potongan cerita Siswa mengurutkan paragraph dengan benar
R	Oke terus kira-kira itu strategi mba tadi dipake buat level pendidikan apa aja?		
P	Kalo yg games simon says itu saya pakenya waktu SMA. (P3.1.14) Kalo yg flash card itu udah dari SD kaya gitu, SMP dan SMA juga. (P3.1.15) Kalo yg paragraf acak itu SMA aja. (P3.1.16)	Saya menggunakan games simon says di tingkat SMA (P3.1.14) Saya menggunakan flash card sejak tingkat SD sampai SMA (P3.1.15) Saya menggunakan paragraph acak hanya di tingkat SMA saja (P3.1.16)	Digunakan di SMA Digunakan dari SD sampai SMA Digunakan di SMA
R	Em jadi mba pake games yg simon says itu waktu SMA aja, itu kenapa?		
P	Soalnya baru tau kalo masalah guru bhs inggris disekolah kaya suggest gitu pake simon says. (P3.1.17)	Saya baru mengetahui games simon says setelah disarankan guru di sekolah tersebut (P3.1.17)	Disarankan oleh guru
R	Oya terus itu gimana mba respon siswa terhadap strategi yg mba terapkan tadi pake games, flash card sama paragraf acak?		
P	Kalo yg SD itu karna waktu		

	<p>itu emang suaraku lirih, terus anak SD jadi susah diatur gt kan jadi kaya ngga cukup ngga berhasil. (P3.1.18) Karena ga bisa diatur lah terus mereka seenaknya sendiri terus sayanya juga lirih suaranya. (P3.1.19) Nah jadi ya yg depan depan aja yg merhatiin dan aktif sama gamesnya itu. (P3.1.20) Terus kalo yg SMP itu ngga rame sih cuman pada sibuk sendiri terus cuman yg senang bhs inggris aja yg merhatiin. (P3.1.21) Itu tp mba pake games, jadi siswanya yg tertarik aja yg dengerin sih, kalo yg SMA karna kelas itu kaya bhs inggrisnya udh lumayan bagus jadi mereka antusias gt belajar bhs inggris. (P3.1.22), jadi responnya baik kalo yg SMA ini.</p>	<p>Saya memiliki suara yang lirih jadi siswa SD susah diatur dan kurang cukup berhasil (P3.1.18)</p> <p>Siswa seenaknya sendiri (P3.1.19)</p> <p>Hanya siswa yang didepan saja yang aktif dan memperhatikan (P3.1.20)</p> <p>Hanya siswa SMP yang senang bahasa inggris saja yang memperhatikan (P3.1.21)</p> <p>Siswa tingkat SMA antusias karena bahas inggrisnya sudah lumayan bagus (P3.1.22)</p>	<p>Siswa susah diatur</p> <p>Siswa seenaknya sendiri</p> <p>Siswa yang didepan aktif</p> <p>Siswa senang</p> <p>Siswa antusias</p>
R	Oya kalo yg flashcard itu gimana mba?		
P	Kalo yg flashcard di SMP sama SMA juga cukup berhasil karna ini juga ga	Saya menggunakan flash card di tingkat SMP dan SMA cukup	Siswa tertarik

	<p>ngebosenin terus mereka kaya tertarik(P3.1.23) gitu. Kalo SD sama sih pake flash card tapi responnya juga rame.(P3.1.24) Kalo yg paragraf acak ini karna mereka anak SMA yg saya ajarin itu padatertarik bhs inggris jd kebanyakan cukup berhasil juga(P3.1.25)</p>	<p>berhasil dan menarik siswa karena tidak membosankan (P3.1.23) Siswa SD ramai saat saya menggunakan flash card (P3.1.24) Siswa SMA tertarik dengan paragraph acak karena tertarik dengan bahasa inggris (P3.1.25)</p>	<p>Siswa ramai Siswa tertarik</p>
R	<p>Oke mba sekarang lanjut ke pertanyaan kedua ya mba. Kira-kira ada tantangan apa aja sih waktu menerapkan ketiga strategi itu tadi? Mulai tantangan yg simon says dulu</p>		
P	<p>Kalo yg simon says tantangannya saya sedikit kurang mengerti cara menerapkannya gimana soalnya itu baru pertama kali pakai(P3.2.1) dan baru ngerti game simon says itu sih</p>	<p>Saya sedikit kurang mengerti bagaimana cara menerapkan games simon says karena baru pertama kali (P3.2.1)</p>	<p>Kurang mengerti cara menerapkan games</p>
R	<p>Oya baik mba jadi karna bingung gimana cara menerapkannya ya</p>		
P	<p>Iya mba, terus kalo flashcard tantangannya itu yg di SD itu susah buat ngejelasin karna udah rame sendiri(P3.2.2) suaraku lirih terus mereka ngga ngedengerin gt.</p>	<p>Saya susah menjelaskan flashcard di tingkat SD karena siswa ramai sendiri (P3.2.2)</p>	<p>Siswa ramai</p>
R	<p>Berarti kondisi siswanya kurang kondusif ya?</p>		
P	<p>Iya gitu terus saya juga</p>		

	<p>pertama ngajar jadi susah buat manage mereka, terus kalo yg SMP ya hampir sama sih cuman ga separah pas SD. Masih bisa diatur,(P3.2.3) kalo yg SMA itu karna waktunya pas itu udah mau habis jadi buru buru karna kurang waktu.(P3.2.4) Oya sama kalo yg flash card itu tantangannya selain dari siswa itu jg pas nulisin banyak kata di sticky notes itu satu kolom terdiri beberapa banyak sticky note jadi itu ada beberapa kolom jadi lumayan butuh waktu pas nulis sticky notes banyak.(P3.2.5)</p>	<p>Siswa tingkat SMP susah diatur tetapi tidak separah SD (P3.2.3) Saya kekurangan waktu saat mengajar tingkat SMA karena waktu sudah mau habis (P3.2.4) Saya membutuhkan waktu lumayan banyak untuk mempersiapkan sticky notes (P3.2.5)</p>	<p>Siswa susah diatur Kekurangan waktu Membutuhkan waktu lebih</p>
R	Oke terus gimana mba kalo yg paragraf acak tadi tantangannya?		
P	Em mungkin cuman pas pemilihan ceritanya sesuai ga sama materi dan menarik ga gitu aja sih.(P3.2.6)	Tantangan ketika memilih cerita yang sesuai dan menarik (P3.2.6)	Memilih cerita yang sesuai dan menarik
R	Baik mba jadi itu td tantangannya ya. Em saya kira cukup untuk interviewnya mba, terimakasih sudah menjadi partisipan saya.		
P	Iya mba sama sama		

Participant 4 – Diane, 24 April 2019, Di UMY pukul 15.30

	Verbatim	Pemadatan Fakta	Interpretasi
R	Selamat siang mba, terimakasih sudah		

	menjadi partisipan saya. Oke mba kita mulai aja pertanyaan pertaman ya mba.		
P	Iya sama sama mba, baik mba		
R	Oke, em strategi apa saja yg mba gunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa inggris di kelas?		
P	Kalo saya pakenya game bola kertas(P4.1.1) sama media video(P4.1.2)	Saya menggunakan games bola kertas (P4.1.1) Saya menggunakan media video (P4.1.2)	Games bola kertas Video
R	Oke mba terus itu gimana cara menerapkannya di kelas mba?		
P	Nah itu misal kita kasih bola kertas ke siswa(P4.1.3), nah nanti kita nyanyi bersama sama sambil mengelilingkan bola kertas(P4.1.4) tp yg fun gt lagunya. Nah kalo lagunya itu udah habis lalu bola kertas yg udah dikelilingin ke siswanya itu kan berhenti di salah satu siswa.(P4.1.5) nah siswa tsb kita minta berdiri dan maju didepan temen-temennya lalu saya suruh menyebutkan nama-nama hewan dlm bhs inggis 5	Saya memberikan bola kertas kepada siswa (P4.1.3), Saya dan siswa bernyanyi bersama seiring bola kertas dikelilingkan (P4.1.4) Ketika lagu sudah habis maka bola kertas berhenti di satu siswa (P4.1.5) Saya meminta siswa tersebut maju kedepan dan menyebutkan lima nama hewan dalam bahasa inggis (P4.1.6)	Memberikan bola kertas Bernyanyi ketika bola kertas dikelilingkan Bola kertas berhenti di satu siswa Menyebutkan nama hewan dalam bahasa inggris

	<p>hewan.(P4.1.6) Itu supaya menambah tertarik siswa dalam belajar bhs inggris, kan kalo belajarnya monoton terus kan bosen gt jadinya harus enjoy gt jd deselingin dengan game gitu.</p>		
R	<p>Oya mba terus kalo yg satunya td video itu gimana menerapkannya mba?</p>		
P	<p>Kalo video itu misalkan saya ngajar explanation text judulnya tentang cuaca gt kan,(P4.1.7) nah kita cari video tentang cuaca di internet gt kan (P4.1.8). Tp videonya itu yg mengajak siswanya untuk bernyanyi tentang cuaca kan banyak kan ada hujan ada panas dan lain sebagainya. (P4.1.9) jadi cara kita memperkenalkan berbagai jenis cuaca itu ya itu dengan video itu dan dengan nyanyian gt.(P4.1.10)</p>	<p>Saya menggunakan video ketika mengajarkan explanation text mengenai cuaca ,(P4.1.7) Saya mencari video tentang cuaca di internet (P4.1.8). Menyanyikan lagu tentang macam-macam cuaca (P4.1.9) Saya memperkenalkan berbagai cuaca menggunakan lagu dalam video (P4.1.10)</p>	<p>Menggunakan video ketika mengajar explanation text Mencari video tentang cuaca Menyanyikan lagu Memperkenalkan macam cuaca lewat lagu dalam video</p>
R	<p>Oke, terus kira-kira strategi yg games sama video dengan song itu mba pake di level pendidikan apa aja mba?</p>		
P	<p>Em biasa di SD(P4.1.11) soalnya anak-anaknya kan</p>	<p>Saya menggunakan games sejak tingkat SD (P4.1.11)</p>	<p>Digunakan sejak SD</p>

	aktif banget jd ga bisa kita tu terlalu memaksakan dan monoton gt jadi harus kreatif.		
R	Oya kalo SMP sama SMA?		
P	Kalo SMP sama SMA juga bisa pake itu. (P4.1.12)	Saya juga menggunakan games pada tingkat SMP dan SMA (P4.1.12)	Digunakan juga SMP dan SMA
R	Em terus kalo yg video? Dipake sejak kapan itu?		
P	Kalo video itu pas SMA (P4.1.13) sih.	Saya menggunakan video hanya tingkat SMA (P4.1.13)	Hanya digunakan di SMA
R	Oya sejak SMA itu kenapa? Kok pakenya di SMA aja kok ga dari SD sama SMP?		
P	Em soalnya waktu di SD sama SMP itu keterbatasan sama alat dan medianya (P4.2.1). Jadinya ga digunakan pas waktu SD sama SMP	Saat tingkat SD dan SMP terkendala keterbatasan alat dan media (P4.2.1).	Keterbatasan alat dan media
R	Keterbatasan alat apa itu mba?		
P	Keterbatasan alat seperti proyektor dan LCD itu kan sama sound jg jadinya itu menghambat jg sih soalnya ya agak susah juga. (P4.2.2)	Keterbatasan alat seperti proyektor, LCD dan sound yang menghambat penerapan video (P4.2.2)	Keterbatasan alat
R	Oke mba, terus gimana respon siswa saat mba pake games itu tadi?		
P	Kalo pake games itu karena banyak perbedaan	Siswa ada yang senang dengan games dan ada	Ada yang senang dan tidak

	<p>karakter di siswanya itu ya ada yg seneng dan ada yg ga seneng. (P4.1.14)</p> <p>Ga senengnya itu maksudnya ada beberapa siswa yg tidak tau gitu bahasa inggrisnya hewan(P4.1.15) apa gt, jadi siswa itu kaya takut buat maju kedepan buat ngomong(P4.1.16) gt.</p> <p>Terus ada juga siswa yg bisa menyebutkan nama hewan(P4.1.17) tsb.</p>	<p>yang tidak (P4.1.14)</p> <p>Beberapa siswa tidak mengetahui bahasa inggris nama hewan (P4.1.15)</p> <p>Siswa takut untuk maju kedepan (P4.1.16)</p> <p>Siswa bisa menyebutkan nama hewan (P4.1.17)</p>	<p>Tidak mengetahui bahasa inggris nama hewan</p> <p>Takut maju</p> <p>Bisa menyebutkan nama hewan</p>
R	Jadi kalo yg responnya baik itu mereka gimana siswanya?		
P	Ya mereka tertarik terus enjoy(P4.1.18) gt lho dikelas	Siswa tertarik dan menikmati games (P4.1.18)	Siswa tertarik
R	Oya jadi kebanyakan gimana itu kalo pake games?		
P	Kebanyakan ya seneng(P4.1.19) terus ketawa-ketawa gt dikelas	Siswa kebanyakan senang dengan games (P4.1.19)	Siswa senang
R	Okay mba terus kalo yg pake video tadi gimana respon siswanya?		
P	Kalo yg pake video tadi seneng karena siswanya di sekolah itu pernah bilang kalo lebih seneng liat video gt lho dibanding mengajar tanpa video atau alat apa lainnya gt,(P4.1.20) jadi monoton	Siswa lebih senang melihat video daripada mengajar tanpa menggunakan video atau media lainnya (P4.1.20)	Lebih senang dengan video

	itu mereka ngga suka, jadi sukanya ya itu dengan video itu salah satunya jadi lebih tertarik(P4.1.21) gitu.	Siswa lebih tertarik dengan video (P4.1.21)	Siswa tertarik
R	Oya jadi lebih tertarik gt ya mba. Oke kalo gt langsung ke pertanyaan ke 2 ya mba. Em apa saja tantangan dalam menerapkan setiap strategi yg mba sebutkan tadi? Yg games dulu deh		
P	Iya mba jadi lebih tertarik gt. Em kalo games itu tantangannya em pada saat ingin melakukan games itu siswanya sulit diatur(P4.2.3) gt pada ribut jadi kan rame sendiri, terus gurunya cuma sendiri nah itu sulit mengkondisikan siswanya.(P4.2.4) Em terus yg video itu tantangannya, kan itu video dengan song ya itu maksudnya nyanyi gt kan. Nah itu kesulitannya itumencari lagu-lagu yg pas(P4.2.5) itu kan misalnya lagu yg happy gt kan, supaya menarik siswa itu tertarik belajar bahas inggris.	<p>Tantangan siswanya sulit untuk diatur (P4.2.3)</p> <p>Tantangan ketika siswa sulit dikondisikan (P4.2.4)</p> <p>Tantangan ketika kesulitan mencari lagu yang pas (P4.2.5)</p>	<p>Siswa sulit diatur</p> <p>Siswa sulit dikondisikan</p> <p>Kesulitan mencari lagu yang pas</p>
R	Em oke terus ada tantangan apa lagi mba?		

P	Kalo yg video itu yg pertama itu kalo udah dikelas itu kadang videonya gamau di play itu bermasalah sama proyektor biasanya lcd nya juga kadang bisa connect kadang engga. (P4.2.6)	Tantangan ketika video tidak dapat diputar karena bermasalah bagian proyektor atau lcd (P4.2.6)	Video tidak dapat diputar
R	Em jadi itu masalah teknis ya mba?		
P	Iya teknisnya, terus yg kedua itu masalahnya misalkan siswanya itu antusias untuk melihat video itu, nak ketika videonya habis terus mereka minta di play lagi videonya, tapi kan waktunya engga cukup gt jadi kekurangan waktu (P4.2.7), sehingga kita puterin lagi kan, terus ya itu membuat konsentrasi siswa itu gimana ya buyar gt udah ga fokus lagi sama pelajaran saat itu gitu. (P4.2.8)	Tantangan kekurangan waktu (P4.2.7) Tantangan ketika konsentrasi siswa buyar dan tidak fokus dengan pelajaran lagi (P4.2.8)	Kekurangan waktu Siswa tidak fokus pelajaran
R	Okay jadi karna masalah waktu ya mba? Baik mba sekian untuk interviewnya terimakasih untuk waktunya mba		
P	Iya mba sama sama		

Appendix 3. Categorization

Pengumpulan Fakta Sejenis

KERANJANG FAKTA SEJENIS (1)		
Kategori atau Sub-Kategori: Strategi yang digunakan oleh pre-service teacher		
Kategorisasi	Interpretasi	Pemadatan Fakta
Using games	Jumbled story games	Saya menggunakan games cerita acak (P1.1.1)
	Picture arrangement games	Saya menggunakan games picture arrangement (P2.1.1)
	Simon Says games	Saya menggunakan games Simon Says (P3.1.1)
	Paper ball games	Saya menggunakan games bola kertas (P4.1.1)
Using teaching media	Learning through visual media	Saya menggunakan learning through visual media (P2.1.2)
	Flash card	Saya menggunakan media flash card (P3.1.2)
	Video	Saya menggunakan media video (P4.1.2)
Using ice breaking	Ice breaking	Saya menggunakan ice breaking (P1.1.2)
Using jumbled paragraph	Jumbled paragraph	Saya menggunakan paragraf acak (P3.1.3)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (2)		
Kategori atau Sub-Kategori: Waktu penggunaan/penerapan each strategi		
Kategorisasi	Interpretasi	Pemadatan Fakta
Used since elementary school	Used since elementary until senior high school	Saya memakai games dari tingkat SD sampai SMA (P1.1.10)
	Used since elementary school	Saya menggunakan games sejak tingkat SD (P4.1.11)
	Used since elementary school	Saya menerapkan learning through visual media sejak tingkat SD (P2.1.12)
	Used since elementary until senior high school	Saya menggunakan flash card sejak tingkat SD sampai SMA (P3.1.15)
Used in senior and junior high school	Used in junior and senior high school	Saya menggunakan ice breaking di tingkat SMP dan SMA saat sebelum masuk materi (P1.1.11)
	Also used in junior and senior high school	Saya juga menggunakan games pada tingkat SMP dan SMA (P4.1.12)
Used in senior high school	Used since senior high school	Saya menerapkan picture arrangement sejak di tingkat SMA (P2.1.10)
	Used in senior high school	Saya menggunakan games simon says di tingkat SMA (P3.1.14)
	Used in senior high school	Saya menggunakan paragraph acak hanya di tingkat SMA saja (P3.1.16)
	Used only in senior high school	Saya menggunakan video sejak tingkat SMA (P4.1.13)
Senior high school is quite advance	Because in senior high school is quite advance	Saya menggunakan picture arrangement mulai di SMA karena mereka lumayan advance (P2.1.11)

Suggested by the teacher	Because it is suggested by the teacher	Saya baru mengetahui games simon says setelah disarankan guru di sekolah tersebut (P3.1.17)
---------------------------------	--	--

KERANJANG FAKTA SEJENIS (3)		
Kategori atau Sub-Kategori: Respon siswa terhadap penggunaan setiap strategi		
Kategorisasi	Interpretasi	Pemadatan Fakta
Students are enthusiast	Students are enthusiast	Siswa lebih antusias saat memakai games cerita acak (P1.1.12)
	Students are enthusiast	Respon siswa terhadap ice breaking menjadi antusias menjawab pertanyaan saya (P1.1.16)
	Students are enthusiast	Siswa tingkat SMA antusias karena bahas inggrisnya sudah lumayan bagus (P3.1.22)
Students are interested	Students are interested	Siswa lebih tertarik dengan games (P1.1.13)
	Students are interested	Respon siswa terhadap games menjadi lebih tertarik belajar bahasa inggris (P2.1.16)
	Students are interested	Saya menggunakan flash card di tingkat SMP dan SMA cukup berhasil dan menarik siswa karena tidak membosankan (P3.1.23)
	Students are interested	Siswa SMA tertarik dengan paragraph acak karena tertarik dengan bahasa inggris (P3.1.25)
	Students are interested	Siswa tertarik dan menikmati games (P4.1.18)

	Students are interested	Siswa lebih tertarik dengan video (P4.1.20)
	Only students whose interested in English are having attention	Hanya siswa SMP yang senang bahasa inggris saja yang memperhatikan (P3.1.21)
Students are excited	Students are excited	Respon siswa menjadi lebih semangat melakukan kegiatan selanjutnya (P1.1.17)
	Students are excited	Respon siswa terhadap games menjadi lebih semangat (P2.1.14)
	Students are excited	Respon siswa terhadap games menjadi lebih semangat mengerjakan tugas (P2.1.15)
Students are active	Students are active	Siswa menjadi lebih aktif (P1.1.18)
	Students are active	Siswa yang mempunyai respon positif menjadi aktif (P2.1.21)
	Only students at the front who active	Hanya siswa yang didepan saja yang aktif dan memperhatikan (P3.1.20)
Students are happy	Students are happy	Respon siswa terhadap learning through visual media positif karena siswa senang belajar bahasa inggris dan gambarnya colorful (P2.1.18)
	Students are happy	Siswa kebanyakan senang dengan games (P4.1.19)
	Happier using video	Siswa lebih senang melihat video daripada mengajar tanpa menggunakan video atau media lainnya (P4.1.20)

Students are difficult to be managed	Students are enjoying themselves	Siswa yang mempunyai respon negative asik sendiri dengan teman (P2.1.22)
	Students playing at the back	Siswa yang mempunyai respon negative bermain-main dibelakang (P2.1.23)
	Students are difficult to be managed	Saya memiliki suara yang lirih jadi siswa SD susah diatur dan kurang cukup berhasil (P3.1.18)
	Students are do what they want	Siswa seenaknya sendiri (P3.1.19)
	Students are noisy	Siswa SD ramai saat saya menggunakan flash card (P3.1.24)
Students' response is positive	Students' response is positive	Respon siswa terhadap games picture arrangement positif (P2.1.13)
	Students are having positive response	Siswa yang mempunyai respon positif mau berbicara ketika saya tanya (P2.1.20)
Positive and negative response	Positive and negative response	Respon siswa terhadap learning through visual media ada yang positif dan ada yang negative (P2.1.17)
	Happy and unhappy	Siswa ada yang senang dengan games dan ada yang tidak (P4.1.14)
Train the students' teamwork	Train the students' teamwork	Games dapat melatih kerjasama antar siswa (P1.1.14)
Students are not bored	Students are not directly get bored	Siswa menjadi tidak langsung bosan (P1.1.15)
Students could not mention animal's name	Do not know the English name of animal	Beberapa siswa tidak mengetahui bahasa inggris nama hewan (P4.1.15)

Students are afraid	Afraid to stand at front	Siswa takut untuk maju ke depan (P4.1.16)
Students are bored	Students are bored	Respon siswa terhadap learning through visual media negative karena bosan (P2.1.19)
Students can mention animal's name	Can mention the animal's name	Siswa bisa menyebutkan nama hewan (P4.1.17)

KERANJANG FAKTA SEJENIS (4)		
Kategori atau Sub-Kategori: Tantangan dalam menerapkan strategi		
Kategorisasi	Interpretasi	Pemadatan Fakta
Students are difficult to manage	Students are noisy	Suasana di kelas kurang kondusif karena siswa ramai dan heboh sendiri (P1.2.1)
	Students are less focus	Siswa menjadi kurang fokus karena ramai (P1.2.2)
	Students are not on	Siswa belum on dalam pelajaran (P1.2.4)
	Students are noisy	Saya susah menjelaskan flashcard di tingkat SD karena siswa ramai sendiri (P3.2.2)
	Students are difficult to manage	Siswa tingkat SMP susah diatur tetapi tidak separah SD (P3.2.3)
	Students are difficult to manage	Tantangan siswanya sulit untuk diatur (P4.2.3)

	Students are difficult to manage	Tantangan ketika siswa sulit dikondisikan (P4.2.4)
Choose interesting games	Use more interesting game	Saya harus memakai games yang lebih menarik(P1.2.6)
	Think about interesting game	Saya memikirkan apakah games nya dapat menarik bagi siswa (P2.2.1)
Choose suitable material	Adjusting games with students	Saya menyesuaikan games yang cocok untuk mereka (P2.2.2)
	Prepare appropriate material	Saya harus mempersiapkan bahan dan materi yang sesuai dengan siswa (P2.2.3)
	Adjusting games with material	Saya menyesuaikan games dengan materi (P2.2.4)
	Find picture that appropriate, educational and interesting	Tantangan ketika mencari gambar yang sesuai, mendidik dan menarik untuk siswa tingkat SD, SMP maupun SMA (P2.2.5)
	Choose appropriate story and interesting	Tantangan ketika memilih cerita yang sesuai dan menarik (P3.2.6)
Time management	Need more time	Saya membutuhkan waktu lama untuk membangun keaktifan siswa (P1.2.3)
	Lack of time	Saya kekurangan waktu saat mengajar tingkat SMA karena waktu sudah mau habis (P3.2.4)
	Need more time	Saya membutuhkan waktu lumayan banyak untuk mempersiapkan sticky notes (P3.2.5)
	Lack of time	Tantangan kekurangan waktu (P4.2.7)

Inadequate tools or facilities	Limitation of tools and media	Saat tingkat SD dan SMP terkendala keterbatasan alat dan media (P4.2.1) .
	Limitation of tools	Keterbatasan alat seperti proyektor, LCD dan sound yang menghambat penerapan video (P4.2.2)
Teachers' difficulties	Think about unpredictable things	Saya juga harus memikirkan hal-hal yang mendadak terjadi di dalam kelas (P1.2.9)
	Need louder voice	Saya harus membutuhkan suara yang lebih lantang (P1.2.7)
	Need more energy	Saya membutuhkan banyak energi (P1.2.8)
	Do not really know to implement the games	Saya sedikit kurang mengerti bagaimana cara menerapkan games simon says karena baru pertama kali (P3.2.1)
	Difficult in finding appropriate song	Tantangan ketika kesulitan mencari lagu yang pas (P4.2.5)
Technical problem	Video cannot be played	Tantangan ketika video tidak dapat diputar karena bermasalah bagian proyektor atau lcd (P4.2.6)