

Appendix 2

Interview Transcript

- Researcher : *Untuk mengisi waktu, gimana kalo kita ngobrol-ngobrol mengenai penggunaan gawai dalam pembelajaran bahasa inggris. Do you agree?*
- Participants : *yes, agree*
- Researcher : *Oke. Let's start. Ayo kita mulai. I will give you questions randomly. Saya akan memberikan pertanyaan secara acak ya. First question, what do you think about the use of mobile phone in the English learning? I choose code 8. Where are you?*
- Code 8 : *Setuju miss. Karena membantu.*
- Researcher : *Membantu yang bagaimana? Bisa dijelaskan? Kode 8*
- Code 8 : *Membantu dalam mengerjakan tugas atau bisa mencari arti kata yang tidak dimengerti artinya.*
- Researcher : *Well. kenapa memilih gawai dalam mengerjakan tugas?*
- Code 8 : *Karena gurunya menyuruh untuk mencarinya di google miss. Kalo tugas yang gak disuruh google sama gak perlu pake hp gak pake miss.*
- Researcher : *Kalo gurunya tidak memerintah menggunakan gawai. Apakah kamu pernah menggunakan tanpa adanya perintah?*
- Code 8 : *Sering bu. Biasanya untuk penggunaan kamus, atau mencari materi di buku panduan tidak lengkap.*
- Researcher : *melakukan hal tersebut di kelas atau di luar kelas?*
- Code 8 : *pernah dua-duanya bu. Tergantung gurunya memperbolehkan atau membatasi*
- Researcher : *Oke thanks, kode 8. Next. Code 11. How about you?*
- Code 11 : *Perlu bu, karena menyesuaikan dengan zaman yang ada. Yang dimana-mana menggunakan teknologi.*
- Researcher : *Oke good. Apakah mengikuti zaman seperti yang anda maksud menuai manfaat dengan baik?*
- Code 11 : *Ya iya bu, jika dipakai semestinya.*
- Researcher : *Oke thanks code 11. Next. With same question. Code 21, how about you?*
- Code 21 : *Sama dengan yang lainnya bu. Hp membantu dalam pembelajaran.*

Researcher : *Membantu dalam bentuk apa? Bisa dijelaskan dengan detail?*

Code 21 : *Ya dalam mengerjakan tugas. Membantu kesulitan. Mencari pembelajaran*

Researcher : *Tugas apa saja yang kamu pernah kamu kerjakan dalam bantuan gawai?*

Code 21 : *Mencari teks bu. Membuat tugas percakapan divideo dengan hp. Mencari video yang berhubungan materi yang sedang dipelajari. Merekam suara bu.*

Researcher : *As you told before that they often used internet in mobile English learning? why you choose mobile phone than other technology as laptop for the example.*

Code 21 : *Lebih praktis miss. kalo laptopkan ribet ya. harus buka dulu. Ngonekin dulu*

Researcher : *Back to your previous statement. apakah tugas-tugas yang kamu lakukan dengan gawai atas dasar inisiatif sendiri atau perintah guru?*

Code 21 : *Ada yang inisiatif sendiri ada yang perintah bu.*

Researcher : *Dalam pembelajaran di kelas atau di luar kelas?*

Code 21 : *Di dua dua nya bu.*

Researcher : *Well. apa yang bisa kalian lakukan dengan gawai? fitur nya ataupun aplikasi-aplikasi?*

Code 21 : *Bisa dengerin music-musik bahasa inggris. Bikin tugas video pake hp, kamus, nonton video juga bisa bu di youtube. Saya lebih suka mendengar dan nonton video bu dari padaa baca.*

Researcher : *Well. how about using social media to practice English? Semacam facebook, instagaram, bikin caption pake Instagram atau sebagainya. Do you use it?*

Code 03 : *Biasanya guru yang ngasih tugas nulis di facebook bu. Selain itu, upload tugas video biasanya di Instagram bu. Tapi kalo gak tugas ya ndak bu, malu*

Researcher : *Don't be shy. oke thanks. Next, is there anyone who use English application except him? Selain yang di sebutkan oleh code*

Code 24 : *Saya bu. Saya pake aplikasa ruang guru*

Researcher : *Oke good. Is it only about English learning or not?*

Code 24 : *No miss. Banyak pelajaran. Salah satunya bahasa inggris*

Researcher : Do you enjoy it?

Code 24 : Yes, enjoy.

Researcher : Any problem using it?

Code 24 : Kalo gak diskon bu, soalnya mahal kalo g diskon.

Researcher : Oke thanks. What about you code 30? Do you prefer to use mobile in the English learning or not?

Code 30 : Prefer *bu*.

Researcher : Why? Tell me a brief. *Coba ceritakan mengapa begitu?*

Code 30 : *Suka bu. Setiap pembelajaran bisa asik kalo menggunakan hp.*

Researcher : *Menurut kalian, penggunaan gawai dapat meminimalisir waktu tidak?*

Code 22 : *Bisa bu, karena apa yang kita butuhkan to bisa jadi satu di hp itu. Contohnya, kayak mau cari teks kan banyak kata yang gak tau artinya, saya dengan cepat cari di hpnya bu .gak perlu buang waktu buat cari bukunya misalnya.*

Researcher : Ok good, thank you. *Berhubung dari tadi banyak yang respon menggunakan bermacam-macam aplikasi. Sekarang coba sebutkan aplikasi apa yang cenderung kalian gunakan di dalam gawai atau aktivitas belajar bahasa inggris yang bagaimana yang cenderung kalian lakukan dengan gawai?*

Code 16 : *Saya seringnya kalo ada materi yang saya tidak paham pasti langsung googling bu. Saya juga lebih suka cari arti di hp daripada kamus.*

Code 19 : *Sekarang ini saya cenderung pake aplikasi verb form bu. Jadi kalo saya tidak tahu v2/v3 gitu saya buka aplikasi itu*

Code 02 : *Website bu.*

Researcher : Ok thank you.

Researcher : Oke thanks all. Next to the second question. I choose code 16. Do you find any problems in the English learning using mobile phone?

Code 16 : *Kuota bu*

Researcher : Why? You may use the mobile phone in the mode off. *Apakah kalian gak bisa pake hp tanpa kuota?*

code 16 : *Ya bisa bu. Tapi enak pake kuota bu dan gak totalitas kalo gak ada kuota. Gak bisa cari materi. Gak bisa nonton video pembelajaran. Atau download-download pembelajaran.*

Researcher : Oke well. thank you. Next. Code 2. How about?

Code 02 : *Gak ada bu.*

Researcher : Are you sure?

Code 02 : Sure miss.

Researcher : *Pernahkah gawai anda kehabisan baterai? Is it a problem?*

Code 02 : Yes miss. *Tapi saya membawa powerbank kalo ndak bawa ya bawa charger nanti di charge di kelas.*

Researcher : Ok thanks. Next. Any wants to respond? You code 19?

Code 19 : *Ndak ada bu..*

Researcher : Well. do you ever get ill on your body? *Pernah tidak merasakan sakit bagian tubuhnya mungkin karena posisinya salah saat menggunakan gawai. Code 14.*

Code 14 : *Tidak bu. Kalo di pembelajaran di sekolah kan pakenya ndak lama-lama to miss.*

Researcher : Ok thanks. Anyone?

Code 30 : *Matanya sakit miss*

Researcher : Why? *Punya masalah dengan matanya?*

Code 30 : *Iya miss. Saya punya minus. Kalo terlalu lama ngeliatin layar hp/ laptop mata saya pegel bu.*

Researcher : Well. anyone? Oke I choose code 34. Do you ever get problem in storage? *Pernahkah bermasalah dengan kapasitas gawainya? Mungkin kelebihan data.*

Code 34 : *Tidak bu*

Researcher : Well. anyone? There is no. code 08. How about you?

Code 08 : *Ya bu. Kadang kepenuhan aplikasi game. Tapi kalo tentang pembelajaran biasanya tidak penuh bu.*

Researcher : What problems that you find in the English learning that can solve the problem by using phone? *Kalian pernah dapat kesulitan belajar bahasa inggris terus permasalahannya bisa di selesaikan dengan hp gak? You answer pleas.*

Code 08: : *Ya miss. kadang saya bingung materi yang di kasih sekolah bu. Then saya cari-cari materi yang simple di google. Biasanya sih saya dapat*

problem dalam belajar bahasa inggris dari kata-kata yang tidak tahu artinya.

Researcher : Oke good. Thank you. Any other?

Code 19 : *Banyak miss. misalnya tidak paham materinya, kadang gurunya neranginnya full pake bahasa inggris. Kadang bingung kalo disuruh buat tugas. Terus saya cari contohnya dulu di google.*

Researcher : Oke thank you.

Code 10 : Yes miss.

Researcher : Why?

Code 10 : *Membantu miss.*

Researcher : Does it disturb you? *Apakah menurutmu penggunaan gawai mengganggu pembelajaranmu?*

Code 10 : No miss.

Researcher : *Pernahkah kamu merasa menggunakan gawai malah mengganggu? Mungkin yang seharusnya belajar malah membuka konten diluar pembelajaran. Menggunakan aplikasi chat bu.*

Code 10 : *Iya bu.*

Researcher : So what do you do if it happen?

Code 10 : *Saya kalo sudah-sudah sungguh ingin menyelesaikan pembelajaran ya tidak bu. Begitu kalo pas malas. Tapi kalo sudah harus selesaiakan ya tidak bu.*

Researcher : Oke thanks. How about you? Code 22.

Code 22 : *Tidak bu. Tidak ada yang chat.*

Researcher : Do you like to play game in the phone? *Jika tidak dalam chat. Apakah game menggangumu?*

Code 22 : Tidak bu

Researcher : Are you sure?

Code 22 : *Ya bu. Oh ya. bisa cepat juga bu kalo pake hp*

Researcher : What do you mean 'cepat'?

Code 22 : *Maksudnya kalo pake kalo gak tau artinya bisa cepet caranya tinggal ketik. Kalo butuh materi apa tinggal ketik. Gitu bu gak buang2 waktu.*

Researcher :How about you? Apakah kamu merasa terganggu dalam menggunakan gawai?

Code 15 : Something bu. Saya suka nggame tapi kalo menggunakan hp buat pelajaran ya senang bu malah. Bisa dipermudah dan gak repot ya.

Researcher : Ok thank you for your opinion.

Researcher : Oke good. Next to the last question, *apakah pembelajaran dengan gawai dapat membantu anda dalam pembelajaran bahasa inggris? Kode 28*

Code 28 : *Bisa miss. Yes. Seperti yang dijelasin temen-temen sebelumnya. Membantu apa yang kita butuhkan. Kita bisa mencari materi tanpa mengeluarkan uang untuk membeli buku contohnya.*

Researcher : Oke well. how about you? And tell me the reasons. Kode 28?

Code 28 : *Ya membantu. Karena hp bisa untuk membaca, mendengarkan, ngrekam juga.*

Researcher : Well. thank you for you opinion.

Researcher : *Baik. Beberapa dari yang saya tanya nih, banyak yang bilang setuju. Sekarang tinggal ditanya membantu yang bagaimana sih? Kode 9. How?*

Code 09 : *Ya menerjemahkan, mendengarkan juga bu. Cari materi . banyak bu*

Researcher : Well. the other?

Code 10 : *Membantu dalam kesulitan miss. kayak kalo kita butuh apa biasanya cari dulu di hp.*

Researcher : Oke good. Well. do you ever play English game in the mobile phone? Code 11

Code 11 : No miss. *ndak tahu kalo ada.*

Researcher : Anyone?

Participants : No miss.

Researcher : Have you ever practice speaking, recording your voice, listening English conversation or telling, trying to write English in the note app or social media. Practice grammar and so on? Code 04.

Code 04 : *Pernah miss pas buat tugas*

Researcher : Oke. You code 06.

Code 06 : Sama miss dengan yang lain. Membantu kok. Terutama dalam mengartikan. Mengartikan jadi lebih gampang. Soalnya kalo belajar inggris banyak yang tidak tahu artinya jadi bikin malas.

Researcher : Oke well. thank you all for the opinions.

Appendix 3

Questionnaires Result

17	Saya menggunakan seperti aplikasi kamus Bahasa Inggris dan akses internet yang terdapat dalam gawai	✓	
18	Saya menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi di dalamnya untuk:		
	A Mengakses kamus	✓	
	b. Menerjemahkan	✓	
	c Mengecek atau mengirim pesan teks	✓	
	d. Mengakses situs media sosial seperti facebook, Instagram, atau snapchat	✓	
	e Menonton video di youtube	✓	
	f Mengunjungi website		✓
	g Mendengarkan music	✓	
	h Melihat materi pembelajaran, seperti latihan soal, situs streaming	✓	
	i Mengakses jadwal informasi, seperti jadwal waktu, atau peta	✓	
	j Bermain game	✓	
19	Saya menggunakan aplikasi seperti messenger, skype, facebook, dan twitter untuk berkesempatan mengaplikasikan Bahasa Inggris tanpa keterbatasan waktu dan ruang		✓
20	Saya menganggap pembelajaran dengan gawai adalah suatu metode yang baik untuk berinteraksi dimana berinteraksi adalah suatu kebutuhan dalam kelas Bahasa Inggris.	✓	
21	Saya dapat melakukan percakapan dengan Bahasa Inggris melalui aplikasi dalam gawai	✓	
22	Saya dapat memperoleh lingkungan yang tepat untuk berdiskusi mengenai topik pembelajaran Bahasa Inggris dengan bantuan aplikasi dalam gawai	✓	
23	Saya dapat mengandalkan aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dalam gawai untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara individu	✓	
24	Proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris seharusnya didukung dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang terdapat dalam gawai	✓	
25	Aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang terdapat dalam gawai dapat digunakan untuk melengkapi cara pembelajaran yang manual	✓	
26	Komunikasi saya dalam Bahasa Inggris difasilitasi dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran	✓	

Data Partisipasi

Kode: **20** Umur... **17** tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki Perempuan

Beri tanda centang (v) dengan tepat sesuai pendapat Anda.

No	Daftar pernyataan-pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya menggunakan gawai dalam pelajaran Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya mendukung para guru untuk menggunakan gawai dalam pelajaran Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya perlu peraturan-peraturan tertentu dalam penggunaan gawai di dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk mempermudah mempelajari Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Saya merasa bahwa saya termotivasi ketika saya belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan gawai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya dapat mengakses situs-situs bahan pelajaran menggunakan gawai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Saya dapat berkomunikasi dengan efektif menggunakan gawai daripada metode berkomunikasi yang tradisional (tanpa gawai)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Saya menganggap pembelajaran dengan gawai dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran dalam setiap tingkatan pendidikan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Pembelajaran dengan gawai memfasilitasi pembelajaran dan pengajaran Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Pembelajaran dengan gawai meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu saya dalam mengakses materi Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Pembelajaran dengan gawai merupakan metode yang efektif dalam transmisi pengetahuan Bahasa Inggris dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Pembelajaran dengan gawai memfasilitasi saya untuk berkomunikasi dengan guru dan murid-murid lainnya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya dapat memperoleh keefektifan dalam mengirim atau menerima catatan guru, kosa kata Bahasa Inggris, atau pelafalannya melalui email, MMS dan SMS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Saya dapat mengakses materi pembelajaran Bahasa Inggris yang saya butuhkan dengan cepat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Sistem pembelajaran dengan gawai meningkatkan kualitas pembelajaran saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Dalam pelajaran Bahasa Inggris, saya menggunakan aplikasi yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Saya termotivasi untuk menggunakan aplikasi yang terdapat di dalam gawai dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17	Saya menggunakan seperti aplikasi kamus Bahasa Inggris dan akses internet yang terdapat dalam gawai	✓	
18	Saya menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi di dalamnya untuk:		
	A Mengakses kamus	✓	
	b. Menerjemahkan	✓	
	c Mengecek atau mengirim pesan teks	✓	
	d Mengakses situs media sosial seperti <i>facebook</i> , <i>Instagram</i> , atau <i>snapechat</i>	✓	
	e Menonton video di <i>youtube</i>	✓	
	f Mengunjungi <i>website</i>	✓	
	g Mendengarkan music	✓	
	h Melihat materi pembelajaran, seperti latihan soal, situs streaming	✓	
	i Mengakses jadwal informasi, seperti jadwal waktu, atau peta	✓	
	j Bermain <i>game</i>	✓	
19	Saya menggunakan aplikasi seperti <i>whatscaper</i> , <i>skype</i> , <i>facebook</i> , dan <i>twitter</i> untuk berkesempatan mengaplikasikan Bahasa Inggris tanpa keterbatasan waktu dan ruang	✓	
20	Saya menganggap pembelajaran dengan gawai adalah suatu metode yang baik untuk berinteraksi dimana berinteraksi adalah suatu kebutuhan dalam kelas Bahasa Inggris.	✓	
21	Saya dapat melakukan percakapan dengan Bahasa Inggris melalui aplikasi dalam gawai	✓	
22	Saya dapat memperoleh lingkungan yang tepat untuk berdiskusi mengenai topik pembelajaran Bahasa Inggris dengan bantuan aplikasi dalam gawai	✓	
23	Saya dapat mengandalkan aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dalam gawai untuk pembelajaran Bahasa Inggris secara individu	✓	
24	Proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris seharusnya didukung dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang terdapat dalam gawai	✓	
25	Aplikasi-aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang terdapat dalam gawai dapat digunakan untuk melengkapi cara pembelajaran yang manual	✓	
26	Komunikasi saya dalam Bahasa Inggris difasilitasi dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran	✓	

Validation Rubric for Expert Panel

Criteria	Operational Definitions	Score				Statements NOT meeting standard (List page <u>and</u> statement number) and need to be revised. Please use the comments and suggestions section to recommend revisions.
		1	2	3	4	
Clarity	• The statements are direct and specific				✓	
	• Only one statement is asked at a time				✓	
	• The participants can understand what is being asked				✓	
	• There are no <i>double-barreled</i> statements (two statements in one)				✓	
Wordiness	• Statements are concise				✓	
	• There are no unnecessary words				✓	
Negative Wording	• Statements are asked using the affirmative				✓	
Overlapping Responses	• All possibilities are considered				✓	
	• There are no ambiguous statements				✓	
Balance	• The statements are unbiased and do not lead the participants to a response. The statements are asked using a neutral tone.				✓	
Use of Jargon	• The terms used are understandable by the target population				✓	
	• There are no clichés or hyperbole in the wording of the				✓	

	statements				
Appropriateness of Responses Listed	<ul style="list-style-type: none"> The choices listed allow participants to respond appropriately. 			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> The responses apply to all situations or offer a way for those to respond with unique situations. 			✓	
Use of Technical Language	<ul style="list-style-type: none"> The use of technical language is minimal and appropriate. 			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> All acronyms are defined. 			✓	
Application to Praxis	<ul style="list-style-type: none"> The statements asked relate to the daily practices or expertise of the potential participants. 			✓	
Relationship to Problem	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to resolve the problem in the study 			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to answer the research questions 			✓	
	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to obtain the purpose of the study 			✓	

The Criteria of the Score:

- 1=Not Acceptable (major modifications needed)
- 2=Below Expectations (some modifications needed)
- 3=Meets Expectations (no modifications needed but could be improved with minor changes)
- 4=Exceeds Expectations (no modifications needed)

Semarang, January 1st, 2018

Validated by


Dian Ariani Rosita S.Pd, M.St

Validation Rubric for Expert Panel

Criteria	Operational Definitions	Score				Statements NOT meeting standard (List page and statement number) and need to be revised. <i>Please use the comments and suggestions section to recommend revisions.</i>
		1	2	3	4	
Clarity	• The statements are direct and specific.				✓	
	• Only one statement is asked at a time.				✓	
	• The participants can understand what is being asked.				✓	
	• There are no <i>double-barreled</i> statements (two statements in one).				✓	
Wordiness	• Statements are concise.				✓	
	• There are no unnecessary words			✓		
Negative Wording	• Statements are asked using the affirmative				✓	
Overlapping Responses	• All possibilities are considered.				✓	
	• There are no ambiguous statements.				✓	
Balance	• The statements are unbiased and do not lead the participants to a response. The statements are asked using a neutral tone.				✓	
Use of Jargon	• The terms used are understandable by the target population.				✓	
	• There are no clichés or hyperbole in the wording of the				✓	

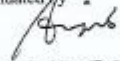
	statements.				
Appropriateness of Responses Listed	<ul style="list-style-type: none"> The choices listed allow participants to respond appropriately. 				✓
	<ul style="list-style-type: none"> The responses apply to all situations or offer a way for those to respond with unique situations. 			✓	
Use of Technical Language	<ul style="list-style-type: none"> The use of technical language is minimal and appropriate. 				✓
	<ul style="list-style-type: none"> All acronyms are defined. 				✓
Application to Praxis	<ul style="list-style-type: none"> The statements asked relate to the daily practices or expertise of the potential participants. 				✓
Relationship to Problem	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to resolve the problem in the study 				✓
	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to answer the research questions. 				✓
	<ul style="list-style-type: none"> The statements are sufficient to obtain the purpose of the study. 				✓

The Criteria of the Score:

- 1=Not Acceptable (major modifications needed)
- 2=Below Expectations (some modifications needed)
- 3=Meets Expectations (no modifications needed but could be improved with minor changes)
- 4=Exceeds Expectations (no modifications needed)

Semarang, January 1st, 2018

Validated by


Dian Ariani Rosifa S.Pd, M.Si



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11
SEMARANG

Jl. Lampet Tengah XIV Rt.01/Rw.01 Semarang 50248 Telp./Fas. TU 8413670, KS (024) 76583332
Website : www.sman11-smg.sch.id E-mail : sm11_smg@rbco.co.id

SURAT KETERANGAN
No. 070/ 0182 /2019

Berdasarkan surat dari UNISSULA No. 1621/D.I/FBIK/XII/2018 tanggal, 7 Desember 2018
hal : Ijin Penelitian maka Kami menerangkan bahwa nama tersebut di bawah ini :

NO	NAMA/NIM	PROGRAM STUDI
1.	Ummul Fikiyah / 31801400565	UNISSULA / Pendidikan Bahasa Inggris

Telah melaksanakan Penelitian SMAN 11 Semarang pada tanggal, 3 Januari 2019 Tahun
Pelajaran 2018/2019, dengan judul "Student's Perception Of Mobile Assisted English
Language Learning (A Descriptive Qualitative of the Eleventh Grade of SMA N 11
Semarang)."

Demikian , surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 Februari 2019
Kepala Sekolah

Drs. Supriyanto, M.Pd
06202111986011003







