

BAB V

DISCUSSION AND SUGGESTION

This chapter presents the conclusions and suggestions.

5.1 Conclusions

Based on investigation and discussion in the previous chapter, the researcher concluded that using the Pictionary game is effective in teaching Vocabulary. The students' score before applying Pictionary game is low, but after the researcher applied Pictionary game in the experimental class, the students' score is high. It means that Pictionary game has a positive effect on students' vocabulary.

The statement above is proved by using the SPSS program. The mean score of the experimental class was higher than the control class. Based on the "paired sample test" output table above, the sig. (2-tailed) is $0,000 < 0,005$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded there are differences in the average between the learning outcomes of the pre-test with the post-test. From Independent Test above if sig. (2-tailed) of $0,000 < 0,005$, it means that the use of Pictionary has a significant difference in students' scores between students who are taught using Pictionary game than without Pictionary game. This means using the Pictionary game has effective teaching vocabulary at seventh-grade students of SMPN 4 Monta in the Academic Year 2020/2021 Alternative Hypothesis (H_a) is accepted, and Null Hypothesis (H_0) is rejected.

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

2. For the Further Researcher

This research could be adapted by the next researcher as a reference to conduct the next researcher.

REFERENCES

- Abdul Muhsin Polem (2017). *The Implementation Of Simon Say Game To Improve Students' Vocabulary Mastery In Learning English At Mts. Laboratorium Uin-Su Medan,*
- Aliy Nugroho Setiyajid (2015) *the effectiveness of pictionary game for teaching english Vocabulary (An experimental Research at the first grade students of SMP Muhammadiyah 1 Purbalinggaim Academic Year 2016/2016)*
- Ayu RR (2018) *the effect of using Pictionary games on students English Vocabulary at seventh grade students of SMP Kemala Bhayangkari Pontianak*
- Bintz, W.P. 2011. *Teaching Vocabulary across the Curriculum. Middle School Journal, P.44*
- Kottler, Ellen., and Gallavan, Nancy P. *Secret To Success for Beginning Elementary School Teachers.* California: Corwin Press, 2007.
- Ku, A. 2004. Pictionary Tactics. *Bon Journal.* <http://www.bonjournal.com/entries/j041228.htm>. Retrieved on September 25th, 2016.
- Maroney, K. 2001. My Entire Walking Life. *The Games Journal.* <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWalkingLife.shtm>

I. Retrieved on October 1st, 2016.

Nation, P. 2001. *Learning Vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Richard, J.C. and Renandya, W.A.(2002) *Methodology In Language Teaching an Anthology of CurrentPractice*, Cambridge: University Press, p.255

Sugiyono (2016).*Metode penelitian kuantitatif, kualitatifdan R&D*, alfabeta, P.80,81

Simpson, A. J. 2011. Why Use Games in the language Classroom. *Humanizing LanguageTeaching*, Vol.13, No.2. <http://www.hlomag.co.uk/apr11/mart02.htm>. Retrieved on February 15th, 2017.

Thornbury, S. 2002. *How to Teach Vocabulary*. In hammer, J. (Ed.). Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.

TriandiniYuni (2017) *the effect of Pictionary game on student's vocabulary retention at Eighth grade of MTsN 1 Kota Tangerang Selatan in Academic Year 2016/2017*.



APPENDICES



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 PROPOSAL SKRIPSI

NAMA : Mutmainah
NIM : 11512A0064
ANGKATAN : 2015

PEMBIMBING 1: Dr. Etika Aryani, M.Pd

PEMBIMBING 2: Moh. Fauzi Bafadal, M, Pd

TITLE

THE USE OF PICTONARY GAME IN TEACHING VOCABULARY AT SEVENTH
GRADE STUDENTS OF SMP N 4 MONTA IN ACADEMIC YEAR 2020/2021

NO	DATE	GUIDANCE	CONSULTANTS		EXPL
			1	2	
		Background of study Theories Method Population + Rpp			
		Background + purpos key terms Method			Revisi Revisi Acc

Mataram, 2021

Kaprodi Bahasa Inggris

HIDAYATI S. Pd., M.Hum
NIDN: 0820047301



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Website : <http://kip.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Tel (0370) 630775 Mataram

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari jum'at tanggal 29 Januari 2021, telah diadakan Seminar Proposal Skripsi atas nama:

Nama : Mutmainah
 Nim : 11512A0064
 Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
 Angkatan Masuk : 2015
 Judul : **THE USE OF PICTONARY GAME IN TEACHING VOCABULARY AT SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMP N 4 MONTA IN ACADEMIC YEAR 2021**

Dalam seminar tersebut dihadiri oleh:

NO	NAMA	NIM	TTD
1	Sik Nurpadla	11720008	
2	Rista Wulandari	117120020	
3	Nanda Pratama	117120018	
4	Nurzakiah Arigoh	117120016	
5	Devi Kusnani	117120003	
6	Sasa Septiawati	117120027	
7			
8			
9			
10			

Catatan revisi hasil seminar:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram, 29 Januari 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



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 : MUTMAINAH
NIM : 11512A0064
ANGKATAN : 2015

PEMBIMBING 1: Dr. Etika Aryani, M.Pd
PEMBIMBING 2: Moh. Fauzi Bafadal, M, Pd

TITLE

**THE USE OF PICTONARY GAME IN TEACHING VOCABULARY AT SEVENTH
GRADE STUDENTS OF SMPN 4 IN ACADEMIC YEAR 2020/2021**

NO	DATE	GUIDANCE	CONSULTANTS		EXPL
			1	2	
1.	21/7/2021	Data Findings Data Analysis			
2.	23/7/2021	Data Analysis			
3.	25/7/2021	Data Analysis Discussion Conclusion & Suggestion			
4.	27/7/2021	Discussion Conclusion & Suggestion			

Mataram, 2021
Kaprodidi Bahasa Inggris

HIDAYATI S. Pd., M. Hum
NIDN: 0820047301



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 : MUTMAINAH
 NIM : 11512A0064
 ANGKATAN : 2015

PEMBIMBING 1: Dr. Etika Aryani, M.Pd
 PEMBIMBING 2: Moh. Fauzi Bafadal, M, Pd

TITLE

**THE USE OF PICTONARY GAME IN TEACHING VOCABULARY AT SEVENTH
 GRADE STUDENTS OF SMPN 4 MONTA IN ACADEMIC YEAR 2020/2021**

NO	DATE	GUIDANCE	CONSULTANTS		EXPL
			1		
	1 / 2021	Data Analysis techniques.			
	10 / 2021	Data elaboration in chapter 4 - and the result between experimental and control group			
	120 / 2021	Data collection revision			
	1 / 2021	Fixing the chapter 4 - 5 and completing the appendices			

Mataram, 2021

Kaprodi Bahasa Inggris

HIDAYATI S. Pd., M. Hum
 NIDN: 0820047301



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail: fkp@ummat.ac.id Website: <http://fkp.ummat.ac.id>

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

Nomor : 045/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/III/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SMPN 4 Monta
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Mutmainah
NIM : 11512A0064
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / Pend. Bahasa Inggris
Judul : **The Use Of Pictionary Game in Teaching Vocabulary at Seventh Grade Students of SMPN 4 Monta in Academic Year 2021**
Tempat Penelitian : SMPN 4 Monta

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

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 12 Maret 2021

An. Dekan,
Wakil Dekan I,


Sri Mulyani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 4 MONTA**

Alamat : Jln. Lintas Tente Parado Sakuru-Monta Bima (84172)

SURAT PENARIKAN PENELITIAN

Nomor : 004/025/01.1/07-SMPN 4 MONTA/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : **ABDI ALWI, S.Pd.**
NIP : 19670926 2000031006
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
UNIT KERJA : SMP NEGERI 4 MONTA
ALAMAT SEKOLAH : JLN. LINTAS TENDE PARADO SAKURU MONTA

Menerangkan bahwa :

NAMA : **MUTMAINAH**
NIM : 11512A0064
FAKULTAS/JURUSAN : FKIP/PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Telah selesai melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Monta selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 12 Maret s/d 11 April Tahun 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan SKRIPSI yang berjudul "THE USE OF PICTONARY GAME IN TEACHING VOCABULARY AT SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMPN 4 MONTA IN ACADEMIC YEAR 2021".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sakuru, 11 April 2021
Kepala Sekolah,



ABDI ALWI, S.Pd.
NIP. 19670926 2000031006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) EXPERIMENTAL CLASS

Nama Satuan Pendidikan : SMPN 4 MONTA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan noun (in our classroom)
Alokasi waktu : 2 jp
Pertemuan ke : I

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi fungsi social, struktur teks 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 memahami kosa kata berdasarkan intonasi dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan vocabulary dengan baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu menerapkan vocabulary dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Noun (*in our classroom*)

Example of things in classroom:

1. Door = pintu
2. Chair = kursi
3. Table = meja
4. Desk = meja tulis
5. Cupboard = lemari

6. White Board = papan tulis
7. Windows = jendela
8. Book = buku
9. Clock = jam dinding
10. Picture = gambar

D. Metode dan model pembelajaran

1. Pendekatan : cooperative learning
2. Metode : scientific approach

E. Media dan bahan

1. Media : card
2. Bahan : board marker

F. Sumber belajar

Buku

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 Pictionary Game 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan diajarkan <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 2. Guru menjelaskan aturan permainan Pictionary 	75

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Masing-masing kelompok diberikan sejumlah kartu kata untuk di gambar. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama 4. Kemudian, guru menentukan urutan siapa yang akan menggambar untuk mengilustrasikan setiap kata yang diberikan 5. Guru meletakkan kumpulan kata yang akan digambar dimeja paling depan. 6. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya 7. Setelah aba-aba mulai dari guru, salah satu anggota masing-masing kelompok maju kedepan, mengambil satu kartu kata dan mulai menggambar kata tersebut. 8. Setiap siswa anggota kelompok bergantian maju kedepan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambar untuk ditebak oleh anggota kelompoknya. 9. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan penguatan dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan 	
--	---	--

Kegiatan penutup	1. Peneliti memperbaiki kesalahan siswa dan memberikan kata motivasi kepada siswa	10
------------------	---	----

H. Penilaian hasil pembelajaran

Indikator pencapaian kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Instrument/soal
Melakukan gerakan sesuai dengan kosa kata yang diucapkan dengan baik dan benar	Tes lisan	Performance siswa dengan menggambar	Melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan dengan benar

Things in our classroom



Door



chair



table



desk



cupboard



white board



window



book



clock



picture

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) EXPERIMENTAL CLASS

Nama Satuan Pendidikan : SMPN 4 MONTA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan noun (*in the kitchen*)
Alokasi waktu : 2 jp
Pertemuan ke : II

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi fungsi social, struktur teks 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 memahami kosa kata berdasarkan intonasi dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan vocabulary dengan baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu menerapkan vocabulary dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Noun (in the kitchen)

Example of things in the kitchen:

1. Plate = piring
2. Fork = garpu
3. Spatula = sudip
4. Napkin = serbet
5. Glass = gelas

6. Frying-pan = wajan
7. Bowl = mangkuk
8. Knife = pisau
9. Bottle = botol
10. Pan = panci

D. Metode dan model pembelajaran

1. Pendekatan : cooperative learning
2. Metode : scientific approach

E. Media dan bahan

1. Media : card
2. Bahan : board marker

F. Sumber belajar

Buku

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 Pictionary Game 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan diajarkan <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 3. Guru menjelaskan aturan permainan Pictionary 4. Masing-masing kelompok diberikan sejumlah kartu kata untuk di gambar. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama 	75

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kemudian, guru menentukan urutan siapa yang akan menggambar untuk mengilustrasikan setiap kata yang diberikan 6. Guru meletakkan kumpulan kata yang akan digambar dimeja paling depan. 7. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya 8. Setelah aba-aba mulai dari guru, salah satu anggota masing-masing kelompok maju kedepan, mengambil satu kartu kata dan mulai menggambar kata tersebut. 9. Setiap siswa anggota kelompok bergantian maju kedepan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambar untuk ditebak oleh anggota kelompoknya. 10. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat. <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

Indicator pencapaian kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Instrument/soal
Melakukan gerakan sesuai dengan kosa kata yang diucapkan dengan baik dan benar	Tes lisan	Performance siswa dengan menggambar	Melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan dengan benar

In the kitchen



Plate



fork



napkin



spatula



glass



Frying-pan



bowl



knife



bottles\



pan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) EXPERIMENTAL CLASS

Nama Satuan Pendidikan : SMPN 4 MONTA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan noun (in the bedroom)
Alokasi waktu : 2 jp
Pertemuan ke : III

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi fungsi social, struktur teks 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 memahami kosa kata berdasarkan intonasi dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan vocabulary dengan baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu menerapkan vocabulary dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Noun (*in the bedroom*)

Example of things in the bedroom:

1. Bed = Seprei
2. Wardrobe = Kasur
3. Lamp = Lampu
4. Pillow = Bantal
5. Curtain = Gorden
6. Fan = Selimut

7. Prayer Rug = Sejadah
8. Bolster = Guling
9. Alarm Clock= Jam Pengingat
10. Blanket = Ranjang

D. Metode dan model pembelajaran

1. Pendekatan : cooperative learning
2. Metode : scientific approach

E. Media dan bahan

1. Media : card
2. Bahan : board marker

F. Sumber belajar

Buku

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 Pictionary Game 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan diajarkan <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 2. Guru menjelaskan aturan permainan Pictionary 3. Masing-masing kelompok diberikan sejumlah kartu kata untuk di gambar. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama 4. Kemudian, guru 	75

	<p>menentukan urutan siapa yang akan menggambar untuk mengilustrasikan setiap kata yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meletakkan kumpulan kata yang akan digambar dimeja paling depan. 6. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya 7. Setelah aba-aba mulai dari guru, salah satu anggota masing-masing kelompok maju kedepan, mengambil satu kartu kata dan mulai menggambar kata tersebut. 8. Setiap siswa anggota kelompok bergantian maju kedepan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambar untuk ditebak oleh anggota kelompoknya. 9. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat. <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

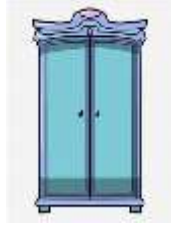
H. Penilaian hasil pembelajaran

Indicator pencapaian kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Instrument/soal
Melakukan gerakan sesuai dengan kosa kata yang diucapkan dengan baik dan benar	Tes lisan	Performance siswa dengan menggambar	Melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan dengan benar

In the bedroom



Bed



wardrobe



lamp



pillow



curtain



Fan



rug



bolster



alarm



blanket

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) EXPERIMENTAL CLASS

Nama Satuan Pendidikan : SMPN 4 MONTA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan menyebutkan noun (in our bag)
Alokasi waktu : 2 jp
Pertemuan ke : IV

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi fungsi social, struktur teks 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 memahami kosa kata berdasarkan intonasi dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan vocabulary dengan baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu menerapkan vocabulary dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Noun (*in the our bag*)

Example of things in the kitchen:

1. Sharpener = Pengerok
2. Scissors = Gunting
3. Glue = Lem
4. Erase = Penghapus
5. Ruler = Penggaris
6. Lunch Box = Kotak Nasi
7. Book = Buku
8. Pencil = Pensil

9. Pen = Pulpen
 10. Bottle = Botol

D. Metode dan model pembelajaran

1. Pendekatan : cooperative learning
 2. Metode : scientific approach

E. Media dan bahan

1. Media : card
 2. Bahan : board marker

F. Sumber belajar

Buku

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 Pictionary Game	10
Kegiatan inti	Mengamati 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan diajarkan Elaborasi 1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 2. Guru menjelaskan aturan permainan Pictionary 3. Masing-masing kelompok diberikan sejumlah kartu kata untuk di gambar. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama 4. Kemudian, guru menentukan urutan siapa	75

	<p>yang akan menggambar untuk mengilustrasikan setiap kata yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meletakkan kumpulan kata yang akan digambar dimeja paling depan. 6. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya 7. Setelah aba-aba mulai dari guru, salah satu anggota masing-masing kelompok maju kedepan, mengambil satu kartu kata dan mulai menggambar kata tersebut. 8. Setiap siswa anggota kelompok bergantian maju kedepan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambaranya untuk ditebak oleh anggota kelompoknya. 9. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat. <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

Indicator pencapaian kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Instrument/soal
Melakukan gerakan sesuai dengan kosa kata yang diucapkan dengan baik dan benar	Tes lisan	Performance siswa dengan menggambar	Melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan dengan benar

In our bag



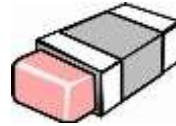
Sharpener



scissor



glue



erase



ruler



Lunch box



book



pencil



pen



bottle

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) EXPERIMENTAL CLASS

Nama Satuan Pendidikan : SMPN 4 MONTA
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/semester : VII
Materi pokok : Mengidentifikasi dan Menyebutkan Noun (in the bathroom)
Alokasi waktu : 2 jp
Pertemuan ke : V

A. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)

3.4. Mengidentifikasi fungsi social, struktur teks 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 memahami kosa kata berdasarkan intonasi dengan ucapan yang baik dan benar

B. Tujuan pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan vocabulary dengan baik dan benar
2. Siswa diharapkan mampu menerapkan vocabulary dalam kehidupan sehari-hari

C. Materi pembelajaran

Noun (*in the bath room*)

Example of things in the bath room:

1. shower = Air pancur
2. toothpaste = sikat gigi
3. sponge = spon
4. dipper = gayung
5. towel = handuk
6. comb = Sisir
7. Toothbrush = odol

- 8. soap = sabun
- 9. mirror = cermin
- 10. toilet = kloset

D. Metode dan model pembelajaran

- 1. Pendekatan : cooperative learning
- 2. Metode : scientific approach

E. Media dan bahan

- 2. Media : card
- 3. Bahan : board marker

F. Sumber belajar

Buku

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 Pictionary Game 	10
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan diajarkan <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 2. Guru menjelaskan aturan permainan Pictionary 3. Masing-masing kelompok diberikan sejumlah kartu kata untuk di gambar. Jumlah kata untuk masing-masing kelompok sama 4. Kemudian, guru menentukan urutan siapa 	75

	<p>yang akan menggambar untuk mengilustrasikan setiap kata yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meletakkan kumpulan kata yang akan digambar dimeja paling depan. 6. Setelah semua siswa siap, guru memberikan aba-aba mulai dan setiap kelompok siswa mulai memainkannya 7. Setelah aba-aba mulai dari guru, salah satu anggota masing-masing kelompok maju kedepan, mengambil satu kartu kata dan mulai menggambar kata tersebut. 8. Setiap siswa anggota kelompok bergantian maju kedepan untuk mengambil satu kartu kata dan menggambar untuk ditebak oleh anggota kelompoknya. 9. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menebak kata terbanyak dan dalam waktu tercepat. <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

Indicator pencapaian kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Instrument/soal
Melakukan gerakan sesuai dengan kosa kata yang diucapkan dengan baik dan benar	Tes lisan	Performance siswa dengan menggambar	Melakukan gerakan sesuai kata yang disebutkan dengan benar

In the bathroom



Shower



toothpaste



sponge



dipper



Towel



comb



toothbrush



soap



mirror



Toilet

➤ Pre-tes (experiment class)



➤ Treatment (experiment class)



➤ Post-test (experiment class)



➤ Pre-test control class



➤ Post-test control class



Pretest

**Matching The Vocabularies In Column A With The Pictures In Column B.
Write Your Answers On The Sheet.**











No	Colom A	No	Colom B	No	Colom A	No	Colom B
1	Desk	1		6	Brain	6	
2	Rubber	2		7	Ear	7	
3	Marker	3		8	Eyes	8	
4	Cupboard	4		9	Pillow	9	
5	Onion	5		10	Bag	10	




No	Colom A	No	Colom B	No	Colom A	No	Colom B
11	White board	11		16	Clock	16	
12	Chair	12		17	Fan	17	
13	Fork	13		18	Bowl	18	
14	Knife	14		19	Frying-pan	19	
15	Plate	15		20	Napkin	20	

Post test

Matching The Vocabularies In Column A With The Pictures In Column B.

Write Your Answers On The Sheet.

No	Colom A	No	Colom B	No	Colom A	No	Colom B
1	Mangosteen	1		6	Cucumber	6	
2	Duck	2		7	Table Lamp	7	
3	Owl	3		8	Helicopter	8	
4	Crocodile	4		9	Water melon	9	
5	Star Fruit	5		10	Brain	10	

No	Colom A	No	Colom B	No	Colom A	No	Colom B
11	To Write In White Board	11		16	To Make Straight Line	16	
12	To Put/Place Flower	12		17	Instrument To Write On The Book	17	
13	To Put Water/Drink	13		18	A Substance Used For Washing The Body Or Other Things	18	
14	A Large Animal With Long Neck And Long Legs	14		19	A Small Brush With A Long Handle That You Use To Clean Your Teeth	19	
15	It Took Several Of Water	15		20	Produce Honey	20	