

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

5.1. Conclusion

Based on the result of the previous chapter, the researcher concludes that the use of spelling bee game has a positive effect on students' vocabulary. The students' score before applying spelling bee game is low, but after the researcher applied spelling bee game in the experimental class, the students' score is high. It means that spelling bee game has a positive effect on students' vocabulary.

The statement above is proved by using the manual computation and SPSS program. The mean score of pre-test and post-test of the control class are 43.08 and 53.12, and the mean score of pre-test and post-test of the experimental class are 50.84 and 80.96. The value of significance of 2-tailed by using SPSS = 0.000 smaller than 0.05, H_a is accepted. On the other hand, the result data is calculated by manual computation shows that $t_{test} = 2.800$ is higher than t_{table} for sig. 0.05 = 1.677, and t_{table} for sig. 0.01 = 2.406. It means that the use of spelling bee game has a positive effect on students' vocabulary at the seventh grade-students of MTs Hidayatullah Mataram in the academic year 2018/2019.

5.2. Suggestion

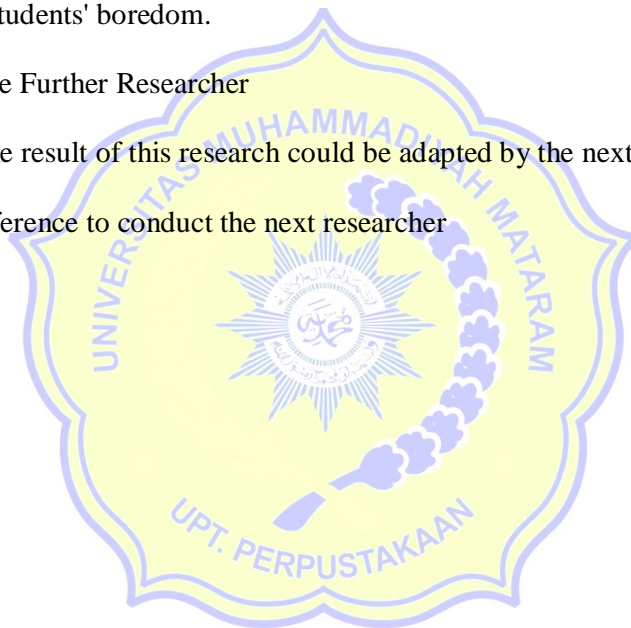
Based on the conclusion above, the researcher will like to give some suggestions as follow:

1. for the English Teacher

1. A teacher could use the spelling bee game in teaching and learning process in order to make students more enthusiastic and active in learning English, especially about vocabulary
2. A teacher did not have to more being serious with more exercise but make the situation more fun and enjoy
3. A teacher will use a spelling bee game in the classroom to solve the students' boredom.

2. For the Further Researcher

1. The result of this research could be adapted by the next researcher as a reference to conduct the next researcher



BIBLIOGRAPHY

- Aribowo, Nugroho Puput. 2008. A Thesis: *The Effectiveness of Teaching Vocabulary by Using Games to the Third Grade Students of SD Negeri 03 Karangmojo, Karanganyar*. Faculty of Letters and Fine Arts Sebelas Maret University Surakarta. Surakarta: Unpublished.
- Athur, Hughes. 2003. *Testing for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press
- Brown, Douglas H. 2000. *Teaching by Principles : An Interactive Approach to Language pedagogy*. California: Longman Press
- Desfika, Ulfi. 2018. A Thesis: *The Influence of Using Spelling Bee Games to Improve Students' Vocabulary Mastery to the Eighth Grade of SMPN 2 Gadingrejo at First Semester*. Tarbiyah and Teacher Training Faculty State Islamic University of Raden Intan. Lampung: Unpublished.
- Express, Learning. 2006. *Vocabulary and Spelling Success: in 20 Minutes A Day*. New York: Learning Express, LCC.
- Hadfield, Jill. 2003. *Intermediate Grammar Games: A Collection of Grammar Games and Activities for Intermediate Students of English*. Malaysia: Genevieve Talon.
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris: When English Rings A Bell Class VII SMP/MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Larsen, Dianne Freeman. 2000. *Techniques and Principles in Teaching Language*. New York: Oxford University Press
- Linse, T Carolone. 2005. *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New York: McGraw-Hill Companies. Inc
- Macmillan. 2012. *ABC Brainwave Spelling Bee Handbook*. New Jersey: @Macmillan Publisher. Ltd

- Richard, Jack C and A Willy Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ridwan, M.B.A., M.Pd. at all. 2011. Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian. Bandung: ALFABETA,cv.
- Rohmawati, Anisa. 2015. *Spelling Bee in Teaching Vocabulary at the Seventh Grade Students of One of Junior High School in Cimahi*. Indonesia University of Education. Indonesia: Unpublished.
- Schmitt, Nobert. 2000. *Vocabulary In Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press..
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Sullivan, Olivia O and Anne Thomas. 2007. *Understanding Spelling*. London: Taylor and Francis E-Library.
- Thornburry, Scott. 2007. *How to Teach Vocabulary*. Malaysia: Bluestone Press.
- Ur, Penny. 1991. *A Course In Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge: Cambridge University Press
- Wafaa, Ni'Matul. 2017. A Thesis: *Teaching Students Vocabulary By Using Spelling Bee Game of the Second Year Students of SMPN 3 Sungguminasa Gowa*. Alauddin State Islamic University Makassar. Makassar: Unpublished.
- Wahidah, Nurul. 2018. A Thesis: *The Effectiveness of Spelling Bee Game on Students' Vocabulary Mastery at Eight Grade Students of SMPN 10 Junior High School at South Tangerang*. State Islamic University Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta: Unpublished.
- Wright, Andrew et al. 1983. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge university press.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

E-mail: fkip.ummataram@telkom.net. Website: http://ummat.ac.id
Jl. Kh. Ahmad Dahlan No. 1 Tlp (0373)630775 Mataram

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

NAMA : JUSNINING
NIM : 11512A0059
ANGKATAN : 2015

PEMBIMBING 1: HUMAIRAH, M.Pd

PEMBIMBING 2: ILHAM, M.Pd., BI.

TITLE

THE USE OF SPELLING BEE GAME IN TEACHING VOCABULARY AT THE SEVENTH GRADE STUDENTS OF HIDAYATULLAH MATARAM IN ACADEMIC YEAR 2018/2019

NO	DATE	GUIDANCE	CONSULTANTS		EXPL
			1	2	
		Abstract			Kerresal
		Thesis			Kerresal
		Thesis			Kerresal
		Thesis			Kerresal
		Thesis			Ace
1.	22/07/2019	Revise all chapter			
2.	31/07/2019	Chapter IV (Empire)			
3.	03/08/2019	Chapter IV			
4.	05/08/2019	Thesis is Ace			

Berlaku s/d Tanggal : 30 September 2019

Mataram, Juli 2019

Kaprodi Bahasa Inggris,

(Hidayati, M. Hum)
NIDN: 0820047301



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkp.um.mataram@telkom.net. Website <http://fkp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 086/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/V/2019
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah MTs Hidayatullah Mataram
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Jsnining
NIM : 11512A0059
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / Pend. Bahasa Inggris
Judul : **The Use Of Spelling Bee Game In Teaching Vocabulary At The Seventh Grade Students Of MTs Hidayatullah Mataram In Academic Year 2018/2019**
Tempat Penelitian : **MTs Hidayatullah Mataram**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 11 Mei 2019
An. Dekan,
Wakil Dekan II,


Agus Merianto, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0831128220

- Tembusan:
1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
 2. Ketua Jurusan/ Program Studi
 3. Yang bersangkutan
 4. Arsip



PENDIDIKAN INTEGRAL HIDAYATULLAH
MADRASAH TSANAWIYAH HIDAYATULLAH MATARAM
ISLAMIC FULL DAY SCHOOL
Jln. Hidayatullah No.06 Karang baru Kebun Sari Ampenan Tlp. (0370) 641494

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 066 / PIH/ MTs-H/ VI/ 2019

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatullah Mataram, menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Nama : **Jusning**
NIM : 11512A0059
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / Pendidikan Bahasa Inggris

Telah melaksanakan Penelitian di MTs Hidayatullah Mataram mulai Tanggal 13 Mei s/d 25 Mei 2019 dengan Judul Penelitian "**The Use of Spelling Bee Game In Teaching Vocabulary At The Seventh Grade Students Of MTs Hidayatullah Mataram In Academic Year 2018/2019**".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 20 Juni 2019

Kepala Madrasah,

Khalid S.Pd.I

Pre-test of the Experimental Class

No	Name	Score				Total	Pre-test		Total Pre-test	Rounded score
		P	I	F	A		Oral	Written		
1	AK	3	3	4	3	13	81,25	70	75,62	76
2	FMZ	1	1	1	1	4	25	65	45	45
3	ANI	3	3	2	1	9	56,25	55	55,62	56
4	ANS	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
5	AA	1	1	2	1	5	31,25	60	45,62	46
6	BZK	3	3	2	1	9	56,25	55	55,62	56
7	DAAP	1	1	1	1	4	25	65	45	45
8	DRA	2	2	1	1	6	37,5	55	46,25	46
9	DOR	1	1	1	1	4	25	60	42,5	43
10	H	3	3	1	1	8	50	60	55	55
11	KA	2	2	1	1	6	37,5	70	53,75	54
12	KNH	1	1	3	1	6	37,5	50	43,75	44
13	MHM	1	2	2	1	6	37,5	60	48,75	49
14	NFN	4	4	2	1	11	68,75	80	74,376	74
15	NF	4	3	2	1	10	62,5	50	56,25	56
16	NAAF	2	2	3	2	9	56,25	55	55,62	56
17	Q	1	1	2	1	5	31,25	40	35,62	36
18	RA	1	1	2	1	5	31,25	40	35,62	36
19	RNH	1	1	1	1	4	25	40	32,5	33
20	RI	3	3	3	3	12	75	65	70	70
21	SK	1	1	2	1	5	31,25	55	43,12	43
22	SS	2	2	2	1	7	43,75	55	49,37	49
23	SFA	3	3	2	1	9	56,25	70	63,12	63
24	SKK	1	1	1	1	4	25	60	42,5	43
25	WA	1	1	1	1	4	25	65	45	45

Post-test of the experimental Class

No	Name	Criteria of Scoring				Total oral	Post-test experimental			Rounded Score
		P	I	F	A		Oral	Written	Total Pos-Test	
1	AK	4	4	4	4	16	100	70	85	85
2	FMZ	4	4	3	3	14	87,5	75	81.25	81
3	ANI	4	4	4	4	16	100	70	85	85
4	ANS	4	4	4	4	16	100	70	85	85
5	AA	4	4	2	1	11	68,75	85	76,87	77
6	BZK	4	4	4	4	16	100	70	85	85
7	DAAP	4	3	2	1	10	62,5	85	73,75	74
8	DRA	4	4	4	4	16	100	70	85	85
9	DOR	4	3	2	1	10	62,5	85	73.75	74
10	H	3	3	3	3	12	75	85	80	80
11	KA	4	4	2	1	11	68,75	80	74,37	74
12	KNH	4	4	4	4	16	100	70	85	85
13	MHM	3	3	3	3	12	75	80	77,5	78
14	NFN	4	4	4	4	16	100	70	85	85
15	NF	3	4	3	3	13	81,25	85	83,12	83
16	NAAF	4	3	2	1	10	62,5	85	73,75	74
17	Q	4	4	4	4	16	100	70	85	85
18	RA	3	3	3	3	12	75	80	77,5	78
19	RNH	3	3	3	3	12	75	85	80	80
20	RI	4	4	4	4	16	100	70	85	85
21	SK	3	3	4	4	14	87,5	80	83,75	84
22	SS	4	4	4	4	16	100	70	85	85
23	SFA	3	3	3	3	12	75	75	75	75
24	SKK	3	3	4	4	14	87,5	70	78,75	79
25	WA	3	3	4	4	14	81,25	85	83,12	83

The Result Data of the Experimental Class by Using Manual Computation

No	Name	The calculation by using manual computation			
		Pre-test	Post-test	X	X2
1	AK	76	85	9	81
2	FMZ	45	81	36	1296
3	ANI	56	85	29	841
4	ANS	52	85	33	1089
5	AA	46	77	31	961
6	BZK	56	85	29	841
7	DAAP	45	74	29	841
8	DRA	46	85	39	1521
9	DOR	43	74	31	961
10	H	55	80	25	625
11	KA	54	74	20	400
12	KNH	44	85	41	1681
13	MHM	49	78	29	841
14	NFN	74	85	11	121
15	NF	56	83	27	729
16	NAAF	56	74	18	324
17	Q	36	85	49	2401
18	RA	36	78	42	1764
19	RNH	33	80	47	2209
20	RI	70	85	15	225
21	SK	43	84	41	1681
22	SS	49	85	36	1296
23	SFA	63	75	12	144
24	SKK	43	79	36	1296
25	WA	45	83	38	1444
Total				Total x= 753	Total x2= 25613

Pre-test of the control class

No	Name	Criteria for Scoring				Total oral	Pre test Control		Total	Rounded Score
		P	I	F	A		Oral	written		
1	AAK	1	1	1	1	4	25	40	32,5	33
2	AAP	1	1	2	1	5	31,25	50	40,62	41
3	AMR	2	1	2	1	6	37,5	40	38,75	39
4	EA	2	1	1	1	5	31,25	45	38,12	38
5	FN	3	2	2	1	8	50	40	45	45
6	FA	2	2	1	1	6	37,5	45	41,25	41
7	HH	3	2	1	1	7	43,75	65	54,75	55
8	IA	2	1	1	1	5	31,25	5	18,12	18
9	I	1	1	2	1	5	31,25	60	45,62	46
10	IKM	3	3	2	1	9	56,25	65	60,62	61
11	MFRF	2	2	1	1	6	37,5	50	43,75	44
12	MMI	1	1	1	1	4	25	60	42,5	43
13	MRI	1	1	1	1	4	25	45	35	35
14	MAR	3	2	2	1	8	50	50	50	50
15	MSK	2	1	2	1	6	37,5	40	38,75	39
16	MZ	1	1	1	1	4	25	55	40	40
17	NZ	1	1	1	1	4	25	50	37,5	38
18	N	1	1	2	1	5	31,25	55	43,12	43
19	RH	2	2	2	1	7	43,75	50	46,87	47
20	S	1	1	2	1	5	31,25	55	43,12	43
21	YA	2	2	2	1	7	43,75	55	49,37	49
22	ZA	3	3	3	3	12	75	40	57,5	58
23	RS	2	1	1	1	5	31,25	50	40,62	41
24	FAZ	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
25	IH	1	1	1	1	4	25	50	37,5	38

Post-test of the control class

No	Name	Criteria For Scoring				Post Test				Rounded Score Post-Test
		P	I	F	A	Total oral	Oral test	Written test	total	
1	AAK	2	2	2	2	8	50	55	52,5	53
2	AAP	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
3	AMR	2	2	2	1	7	43,75	55	49,37	49
4	EA	2	3	2	1	8	50	60	55	55
5	FN	2	1	1	1	5	31,25	10	20,62	21
6	FA	2	2	2	1	7	43,75	55	49,37	49
7	HH	3	2	2	1	8	50	55	52,5	53
8	IA	3	2	2	1	8	50	60	55	55
9	I	1	1	1	1	4	25	60	42,5	43
10	IKM	3	3	3	3	12	75	75	75	75
11	MFRF	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
12	MMI	2	1	2	1	6	37,5	70	53,75	54
13	MRI	2	1	2	1	6	37,5	60	48,75	49
14	MAR	3	3	2	1	9	56,25	65	60,62	61
15	MSK	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
16	MZ	2	2	2	1	7	43,75	50	46,87	47
17	NZ	2	1	2	1	6	37,5	80	58,75	59
18	N	3	2	2	1	8	50	65	57,5	58
19	RH	2	1	2	1	6	37,5	65	51,25	51
20	S	2	2	2	1	7	43,75	60	51,87	52
21	YA	2	1	2	1	6	37,5	70	53,75	54
22	ZA	3	3	3	3	12	75	80	77,5	78
23	RS	2	2	2	1	7	43,75	50	46,87	47
24	FAZ	3	2	2	1	8	50	70	60	60
25	IH	2	2	2	1	7	43,75	55	49,37	49

The Result Data of Control Class by Using Manual Computation

No	Name	The calculation by using manual computation			
		Pre-test	Post-test	Y	y ²
1	AAK	33	53	20	400
2	AAP	41	52	11	121
3	AMR	39	49	10	100
4	EA	38	55	17	289
5	FN	45	21	-24	576
6	FA	41	49	8	64
7	HH	55	53	-2	4
8	IA	18	55	37	1369
9	I	46	43	-3	9
10	IKM	61	75	14	196
11	MFRF	44	52	8	64
12	MMI	43	54	11	121
13	MRI	35	49	14	196
14	MAR	50	61	11	121
15	MSK	39	52	13	169
16	MZ	40	47	7	49
17	NZ	38	59	21	441
18	N	43	58	15	225
19	RH	47	51	4	16
20	S	43	52	9	81
21	YA	49	54	5	25
22	ZA	58	78	20	400
23	RS	41	47	6	36
24	FAZ	52	60	8	64
25	IH	38	49	11	121
Total				Total y = 251	Total y ² = 5257

Assessment of Speaking of pre-test Experimental Class

No	Name	Score				Total	Pre-test	Criteria
		P	I	F	A		Oral	
1	AK	3	3	4	3	13	81,25	Good
2	FMZ	1	1	1	1	4	25	Poor
3	ANI	3	3	2	1	9	56,25	Fairly
4	ANS	2	2	2	1	7	43,75	Poor
5	AA	1	1	2	1	5	31,25	Poor
6	BZK	3	3	2	1	9	56,25	Fairly
7	DAAP	1	1	1	1	4	25	Poor
8	DRA	2	2	1	1	6	37,5	Poor
9	DOR	1	1	1	1	4	25	Poor
10	H	3	3	1	1	8	50	Poor
11	KA	2	2	1	1	6	37,5	Poor
12	KNH	1	1	3	1	6	37,5	Poor
13	MHM	1	2	2	1	6	37,5	Poor
14	NFN	4	4	2	1	11	68,75	Fairly
15	NF	4	3	2	1	10	62,5	Fairly
16	NAAF	2	2	3	2	9	56,25	Fairly
17	Q	1	1	2	1	5	31,25	Poor
18	RA	1	1	2	1	5	31,25	Poor
19	RNH	1	1	1	1	4	25	Poor
20	RI	3	3	3	3	12	75	Good
21	SK	1	1	2	1	5	31,25	Poor
22	SS	2	2	2	1	7	43,75	Poor
23	SFA	3	3	2	1	9	56,25	Fairly
24	SKK	1	1	1	1	4	25	Poor
25	WA	1	1	1	1	4	25	Poor

Assessment of Speaking of post-test experimental class

No	Name	Score				Total oral	Oral	Criteria
		P	I	F	A			
1	AK	4	4	4	4	16	100	Very good
2	FMZ	4	4	3	3	14	87,5	Very good
3	ANI	4	4	4	4	16	100	Very good
4	ANS	4	4	4	4	16	100	Very good
5	AA	4	4	2	1	11	68,75	Fairly
6	BZK	4	4	4	4	16	100	Very good
7	DAAP	4	3	2	1	10	62,5	Fairly
8	DRA	4	4	4	4	16	100	Very good
9	DOR	4	3	2	1	10	62,5	Fairly
10	H	3	3	3	3	12	75	Good
11	KA	4	4	2	1	11	68,75	Fairly
12	KNH	4	4	4	4	16	100	Very good
13	MHM	3	3	3	3	12	75	Good
14	NFN	4	4	4	4	16	100	Very good
15	NF	3	4	3	3	13	81,25	Good
16	NAAF	4	3	2	1	10	62,5	Fairly
17	Q	4	4	4	4	16	100	Very good
18	RA	3	3	3	3	12	75	Good
19	RNH	3	3	3	3	12	75	Good
20	RI	4	4	4	4	16	100	Very good
21	SK	3	3	4	4	14	87,5	Very good
22	SS	4	4	4	4	16	100	Very good
23	SFA	3	3	3	3	12	75	Good
24	SKK	3	3	4	4	14	87,5	Very good
25	WA	3	3	4	4	14	81,25	Good

Assessment of Speaking of pre-test control class

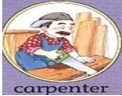









No	Name	Criteria for Scoring				Total oral	Pre test Control	Criteria
		P	I	F	A		Oral	
1	AAK	1	1	1	1	4	25	Poor
2	AAP	1	1	2	1	5	31,25	Poor
3	AMR	2	1	2	1	6	37,5	Poor
4	EA	2	1	1	1	5	31,25	Poor
5	FN	3	2	2	1	8	50	Poor
6	FA	2	2	1	1	6	37,5	Poor
7	HH	3	2	1	1	7	43,75	Poor
8	IA	2	1	1	1	5	31,25	Poor
9	I	1	1	2	1	5	31,25	Poor
10	IKM	3	3	2	1	9	56,25	Fairly
11	MFRF	2	2	1	1	6	37,5	Poor
12	MMI	1	1	1	1	4	25	Poor
13	MRI	1	1	1	1	4	25	Poor
14	MAR	3	2	2	1	8	50	Poor
15	MSK	2	1	2	1	6	37,5	Poor
16	MZ	1	1	1	1	4	25	Poor
17	NZ	1	1	1	1	4	25	Poor
18	N	1	1	2	1	5	31,25	Poor
19	RH	2	2	2	1	7	43,75	Poor
20	S	1	1	2	1	5	31,25	Poor
21	YA	2	2	2	1	7	43,75	Poor
22	ZA	3	3	3	3	12	75	Good
23	RS	2	1	1	1	5	31,25	Poor
24	FAZ	2	2	2	1	7	43,75	Poor
25	IH	1	1	1	1	4	25	Poor

Assessment of Speaking of post-test control class

No	Name	Criteria For Scoring				Post Test		Criteria
		P	I	F	A	Total oral	Oral test	
1	AAK	2	2	2	2	8	50	Poor
2	AAP	2	2	2	1	7	43,75	Poor
3	AMR	2	2	2	1	7	43,75	Poor
4	EA	2	3	2	1	8	50	Poor
5	FN	2	1	1	1	5	31,25	Poor
6	FA	2	2	2	1	7	43,75	Poor
7	HH	3	2	2	1	8	50	Poor
8	IA	3	2	2	1	8	50	Poor
9	I	1	1	1	1	4	25	Poor
10	IKM	3	3	3	3	12	75	Good
11	MFRF	2	2	2	1	7	43,75	Poor
12	MMI	2	1	2	1	6	37,5	Poor
13	MRI	2	1	2	1	6	37,5	Poor
14	MAR	3	3	2	1	9	56,25	Fairly
15	MSK	2	2	2	1	7	43,75	Poor
16	MZ	2	2	2	1	7	43,75	Poor
17	NZ	2	1	2	1	6	37,5	Poor
18	N	3	2	2	1	8	50	Poor
19	RH	2	1	2	1	6	37,5	Poor
20	S	2	2	2	1	7	43,75	Poor
21	YA	2	1	2	1	6	37,5	Poor
22	ZA	3	3	3	3	12	75	Good
23	RS	2	2	2	1	7	43,75	Poor
24	FAZ	3	2	2	1	8	50	Poor
25	IH	2	2	2	1	7	43,75	Poor











(PRE-TEST)

Match the spelling word that goes with each definition!

1. A person who donates time to help others	A  Carpenter	B Grate 
2. A small vehicle with wheels that is pushed by hand and used for carrying things	D Combine 	C  Volunteer
3. A person who instructs	F  Tent	E  trolley
4. A roof-like covering	H Whisper 	G Coach 
5. Fine dust	J  Laundry	I Powder 
6. Clothes that need to be washed		
7. A person who makes and repairs wooden object		
8. Rub food against a grater to cut into a small pieces		
9. Mix together		
10. talk softly		






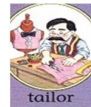




(PRE-TEST)

Match a spelling word to complete each analogy!

1. Bucket is to carrying water as ____ is to hitting nails	A measure	B flock
2. Deer is to animal as car is to _____		
3. Roses are to flowers as _____ are to animals.		
4. Herd is to cattle as _____ is to sheep.	C  Umbrella	D goggles
5. Scissors are to cut as ruler is to _____	Umbrella	
6. Crayons are to drawing as _____ are to cutting	E spinach	F merchandise
7. Earplugs are to ears as _____ are to eyes.		
8. Coat is to snow as _____ is to rain.	G Knife	H vehicle
9. Museum is to art as store is to _____		
10. _____ is to vegetables as tomatoes are to fruit.	I calves	J hammer
		











(POST-TEST)

Match the spelling word that goes with each definition!

1. A person who plays the piano 2. Someone who gives advice 3. Bed covering or layer 4. Give lesson to students	A  draw	B  swim
5. Put seeds on the ground 6. A person who makes clothes for example jacket, T-shirt 7. A flat, heated surface used for cooking 8. Make picture by using pencil and crayons	C  Blanket	D  Consultant
9. Communication device 10. A person who moves through water using the arms and legs	E  plant	F Tailor  tailor
	G  pianist	H  Telephone
	I  Griddle	J Teach 

(POST-TEST)

Match a spelling word to complete each analogy!

1. Stadium is to athlete as _____ are to artist.	A  Noodle	B  Engineer
2. Dish is to cupboard as book are to _____	C  Paper	D  Shelves
3. Paws are to dog as hooves is to _____	E  Painter	F  Typist
4. Track is to runner as keyboard is to _____	G  Bird	H  Horse
5. Car is to driver as machine is to _____	I  Studio	J  Broom
6. Cake is to crumb as _____ is to smash		
7. _____ is to sweep floor as vacuum cleaner is to clean dust		
8. _____ is to fly as worm is to creep		
9. Baker is to baking bread as _____ is to painting object		
10. Milk is to drink as _____ is to eat		

Assessment of Speaking Test

The criteria of speaking assessment are adapted from Hughes Arthur
(2003:129-131)

No	Aspect	Criteria	Score
1	Pronunciation	All sounds is clear	4
		There is an error sound but still understandable	3
		Mostly errors sound and interfere the meaning	2
		All is not clear	1
2	Intonation	All is clear	4
		There is an error but still understandable	3
		Mostly errors and interfere the meaning	2
		All is not clear	1
3	Fluency	All is clear	4
		Speed of talking but still understandable	3
		Hesitation while speaking and missing letter	2
		All is not clear	1
4	Accuracy	All is clear	4
		There is an error but still understandable	3
		Mostly errors sound and interfere the meaning	2
		All is not clear	1

$$\text{Total student' score} = \frac{\text{jumlah score siswa}}{16} \times 100$$

Table Criteria for Scoring

Components of score	Criteria for scoring			
	Poor	Enough	Good	Very good
Pronunciation	1	2	3	4
Intonation	1	2	3	4
Fluency	1	2	3	4
Accuracy	1	2	3	4

Table Range of Scoring based on Permendikbud No. 104: 2014 in Teacher's

Book: *When English Rings A Bell SMP/MTs Kelas VII* (2017: 29) about the scoring of

learning outcomes on elementary and junior high school.

No	Range for Scoring	Criteria
1	86-100	Very Good
2	71-85	Good
3	56-70	Fairly
4	≤ 55	Poor



FotoPenelitian of Experimental Class



Fotopenelitian of Experimental Class



Fotopenelitian of Experimental class



Fotopenelitian of Control Class



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Verb (Daily Activity)* di lingkungan sekitar.
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja kata dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang some *Verbs of Daily Activity*

Example of some Verbs of Daily Activity as following below:

1. Cook /kʊk/ = Memasak
2. Wash /wɒʃ/ = Mencuci
3. Play /pleɪ/ = Bermain
4. Sew /səʊ/ = Menjahit
5. Sweep /swi:p/ = Menyapu
6. Paint /peɪnt/ = Melukis
7. Watch /wɒtʃ/ = Menonton
8. Type /taɪp/ = Mengetik
9. Clean /kli:n/ = Membersihkan
10. Cut /kʌt/ = Memotong

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative learning

2. Metode :Communicative Language Teaching about presenting language game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
 2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris:When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i> .	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>verb of daily activity</i> , memberikan contoh <i>verb of daily activity</i> serta menampilkan gambar dari <i>verb of daily activity</i> . 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>verb of daily activity</i> kepada setiap group. 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan. 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> . 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal. 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing. 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti. 8. Peneliti menyebutkan kata tersebut	75

	<p>dengan <i>pronunciation</i> yang baik dan benar</p> <p>9. Jika group tersebut salah dalam mengeja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia.</p> <p>10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan <i>spelling bee game</i>.</p> <p>11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan.</p>	
Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa.	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan <i>vocabulary</i> dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan <i>vocabulary</i> secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan <i>pronunciation</i> yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- Nama satuan pendidikan** : MTS HIDAYATULLAH
- Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris
- Kelas/semester** : VII
- Materi pokok** : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Irregular Verb* di lingkungan sekitar
- Kompetensi** : Vocabulary
- Alokasi waktu** : 2 JP
- Pertemuan ke** :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

- 3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja kata dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang Irregular Verb

Example of some Irregular Verb as following below:

No	Verb 1	Verb 2	Meaning
1	Bring /brɪŋ/	Brought /brɔ:t/	Membawa
2	Buy /baɪ/	Bought /bɔ:t/	Membeli
3	Leave /li:v/	Left /left/	Meninggalkan
4	Eat /i:t/	Ate /elt/	Makan
5	Fly /flaɪ/	Flew /flu:/	Terbang

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning
2. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris: When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka.2. Peneliti melakukan absensi.3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar.4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i>.	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peneliti menjelaskan materi <i>irregular verb</i>, memberikan contoh <i>irregular verb</i> serta menampilkan gambar dari <i>irregular verb</i>.2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok.2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>irregular verb</i> kepada setiap group.3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i>.5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal.6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing.7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti.8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan <i>pronunciation</i> yang baik dan benar.9. Jika group tersebut salah dalam mengeja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk	75

	<p>memilih kata yang tersedia.</p> <p>10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan <i>spelling bee game</i>.</p> <p>11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p>	
Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan <i>vocabulary</i> dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan <i>vocabulary</i> secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan <i>pronunciation</i> yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *regular Verb* di lingkungan sekitar
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja kata dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang regular Verb

Example of some regular Verb as following below:

No	Verb 1	Verb 2	Meaning
1	Cook /kok	Cooked / kɔkt/	Memasak
2	Paint /peɪnt/	Painted /peɪnt/	Melukis
3	Clean /kli:n/	Cleaned /kli:n/	Membersihkan
4	Measure /mezə(r)	Measured /mezə(r)d/	Mengukur
5	Plant /pla:nt/	Planted /pla:nt/	Menanam

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning

2. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
 2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris:When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i>	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>regular verb</i> , memberikan contoh <i>regular verb</i> serta menampilkan gambar dari <i>regular verb</i> . 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>regular verb</i> kepada setiap group. 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> . 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal. 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing. 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih salah satu kata yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti. 8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronounciation yang baik dan	75

	<p>benar.</p> <p>9. Jika group tersebut salah dalam meneja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia.</p> <p>10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan <i>spelling bee game</i>.</p> <p>11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p>	
Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan <i>vocabulary</i> dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan <i>vocabulary</i> secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan <i>pronunciation</i> yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Antonym Verb* di lingkungan sekitar
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

4. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang baik dan benar
5. Siswa diharapkan mampu mengeja kata dengan baik dan benar
6. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang Antonym Verb

Example of some Antonym Verb as following below:

Antonym				
No	Antonym I	Meaning	Antonym II	Meaning
1	Cry /kraɪ/	Menangis	Laugh /la:f/	Tertawa
2	Close /kləʊs/	Menutup	Open /əʊpən/	Membuka
3	Pull /pʊl/	Menarik	Push /pʊʃ/	Mendorong
4	Sell /sel/	Menjual	Buy /baɪ/	Membeli
5	Spend /spend/	Menghabiskan	Save /seɪv/	Menghemat, Menabung

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning

2. Metode Ilmiah : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
 2. Bahan : Board marker

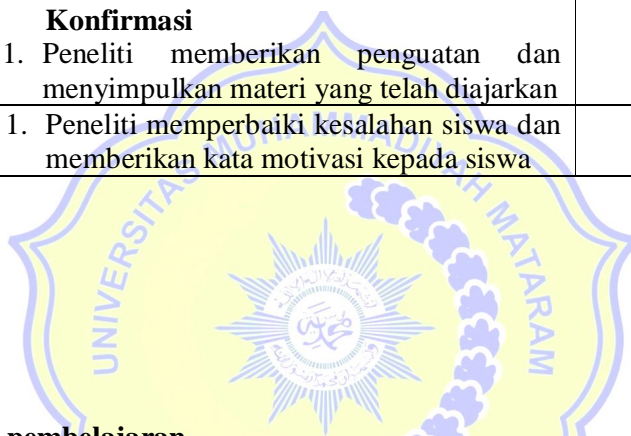
F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris:When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i>	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>Antonym verb</i> , memberikan contoh <i>Antonym verb</i> serta menampilkan gambar dari <i>Antonym verb</i> . 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>Antonym verb</i> kepada setiap group. 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> . 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal. 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing. 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih salah satu kata yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti.	75

	<p>8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronunciation yang baik dan benar.</p> <p>9. Jika group tersebut salah dalam mengeja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia.</p> <p>10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan <i>spelling bee game</i>.</p> <p>11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p>	
Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10



H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan <i>vocabulary</i> dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan <i>vocabulary</i> secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan <i>pronunciation</i> yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan	: MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/semester	: VII
Materi pokok	: Mengidentifikasi dan menyebutkan <i>Noun (Kinds of Profession)</i> di lingkungan sekitar.
Kompetensi	: Vocabulary
Alokasi waktu	: 2 JP
Pertemuan ke	:

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja *vocabulary* dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang *Kinds of profession*

Example *Kinds of profession* as following below:

- 1) Carpenter /ka:pəntə(r)/ = Tukang Kayu
- 2) Coach /cɔ:tʃ/ = Pelatih
- 3) Dentist /dentɪst/ = Ahli Gigi, Dokter Gigi
- 4) Diver /daɪvə(r)/ = Penyelam
- 5) Engineer /endʒɪ'nɪə(r)/ = Ahli Mesin
- 6) Farmer /fɑ:mə(r)/ = Petani
- 7) Fisherman /fɪʃmən/ = Nalayan
- 8) Jeweler /dʒu:ələ(r)/ = Tukang Perhiasan

- 9) Lawyer /lɔːjə(r)/ = Pengacara
 10) Judge /dʒʌdʒ/ = Hakim

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning
2. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris: When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i> 	10
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>kinds of Profession</i>, memberikan contoh <i>kinds of profession</i> serta menampilkan gambar dari <i>kinds of Profession</i> 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok 2. Peneliti memberikan beberapa List dari <i>Kinds of profession</i> kepada setiap group 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan spelling bee game 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang 	75

	<p>dibagikan sebagai contoh awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti 8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronounciation yang baik dan benar 9. Jika group tersebut salah dalam meneja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia 10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan <i>Spelling Bee Game</i> 11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan 	
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa 	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan vocabulary dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan vocabulary secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan pronounciation yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Noun (Kinds of Animal)* di lingkungan sekitar.
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan *vocabulary* dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja *vocabulary* dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang *Kinds of Animal*

Animal is any a kingdom (animalia) or living organism, one that can move voluntarily and can find or digest food.

Example of *kinds of animal* as following below:

1. Giraffe /dʒə'ra:f/ = Jerapah
2. Kangaroo /kæŋgə'ru:/ = Kangguru
3. Sheep /ʃi:p/ = Domba
4. Horse /hɔ:s/ = Kuda
5. Bird /bɜ:d/ = Burung
6. Flock /flɒk/ = Kawan Domba
7. Snail /sneɪl/ = Siput

8. Butterfly /bʌtəˈflaɪ/ = Kupu-kupu
9. Beetle /bi:təl/ = Kumbang
10. Buffalo /ˈbʌfəˈlɔː/ = Kerbau
11. Mosquito /mɒˈski:tɔː/ = nyamuk

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning
2. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris: When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i> 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>kinds of animal</i>, memberikan contoh <i>kinds of animal</i> serta menampilkan gambar dari <i>kinds of animal</i> 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok 2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>kinds of animal</i> kepada setiap group 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk meneja kosa kata yang dibagikan 	75

	<p>sebagai contoh awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti 8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronunciation yang baik dan benar 9. Jika group tersebut salah dalam meneja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia 10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan spelling bee game 11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan 	
Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa 	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan vocabulary dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan vocabulary secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan pronunciation yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Noun (Kinds of Things)* di lingkungan sekitar.
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan vocabulary dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang benar
2. Siswa diharapkan mampu mengeja *vocabulary* dengan baik dan benar
3. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Tentang *Kinds of things*

Example of kinds of things as following below:

1. Coat /kəʊt/ = Mantel
2. Blanket /blæŋkɪt/ = Selimut
3. Refrigerator /rɪ'frɪdʒəreɪtə(r)/ = Kulkas
4. Knives /naɪvəs/ = Pisau-pisau
5. Broom /bru:m/ = Sapu
6. Curtain /kɜ:tn/ = Gorden
7. Bucket /bʌkɪt/ = Ember
8. Cupboard /kʌbəd/ = Lemari
9. Mirror /mɪrər/ = Cermin
10. Belt /belt/ = Sabuk, Ikat Pinggang

D. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : Cooperative Learning

2. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

E. Media dan Bahan

1. Media : Pictures
2. Bahan : Board marker

F. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris:When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Peneliti melakukan absensi, 3. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 4. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i> 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi <i>kinds of things</i>, memberikan contoh <i>kinds of things</i> serta menampilkan gambar dari <i>kinds of things</i> 2. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok 2. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>kinds of things</i> kepada setiap group 3. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 4. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> 5. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk meneja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal 6. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing 7. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti 8. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronunciation yang baik dan benar 	75

	<p>9. Jika group tersebut salah dalam mengeja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia</p> <p>10. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan spelling bee game</p> <p>11. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p>	
Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan vocabulary dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan vocabulary secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan pronounciation yang benar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama satuan pendidikan : MTS HIDAYATULLAH
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan *Noun (Vegetables)* di lingkungan sekitar.
Kompetensi : Vocabulary
Alokasi waktu : 2 JP
Pertemuan ke :

I. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Indikator

3.4.1. Siswa mampu mengungkapkan vocabulary dengan ucapan yang baik dan benar

J. Tujuan pembelajaran

4. Siswa diharapkan mampu melafalkan *vocabulary* dengan *pronunciation* yang benar
5. Siswa diharapkan mampu mengeja *vocabulary* dengan baik dan benar
6. Siswa diharapkan mampu menerapkan *vocabulary* dalam kehidupan sehari-hari

K. Materi pembelajaran

Tentang *Vegetables*

Example of Vegetables as following below:

1. Basil /bæzl/ = Kemangi
2. Cucumber /kju:kʌmbər/ = Timun
3. Garlic /ga:LIk/ = Bawang Putih
4. Onion /ʌnjen/ = Bawang Merah
5. Mushroom /muʃrum/ = Jamur
6. Spinach /spɪnɪdʒ/ = Bayam
7. Carrot /kærət/ = Wortel
8. Celery /seləri/ = Seledri
9. Sprout /spraʊt/ = Kecambah
10. Chili /tʃɪLI/ = Cabe

L. Metode Dan Model Pembelajaran

3. Model Pembelajaran : Cooperative Learning

4. Metode : Communicative Language Teaching about Presenting Language Game (Spelling Bee Game)

M. Media dan Bahan

3. Media : Pictures
 4. Bahan : Board marker

N. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. *Bahasa Inggris:When English Rings A Bell*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

O. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan		Waktu (menit)
Kegiatan pendahuluan	5. Salam pembuka 6. Peneliti melakukan absensi, 7. Peneliti mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum belajar 8. Peneliti memberikan sedikit motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah <i>Spelling Bee Game</i>	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> 3. Peneliti menjelaskan materi <i>vegetables</i> , memberikan contoh <i>vegetables</i> serta menampilkan gambar dari <i>vegetables</i> . 4. Peneliti menanyakan pada siswa kata benda apa yang ada pada gambar tersebut. <p>Elaborasi</p> 12. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok 13. Peneliti memberikan beberapa list dari <i>vegetables</i> kepada setiap group 14. Peneliti meminta siswa untuk menghafal dan memahami kosa kata yang diberikan 15. Peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan <i>spelling bee game</i> 16. Peneliti meminta dua atau tiga siswa untuk mengeja kosa kata yang dibagikan sebagai contoh awal 17. Peneliti meminta siswa berdiri berdasarkan group masing-masing 18. Peneliti meminta ketua kelompok untuk memilih satu kertas yang telah digulung, kemudian memberikan kepada peneliti	75

	<p>19. Peneliti menyebutkan kata tersebut dengan pronounciation yang baik dan benar</p> <p>20. Jika group tersebut salah dalam mengeja kata maka group tersebut keluar dari permainan. Kemudian peneliti meminta ketua kelompok selanjutnya untuk memilih kata yang tersedia</p> <p>21. Apabila tersisa dua group, maka peneliti menyebutkan satu kata untuk menentukan group pemenang dalam permainan spelling bee game</p> <p>22. Setelah permainan selesai, peneliti mengoreksi kesalahan siswa baik dari segi ejaan, pengucapan, atau dari arti kata tersebut.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>2. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p>	
Kegiatan penutup	2. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10

P. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
Mengucapkan secara lisan vocabulary dengan ucapan yang benar	Tes Lisan	Performance siswa dengan mengucapkan vocabulary secara Lisan	Mengucapkan kata yang disebutkan dengan pronounciation yang benar.