

References

- Ali Derakhshan, E. D. (2015). The Effect of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of applied linguistics and language research*, 2 (3), 39-47.
- Alqahtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught. *International Journal of Teaching and Education*, (3), 21-34.
- Arthur, B. (2009). *Enhancing English Vocabulary Learning and Teaching*. Hongkong: CDC Press.
- Azar, A. S. (2012). The effect of games on EFL learners' vocabulary learning. *International Journal of Applied and Basic Sciences* , 1 (2), 252-256.
- Bakla, A. (2015). Interactive Puzzles in Vocabulary Instruction: *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 129-143.
- Barnaba, H. Y. (2014). Improving the English Vocabulary Mastery. *Jurnal Prima Edukasia* , 2 (1), 81-89.
- Efendi, E. (2013). The Use of Games to Improve Vocabulary Mastery. *JP3* , 78-84.
- Ghazal. (2007). Learning Vocabulary in EFL Contexts through Vocabulary Learning Strategies. *Research on Youth and Language*, 84-91.
- Hiebert, E. (2005). Teaching and Learning Vocabulary. *Bringing Research to Practice*. U.S.: Department of Education.
- Maimunah, B. (2014). Improving Students' Vocabulary Achievement In Reading Recount Text Through Anagram Technique. *Journal of English Language Teaching of FBS UNIMED*, 31-37.
- Mentari, L. (2015). The effect of anagram technique on students' achievement in reading descriptive text. *State University of Medan*, 22-28.

- Molica. (2001). Teaching/Expanding the Student's Basic Vocabulary. *American Association of Teaches of Italian*, (78), 464-485.
- Nathan, N (2013). Structuring Vocabulary for Tenderfoots. *International Journal of Scientific and Research Publications*, (3), 50-53.
- Panagiotakopoulos, C. T. (2013). "Playing With Words" : Effects of an Anagram Solving Games-Like Application for Primary Education Students. *International Education Studies*, 6 (2), 13-20.
- Patel, J. (2015). Different Data Structures Used for Playing With Anagram. *International Journal of Advance Engineering and Research Development*, (2), 34-40.
- Rahman, M. A. (2016). The Effectiveness of Anagram on Students' Vocabulary Size. *Proceedings of International Conference: Role of International Language toward Global Education System*, 128-139.
- Rita, N. N. (2017). Vocabulary Building: Doing it Differently. *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)* , 5 (1), 439-445.
- Rosadi, A. (2017). The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary. *Voice of English Language Education Society* , 1 (1), 41-50.
- Scott, T. (2002). *How To Teach Vocabulary*. England: person education limited.

APPENDICES

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMAN 15 Surabaya
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/ 1
Materi Pokok : Expression of Attention
Alokasi Waktu : 2 × 45 menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di

sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi	Pencapaian
1.	<p>3.5 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam pemberitahuan (announcement) dengan memberi dan meminta informasi terkait kegiatan sekolah/tempat kerja sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.5 Menyusun teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement) lisan dan tulis, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan secara benar dan sesuai konteks.</p>	<p>a. Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dalam bentuk pemberitahuan (announcement) sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>b. Menguraikan informasi yang terdapat dalam teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement) terkait kegiatan sekolah sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>c. Menciptakan karya tulis dalam bentuk pemberitahuan (announcement) terkait kata yang telah ditemukan dalam permainan anagram.</p>	

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan terkait teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement), peserta didik dapat :

1. Membedakan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang terdapat dalam teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement) sesuai konteks penggunaannya.
2. Menemukan kata baru dalam melakukan permainan anagram sesuai dengan konteks penggunaannya.
3. Membuat teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement) berdasarkan kata yang telah ditemukan sebelumnya dalam permainan anagram sesuai dengan konteks penggunaannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Fungsi sosial

Menjalinkan kedekatan emosional antar kerabat, rekan kerja, staf kantor, pengusaha dan pelanggan dsb. dengan cara menulis pemberitahuan tentang peristiwa penting, seperti kelahiran, perkawinan, wisuda, pindah ke gedung baru, dsb.

2. Struktur text (gagasan utama dan informasi rinci)

- **Title:** Ini adalah bagian yang paling penting karena mewakili isi keseluruhan dari pengumuman tersebut. Meski begitu kadang tidak disebutkan dengan jelas.
- **Explanation:** Penjelasan lebih lanjut tentang pengumuman tersebut. Biasanya terdiri dari informasi dasar yang mencakup: jenis kegiatan, waktu, tempat, dan partisipan.

3. Unsur kebahasaan

- Ungkapan dan kosa kata yang lazim digunakan announcement (pemberitahuan)
- Penggunaan nominal singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa *a, the, this, those, my, their*, dsb secara tepat dalam frasa nominal
- Ucapan, tekanan kata, intonasi
- Ejaan dan tanda baca
- Tulisan tangan

4. Parts of an announcement

- Title
- Service or product's name
- Logo
- Photo
- Text

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning

2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
(Pembelajaran Penemuan)

3. Metode : Diskusi, Permainan dan Penugasan

F. MEDIA/ALAT BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. Power Point
- b. LKS Bahasa Inggris Blossom
- c. Anagram games

2. Alat dan Bahan

- a. Spidol
- b. Papan Tulis
- c. LCD
- d. Alat dan bahan lain yang relevan

3. Sumber Belajar

1. LKS Bahasa Inggris Blossom kelas X SMA
2. Buku pelajaran Bahasa Inggris yang relevan

G. LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru : Orientasi <ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam	10 menit

pembukadan berdoa untuk memulai pelajaran.

- Memeriksa kehadiran peserta didik.
- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Apresepsi

- Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
- Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

<p>MOVING DAY IS HERE!! The West Columbia Office will be closed for moving on Friday, April 29th 2017</p> <p>West Columbia will open their doors at their new location on Monday, May 2nd 2017 Palm grove house, Road town, Tortola</p> <p>Please make a note of our new address Phone 55555-55555 Fax 55555-55555</p>	<p>1. What picture is it? 2. Where did you find this picture?</p>
--	---

Motivasi

- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang disampaikan.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
- Mengajukan pertanyaan.


Pemberian Acuan

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. <p>Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</p>		
Kegiatan Inti	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	75 menit
	Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberikan rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi announcement dengan cara : Mengajukan pertanyaan tentang materi.</p> <div data-bbox="613 975 725 1169" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>WELCOME TO HERE! The West Columbia Office will be closed for training on Friday, April 29th 2017</p> <p>West Columbia will open their doors at their new location on Monday, May 2nd 2017 Palm Grove House, Road town, Tortola</p> <p>Please make a note of our new address Phone 55555 55555 Fax 55555 55555</p> </div> <p>1. Peserta didik menyebutkan generic structure yang digunakan dalam teks announcement</p>	

		dengan benar. 2. Peserta didik berlatih rasa jujur berkarya dan bekerjasama.	
	Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan teks yang disajikan dan akan menjawab melalui kegiatan belajar, contohnya : Peserta didik menggunakan kata tanya untuk menanyakan tentang apa yang ada didalam teks. Misalnya <i>What, Why</i> dan <i>Where does the announcement place?</i>	
	Data collection (pengumpulan data)	<u>KEGIATAN LITERASI DAN KEGIATAN COLLABORATION</u>	

		<p>Peserta didik menganalisis dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan :</p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk :</p> <p>Mendisukusikan</p> <p>Peserta didik bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan benar melalui permainan anagram. Guru menjelaskan peraturan permainan anagram.</p> <p>Peserta didik diminta untuk menebak kata dengan cara berdisukusi dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Please, flipping this word to be new word with keyword about jobs!</p>	
--	--	---	--

		<p>1.Cheater = Teacher</p> <p>2.Repaint = Painter</p> <p>3.Nameless = Salesman</p> <p>4.Break = Baker</p> <p>5.Remain = Airmen</p> <p>Please, flipping this word to be new word with keyword about place!</p> <p>1.Thicken = Kitchen</p> <p>2. Canoes = Oceans</p> <p>3. Leak = Lake</p> <p>Saling Tukar Informasi tentang materi jawaban pertanyaan dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok.</p>	
	Data processing (pengolahan Data)	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p>	

	<p>Verification pembuktian</p> <p>Generalization (menarikkesimpul</p>	<p>Peserta didik dalam kelompok-nya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara Berdiskusi tentang data dari <i>announcement</i>.</p>  <p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>1. Peserta didik menganalisis announcement dengan cara menjawab pertanyaan. Writing AActivity</p> <p>2. Make a announcements based on words that have been found in the anagram games!</p> <p><u>COMMUNICATI ON</u></p>	
--	---	---	--

	an)	<p><u>(BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan dengan cara : Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang jawaban dari permainan anagram games tentang announcement dengan sopan. Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi announcement dan ditanggapi oleh kelompok lain.</p> <p><u>CREATIVITY</u> <u>(KREATIVITAS)</u></p> <p>Melakukan aktivitas individu berupa membuat paragraph tentang announcement.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Peserta didik : Menyimpulkan kegiatan pembelajaran tentang materi announcement.</p> <p>Guru : Memberikan pertanyaan di akhir pembelajaran sebagai evaluasi apakah</p>	5 menit	

	siswa sudah paham/belum. Memberikan tugas sesuai materi yang telah disampaikan Menutup dengan salam di akhir pelajaran.	
--	--	--

Menyetujui,

Guru mata pelajaran

Guru PPL,

Dwi Aryanti, Mpd

NIP 197601212008012013

Shevira Natasia

NIM 165300067

Lembar Observasi

No	Object of Observation	Yes	No
1.	<p><u>Pre</u></p> <p>The researcher check the attendance students first.</p>		
2.	<p>The researcher repeat little bit last material and correlate to the material today.</p>		
3.	<p>The researcher give a clue about the material today.</p>		
4.	<p><u>Whilst</u></p> <p>The researcher divides students into groups.</p>		
5.	<p>The researcher gives short information about anagram games.</p>		
6.	<p>The researcher gives example to play anagram games.</p>		
7.	<p>The researcher gives clue based on material today on each question in the anagram games.</p>		
8.	<p>The researcher gives a time for discussion to answer</p>		
9.	<p>The reseacher asked students to make a sentence from new word that have been found.</p>		
10.	<p>The reseracher help them to correct vocabulary when they play anagram games.</p>		

Lembar Kuisisioner

Name : Kumpok 4

Class : X MIPA 3

Please give a check (v) in the statement below!

S : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Statement	SS	S	TS	STS
1.	Anagram games can help me to get a new vocabulary.				✓
2.	I did not find difficulties during an anagram games.			✓	
3.	I feel bored playing anagram games because it is monotonous.	✓			
4.	Anagram games make it easier for me to understand this lesson.				✓
5.	Anagram games make me more active in the class.			✓	
6.	I feel interest in teaching learning process use anagram games.			✓	
7.	I am pay attention to the teacher's explanation about the role anagram games.		✓		
8.	I am cooperatively in doing play anagram games on the group.		✓		
9.	I use dictionary while play anagram games.			✓	
10.	I am raise my hand when the teacher ask me to answer the question during the games.		✓		

Name : Grisea G. (Ardika)

Class : X - 2

Please give a check (v) in the statement below!

S : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Statement	SS	S	TS	STS
1.	Anagram games can help me to get a new vocabulary.		✓		
2.	I did not find difficulties during an anagram games.	✓			
3.	I feel bored playing anagram games because it is monotonous.		✓		
4.	Anagram games make it easier for me to understand this lesson.		✓		
5.	Anagram games make me more active in the class.		✓		
6.	I feel interest in teaching learning process use anagram games.		✓		
7.	I am pay attention to the teacher's explanation about the role anagram games.	✓			
8.	I am cooperatively in doing play anagram games on the group.		✓		
9.	I use dictionary while play anagram games.				✓
10.	I am raise my hand when the teacher ask me to answer the question during the games.		✓		

Hasil Kuisisioner

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A.A. Radheya Seva Marthariyana	3	4	2	3	4	3	3	4	3	2
2	Achmad Rizky Fahreza	4	2	3	4	2	4	3	2	3	4
3	Afrida Zahra Khairunnisa	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4
4	Agatha Hannabel Avnanta Puteri	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3
5	Andhika Gharba Dwiyata Riadie	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4
6	Anggita Syiami Mahda	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3
7	Arraya Fredericko Romanza	4	3	4	4	3	3	4	2	3	2
8	Astra Aprilya Widodo	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4
9	Aurellia Karevina Khadijah Prambudi	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4
10	Benyamin Eldon Scdetto	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4
11	Caraka Syarif Priyatama	2	4	4	2	4	3	4	4	3	3
12	Chintia Natalia Sitorus	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3
13	Daniel Parlindungan Napitupulu	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4
14	Danishara Ayesha	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4
15	Dian Fitriana Anshori	2	3	3	4	3	4	4	4	4	2
16	Dustin Phalosa Arundaya Widodo	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3
17	Egidio Farrel Indrawan	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3
18	Erlangga El Hajj Sanjoyo Putro	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4
19	Ezra Joachim Giancarlo Palapessy	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4
20	Fauzan Putra Afandi	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3
21	Feyza Rezita Ariella	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3
22	Gatra Akbar Firmansyah	3	2	3	4	3	3	4	2	3	4
23	Gema Aurelia Siregar	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
24	Grace Sintong Octaviana	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
25	Ida Ayu Pithaloka Anggria	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4

	Putri										
26	Inas Aidah Nurafiyah Harris	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
27	Joy Immanuel Simbolon	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3
28	Justine Henryco Ervanthe	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4
29	Kadek Ari Sattwika Suparta	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4
30	Kevin Eliezer Sembiring Brahmana	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4
31	Nanditya Anggraeni Kurniasari	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
32	Regita Melissa Pelawi	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3
33	Rosta Arella Sitepu	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4
34	Tania Franciska Apilia Sitepu	3	3	4	2	3	4	4	3	4	2
35	William Nathanael Pakpahan	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4
36	Zefanya Maria Simamora	4	3	3	2	4	4	3	4	2	4

Note

Sangat Setuju : 4

Setuju : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

Lembar Interview

Table 4.1.1 Result interview of student 1 from representative group 1 (Grace Sintong Octaviana)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - If I found the difficult new words.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - Yes, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games? - I am very enjoy.
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I get some new words.

Table 4.1.2 Result interview of student 2 from representative group 2 (Dustin Phalosa Arundaya Widodo)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - When the verb change to be verb 2 or verb 3.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - Yes, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games?

	- I am very happy.
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I get new knowledge easily about this material.

Table 4.1.3 Result interview of student 3 from representative group 3 (Andhika Gharba Dwiyata Riadie)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - Remembered the new words.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - Yes, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games? - I am very excited.
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I can get more vocabulary.

Table 4.1.4 Result interview of student 4 from representative group 4 (Egidio Farrel Indrawan)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - If the learning process is boring when learning vocabulary.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - No, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games? - I am happy.
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I get new word in this games.

Table 4.1.5 Result interview of student 5 from representative group 5 (Caraka Syarif Priyatama)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - Not confident to try write a new word.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - Yes, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games? - I am very enjoy.
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I can more confident to write on the white board.

Table 4.1.6 Result interview of student 6 from representative group 6 (Afrida Zahra Khairunnisa)

No	List of Interview
1.	What are your difficulties in learning vocabulary? - I am difficulties to construct words.
2.	Does anagram games help you to improve your vocabulary? - Yes, it does.
3.	Are you confused to playing anagram games? - No, I am.
4.	How is your feeling after studying vocabulary using anagram games? - I am enjoy
5.	What do you get after studying this material using anagram games? - I get a new vocabulary

Surat Keterangan Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15
SURABAYA
Jl. Menanggal Selatan No. 103 Telp. 031-8290473 Fax. 031-8299001
Email : sman15sbv@yahoo.co.id ; Website : sman15-sbv.sch.co.id
S U R A B A Y A Kode Pos 60234

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 920 / 101.6.1.15/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : **JOHANES MARDJONO, S.Pd, MM**
N I P : 19660331 199001 1 004
Pangkat / Golongan : Pembina TK.I, IV/B
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : **SHEVIRA NATASIA**
Asal : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Benar – benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 15 Surabaya, dengan judul penelitian
“Anagram Games On Teaching Vocabulary in SMAN 15 Surabaya”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Surabaya, 2 Desember 2019


JOHANES MARDJONO, S.Pd, MM
NIP. 19660331 199001 1 004



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus 1 : Jl. Ngajati Dact III-48/27 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245
Kampus B.J. Dukung Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
Website : <http://idp.upgrisby.ac.id>

Nomor : 270/Ak.2/FKIP/IX/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

08 Oktober 2019

Yang Terhormat,
Kepala SMAN 15
di Surabaya

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SMAN 15 Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Shevira Natasia
NIM : 165300067
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Penelitian : Anagram Games on Teaching Vocabulary in SMAN 15 Surabaya
Waktu penelitian : 16 September 2019 s/d 16 November 2019

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

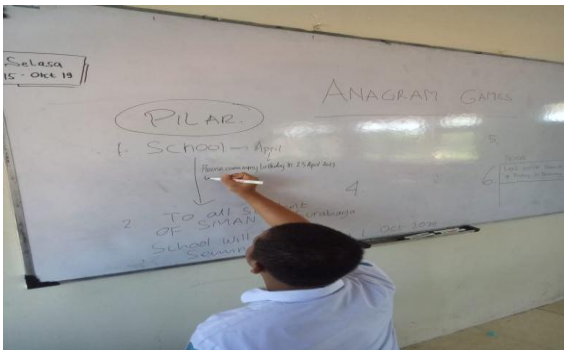
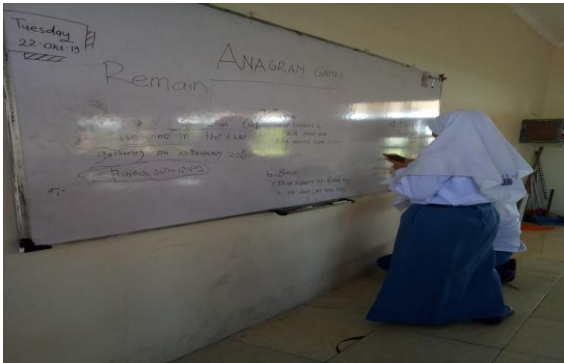
Dekan,

Dr. Suban S.H., M.Si
NIP. 196801031992031003

Tembusan :
1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Documentation

Applying Anagram games in the X MIPA 3 class



Interview





FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
 Kampus I : Jl. NgagelDadi III-B-37 Telp. (031)5053127, 5041097 Fax. (031)5662804 Surabaya 60234
 Kampus II : Jl. DukuhMenanggal XII Telp. (031)8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
<http://kip.unpasby.ac.id>

RECORDS OF THESIS SUPERVISION SESSIONS

Student's name : Shevira Natasia
 Student's Reg. : 165300067
 Department : English Education
 Thesis Title : Anagram Games on Teaching Vocabulary in SMAN 15 Surabaya

No	Dates	Materials	Advisor
1	20-11-2019	Data Analysis Revise	
2	27-11-2019	Data Analysis Revise	
3	04-12-2019	Chapter 4 (Revise)	
4	10-12-2019	Chapter 4&5 (Acc)	
5	11-12-2019	Chapter 1 Revisi	
6	17-12-2019	Chapter 1 dan 2 (Acc)	
7	18-12-2019	Chapter 3 (Revise)	
8	23-12-2019	Chapter 3&RPP Revise	
9	30-12-2020	Chapter 3 & RPP (Acc)	
10	06-12-2020	References (Acc)	
11	09-01-2020	Abstract (Revise)	
12	13-01-2020	Abstract (Acc)	

The undergraduate thesis supervisions have been completed on 13th January 2020.

Acknowledge by:
 Dean of FKIP,



Endang S.H., M.Si.
 NIP. 196801031992031003

Advisor,

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.
 NIDN.0724086601



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. NgagelDadi III-B/37 Telp. (031)5053127, 5041097 Fax. (031)5662804 Surabaya 60234

Kampus II:Jl. DukuhMenanggal XII Telp. (031)8281181,8281182,8281183 Surabaya 60234.

<http://fkip.unipasby.ac.id/>

THESIS REVISION FORM

Student's name : Shevira Natasia
Student's Reg. : 165300067
Department : English Education
Thesis Examination Date : 22th January 2020
Thesis Title : Anagram Games on Teaching Vocabulary in
SMAN 15 Surabaya
Examiner I : Dra. Wahyu Bandjarjani, M.Pd.
Examiner II : Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

No	Materials	Examiner I	Examiner II
1	Some Grammatical mistake		
2	Chapter 1 Definition of Key Terms		
3	Chapter 2 Teach Vocab using Anagram		
4	Chapter 2 Contribution		
5	Chapter 3 Data and Source Data		

The deadline for the corrector or revised thesis: two weeks after the thesis examination.

Examiner I

Dra. Wahyu Bandjarjani, M.Pd.

NIDN. 0722105601

Examiner II

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

NIDN. 0715016301