

REFERENCES

- Alqohtani, M. (2015). The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught. *International Journal of Teaching and Education.* (3)3
- Amri, U. (2016). *Increasing Students' Vocabulary Mastery by Using Eye-Spy Game at The Second Grade of SMP Babussalam Selayar.* (Thesis). Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ary, D. (2010). *Introduction to Research in Education.* Canada: WADSWORTH CENGAGE Learning.
- Aslanabadi, H. Rasouli, G. The Effect of Games on Improving of Iranian EFL Vocabulary Knowledge in Kindergartens. *International Review of Social Sciences and Humanities* (6)1 186-195.
- Azar, S. A. (2012). The Effect of Games on EFL Learners' Vocabulary Learning Strategies. *Insan Akademika Publications.* (1)2
- Bakhsh, A. S. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching* (9)7
- Brown, D. H. (2002). *Teaching by Principles an Interactive Approach to Language Pedagogy.* California: Longman.
- Derakhshan, A & Khatir, D. E. (2015). The Effect of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research* (2)3
- Febriyansyah, I. (2015). *Improving Students' Vocabulary Mastery Trough Bingo Game for Grade X of SMAN 4 Purworejo in the Academic Year of 2014/2015.* (Thesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Flores, G. G. (2000). Fly Swat. *English Teaching Forum.* Retrieved on November, 14th 2018 from <http://iteslj.org-games-9974.html>
- Folse, S. K. 2004. Myths about Teaching and Learning Second Language Vocabulary: What Recent Research Says. *TESL Reporter* 37(2), 1-13

- Hassan, M. Z. & Abubakr, N. S. (2015). English Vocabulary Learning Strategies by EFL Learners at University of Sulaimani: A Case Study. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*. (3)3
- Huyen, T. T. N. & Nga, T. T. K. (2003) Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*.
- Klimova, F. B. (2014). Games in the Teaching of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 1157 – 1160
- Lubis, R. I. (2017). Improving Students' Vocabulary Mastery by Using Fly Swatter Game in The First Grade of Mts Persatuan Amal Bakti (Pab) 1 Helvetia. (Thesis). Medan: UIN Sumatra Utara Medan.
- Mehta, K. N. (2009). Vocabulary Teaching : Effective Methodology. *The Internet TESL Journal* (15)3
- Min, Y. K. Vocabulary Acquisition: Practical Strategies for ESL Students. *Journal of International Students*. (3)1
- Polem, M. A. (2017). *The Implementation of Simon Say Game to Improve Students' Vocabulary Mastery in Learning English at MTS. Laboratorium UIN-SU Medan*. (Thesis). Medan: UIN-SU Medan.
- Read, J. (2000). *Assessing Vocabulary*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Rezkiah, H. & Amri, Z. (2013) Using Fly Swatter Game to Improve Students' Vocabulary of Grade 5 of Elementary School. *Journal of English Language Teaching*. (1)2
- Richard, C. J. & Renandya, A. W. 2002. *Methodology in Language Teaching*. New York: Cambrigde University Press.
- Richards, C. J. & Schmidt, R. (2010). *Longman Dictionary of Language Teaching & Applied Linguistics*. Great Britanian: Pearson Education Limited.
- taherdoost, H. (2016). Sampling Methods in Research Methodology; How to Choose a Sampling Technique for Research. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*. (5)2
- Thornbury, S. (2007). *How to teach vocabulary*. Malaysia: Bluestone Press.

- Wafaa, N. (2017). *Teaching Students Vocabulary by Using Spelling Bee Game of The Second Year Students at SMPN 3 Sungguminasa Gowa.* (Thesis). Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Wulanjani, N. A. (2016). The Use of Vocabulary-Games in Improving Children's Vocabulary in English Language Learning. *Transformatika* (12)1
- Yilmaz, K. (2013). Comparison of Quantitative and Qualitative Research Traditions: epistemological, theoretical, and methodological differences. *European Journal of Education* (48)2

APPENDICES

APPENDIX 1

THESIS REVISION

FORM



THESIS REVISION FORM

Student's name : Umi Niswatin Royyani
Student's Reg. Number : 155300130
Department : English Language Education
Thesis Examination Date : 24th January 2019
Thesis Title : The Use of Fly Swatter Game in Teaching Vocabulary and Its Effect on Vocabulary Achievement of 7th Grade Students of SMPN 1 Wonoayu
Examiner 1 : Dr. Siyaswati, M.Pd.
Examiner 2 : Dra. Wahju Bandjarjani, M.Pd.

No	Materials	Examiner 1	Examiner 2
1	Chapter I : Background of The Study & Scope and Limitation	SyS	MB
2	Chapter II : Review of Previous Related Study	SyS	MB
3	Chapter III : Research Design	SyS	MB
4	Chapter IV : Discussion	SyS	MB
5	Chapter V : Conclusion	SyS	MB

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

Examiner 1,

Dr. Siyaswati, M.Pd.
NIP/NPP. 0703509 / DY

Examiner 2,

Dra. Wahju Bandjarjani, M.Pd.
NIDN. 07722105601

APPENDIX 2

RECORD OF THESIS

SUPERVISION

SESSIONS



RECORDS OF THESIS SUPERVISION SESSIONS

Student's name : Umi Niswatin Royyani

Student's Reg. Number : 155301030

Department : English Language Education

Thesis Title : The Use of Fly Swatter Game in Teaching Vocabulary and Its Effect on Vocabulary Achievement of 7th Grade Students of SMPN 1 Wonoayu

No	Dates	Materials	Advisor
1	20-12-2018	Chapter III : Revise first	M.B
2	04-01-2019	Chapter III : Revise a bit	M.B
3	08-01-2019	Chapter III : Revise, Chapter IV : Revise a bit	M.B
4	10-01-2019	Chapter III : Principle ACC, Chapter IV : ACC	M.B
5	11-01-2019	Chapter III : ACC, Chapter V : Complete it first	M.B
6	14-01-2019	Chapter V : Revise, Abstract : Revise	M.B
7	15-01-2019	Chapter V : ACC, Abstract : ACC	M.B
8	16-01-2019	Chapter I & II : Revise	M.B
9	17-01-2019	Chapter I & II : ACC	M.B

The thesis supervisions have been completed on 17 January 2019

Acknowledged by
Dean of FKIP,



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

Advisor,



Dra. Wahju Banjarjani, M. Pd.
NIDN. 0722105601

APPENDIX 3

SURAT PERMOHONAN

IJIN PENELITIAN



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

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031)5041097 Fax. (031)5042804 Surabaya 60245

Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031)8281182,8281183 Surabaya 60234

Website : <http://fkip.unipa.ac.id>

Nomor : 056/Ak.2/FKIP/IX/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

28 September 2018

Yang Terhormat,
Kepala SMPN 1 Wonoayu
di Sidoarjo

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 SMPN 1 Wonoayu Sidoarjo berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Umi Niswatin Royyani
NIM : 155300130
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul Penelitian : The Use of Fly Swatter Game in Teaching Vocabulary and Its Effect on Student's Vocabulary Achievement for 7th Grade of SMPN 1 Wonoayu.
Waktu penelitian : 08 Oktober 2018 s/d 23 Oktober 2018

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,

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

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

APPENDIX 4

SURAT KETERANGAN

PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 WONOAYU

Jl. Raya Semambung Telp. 031-8972179 e-mail : smpn1wonoayu@gmsil.com
WONOAYU - 61261

SURAT KETERANGAN

No : 882 / 783 / 438.5.1.2.29 / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Q O D I M, M.Pd.
Nip : 19661114 199802 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah SMPN 1 Wonoayu
Alamat : Jl. Raya Semambung, Wonoayu

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Umi Niswatin Royyani
NIM : 155300130
Prodi : S1 / Pendidikan Bahasa Inggris
PTS : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Telah selesai melakukan penelitian di SMPN 1 Wonoayu Wonoayu Kabupaten Sidoarjo terhitung mulai hari, Senin Tgl. 8 Oktober 2018 sampai dengan Selasa 23 Oktober 2018 dengan materi “Names and Numbers of Animals” yang berjudul “The Use of Fly Swatter Game in Teaching Vocabulary and Its Effect on Student’s Vocabulary Achievement for 7th Grade of SMPN 1 Wonoayu“.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Wonoayu, 2 Nopember 2018

Kepala SMPN 1 Wonoayu
Drs. Q O D I M, M.Si.
NIP. 19661114 199802 1 005

APPENDIX 5

RPP (EXPERIMENTAL CLASS)

Lesson Plan Experimental Class

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII-1
Materi Pokok	: Names and Numbers of Animals
Alokasi Waktu	: 4 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular)

4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

Indikator

Peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi nama-nama binatang.
2. Mengenali nama-nama binatang.
3. Mengeja nama-nama binatang.
4. Menerapkan nama-nama bulan dalam satu tahun secara lisan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat tayangan video, peserta didik dapat :

1. Menyebutkan nama-nama binatang.

Setelah bermain Fly Swatter game, peserta didik dapat :

2. Menyebutkan kembali nama-nama binatang.
3. Menebak arti dari nama-nama binatang.
4. Mengeja nama-nama binatang.
5. Membuat percakapan tentang nama dan jumlah binatang sesuai dengan gambar.

D. Materi Pembelajaran

*Chapter IV: This is My World
(Spoken and Written)*

Materi :

Teks interaksi transaksional terkait nama dan jumlah binatang, di lingkungan sekitar.

Topic :

Binatang yang bisa dijumpai dalam kehidupan nyata dirumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.

Fungsi sosial :

Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai binatang di lingkungan sekitar.

Struktur teks :

- Memulai
- Menanggapi (diharapkan/ diluar dugaan)

Unsur kebahasaan

- Pertanyaan dan pernyataan terkait binatang di lingkungan sekitar.
- Penyebutan benda dengan *a*, *the*, bentuk jamak (-*s*)
- Penggunaan kata penunjuk *this*, *that*, *these*, *those*.
- Preposisi untuk *in*, *on*, *under* untuk menyatakan tempat.
- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: Scientific
Strategi	: Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan
Model	: Communicative Language Teaching

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Video
 - Swatter
 - Word Card
2. Alat/Bahan
 - Loud speaker laptop
 - Laptop
 - LCD
3. Sumber Belajar
 - Buku Guru Bahasa Inggris Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan BSE kelas VII “When Rings a Bell” edisi revisi 2017

- Buku Siswa Bahasa Inggris Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan BSE kelas VII “When Rings a Bell” edisi revisi 2017
- Audio CD/VCD/DVD
- <https://www.youtube.com/watch?v=Gg1AwImc86M>
(diakses pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 11:37)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Langkah pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa peserta didik menggunakan bahasa Inggris “Good morning, students” lalu peserta didik merespon dengan menjawab “Good morning, Teacher/Mam/Sir”. • Guru dan peserta didik mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. • Guru memberi brainstorming berupa menunjukkan beberapa gambar yang berhubungan dengan topic yang akan disampaikan dan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, seperti : <ul style="list-style-type: none"> - <i>What is the name of this animal?</i> 	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan sebuah video tentang macam-macam binatang 	7 menit

	<p>sebagai contoh untuk peserta didik, kemudian mereka diminta untuk menyimak video dan dengan pengarahan guru peserta didik menyebutkan nama binatang yang dilihatnya dari tayangan video.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan arahan dan bimbingan guru, peserta didik menanyakan hal-hal yang belum diketahui atau ingin diketahui tentang topik. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan Fly Swatter game dalam proses pembelajaran. • Guru menempelkan Word Card di papan tulis. • Guru menjelaskan peraturan dari Fly Swatter game. • Dengan arahan guru peserta didik diminta untuk menyebutkan nama-nama binatang yang ada di papan tulis beserta artinya. • Peserta didik dibantu guru mencoba mengeja nama-nama binatang yang terdapat di papan tulis. • Guru memulai permainan. • Guru membagi peserta 	
--	---	--

	<p>didik dalam dua kelompok, setiap peserta didik diminta menyebutkan secara urut nomer 1 dan 2. Peserta didik yang menyebutkan angka 1 membuat kelompok nomer 1 dan peserta didik yang menyebutkan angka 2 membuat kelompok nomer 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satu peserta didik dari setiap kelompok diminta untuk maju ke depan dan menghadap ke teman-temannya. • Peserta didik diminta untuk mendengarkan perkataan dari guru tentang petunjuk dari kata yang menjadi jawaban. Setelah memberi waktu beberapa saat untuk berfikir, guru menghitung sampai hitungan ke tiga dan peserta didik menghadap ke papan tulis dan memukul kata yang tepat. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan nama dan arti binatang dan mengejanya. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta 	
--	--	--

	untuk membuat percakapan singkat tentang nama dan jumlah binatang dari kata yang telah dipukul.	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas selama pelajaran. • Guru menutup pembelajaran dengan menggunakan teknik pemantapan pembelajaran dengan memberi PR kepada peserta didik. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 	1 menit

H. Penilaian

I. Jenis/teknik penilaian

- a. Pengetahuan : Tes lisan (individu)

II. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- Bentuk Instrumen Soal : Objktif dan Subjektif Test
- Instrument Soal

A. *Write the names of animals below based on the pictures!*

B. *Choose the right answer!*

C. *Arrange this scramble words into the correct one!*

D. *Write the name and the number of animal below!*

E. *Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title!*

A. Pedoman Penskoran

Rubrik

1. Aspek sikap

No.	Deskripsi Kegiatan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Berdoa					
2.	Jujur					
3.	Disiplin					
4.	Tanggung jawab					
5.	Sopan dan santun					
6.	Peduli					
7.	Percaya diri					
8.	Kerjasama					
9.	Ketelitian					
10.	Ketekunan					

2. Rubrik penilaian

Bentuk	Benar	Salah	Skor
Menulis nama	10	0	$10 \times 2 = 20$
Pilihan ganda	10	0	$10 \times 1 = 10$
Menyusun kata	10	0	$10 \times 2 = 20$
Membuat kaliamt	10	0	$10 \times 3 = 30$
Membuat paragraf			20
Skor maksimal			100

3. Rubrik penilaian kemampuan membuat paragraf (menulis)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Paragraf (paragraph)	5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan	

		mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	
2.	Kapital (capital)	5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	
3.	Pengejaan (spelling)	5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	

4.	Konten (content)	5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	
----	---------------------	---	--

Sidoarjo, 15 November 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Melia Dewayanti R., S. Pd.
NIP. 19640913 200701 2 011

Umi Niswatin Royyani
NIM. 15 530 0130

APPENDIX 6

RPP (CONTROL CLASS)

Lesson Plan Control Class

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas / Semester	: VII-1
Materi Pokok	: Names and Numbers of Animals
Alokasi Waktu	: 4 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular)

4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

Indikator

Peserta didik dapat :

1. Mengidentifikasi nama-nama binatang.
2. Menyusun kata-kata acak tentang nama-nama binatang.
3. Menjelaskan nama dan jumlah binatang.
4. Menerapkan nama-nama bulan dalam satu tahun secara lisan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat tayangan video, peserta didik dapat :

1. Menulis nama-nama dan arti binatang.
 2. Menyusun kata-kata acak tentang nama-nama binatang.
- Setelah melihat tayangan Power Point, peserta didik dapat :
3. Mejelaskan nama dan jumlah binatang sesuai dengan gambar.
 4. Membuat paragraf sederhana tentang nama dan jumlah sesuai dengan gambar.

D. Materi Pembelajaran

***Chapter IV: This is My World
(Spoken and Written)***

Materi :

Teks interaksi transaksional terkait nama dan jumlah binatang, di lingkungan sekitar.

Topic :

Binatang yang bisa dijumpai dalam kehidupan nyata dirumah, sekolah, dan lingkungan sekitar peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.

Fungsi sosial :

Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai binatang di lingkungan sekitar.

Struktur teks :

- Memulai
- Menanggapi (diharapkan/ diluar dugaan)

Unsur kebahasaan

- Pertanyaan dan pernyataan terkait binatang di lingkungan sekitar.
- Penyebutan benda dengan *a*, *the*, bentuk jamak (-*s*)
- Penggunaan kata penunjuk *this*, *that*, *these*, *those*.
- Preposisi untuk *in*, *on*, *under* untuk menyatakan tempat.
- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientifik

Strategi : Mengamati, Menanya, Mencoba,
Mengasosiasi,
Mengkomunikasikan

Model : Communicative Language Teaching

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Video
 - Power Point
2. Alat/Bahan
 - Loud speaker laptop
 - Laptop
 - LCD
3. Sumber Belajar
 - Buku Guru Bahasa Inggris Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan BSE kelas VII “When Rings a Bell” edisi revisi 2017

- Buku Siswa Bahasa Inggris Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan BSE kelas VII “When Rings a Bell” edisi revisi 2017
- Audio CD/VCD/DVD
- <https://www.youtube.com/watch?v=Gg1AwImc86M>
(diakses pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 11:37)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Langkah pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa peserta didik menggunakan bahasa Inggris “Good morning, students” lalu peserta didik merespon dengan menjawab “Good morning, Teacher/Mam/Sir”. • Guru dan peserta didik mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. • Guru memberi brainstorming berupa menunjukkan beberapa gambar yang berhubungan dengan topic yang akan disampaikan dan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, seperti : - <i>What is the name of this animal?</i> 	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan sebuah video tentang 	7 menit

	<p>macam-macam binatang sebagai contoh untuk peserta didik, kemudian mereka diminta untuk menyimak video dan dengan pengarahan guru peserta didik menuliskan nama dan arti binatang yang dilihatnya dari tayangan video.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan arahan dan bimbingan guru, peserta didik menanyakan hal-hal yang belum diketahui atau ingin diketahui tentang topik. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan Power Point tentang nama dan jumlah binatang. • Guru memberikan soal latihan yang terdapat dalam LKPD dan meminta peserta didik : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun kata-kata acak tentang nama-nama binatang. 2. Menjelaskan nama dan jumlah binatang sesuai dengan gambar. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video tentang nama dan jumlah binatang. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi peserta didik beberapa gambar lalu mereka diminta untuk menjelaskan nama dan jumlahnya. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah peserta didik mengetahui nama dan jumlah binatang, peserta didik diminta untuk membuat paragraf sederhana tentang nama dan jumlah sesuai dengan gambar. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas selama pelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan menggunakan teknik pemantapan pembelajaran dengan memberi PR kepada peserta didik. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 	1 menit

H. Penilaian

I. Jenis/teknik penilaian

a. Pengetahuan : Tes lisan (individu)

II. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- Bentuk Instrumen Soal : Objktif dan Subjektif Test
- Instrument Soal

- A. Write the names of animals below based on the pictures!
- B. Choose the right answer!
- C. Arrange this scramble words into the correct one!
- D. Write the name and the number of animal below!
- E. Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title!

A. Pedoman Penskoran

Rubrik

1. Aspek sikap

No.	Deskripsi Kegiatan	Sko r				
		1	2	3	4	5
1.	Berdoa					
2.	Jujur					
3.	Disiplin					
4.	Tanggung jawab					
5.	Sopan dan santun					
6.	Peduli					
7.	Percaya diri					
8.	Kerjasama					
9.	Ketelitian					
10.	Ketekunan					

2. Rubrik penilaian

Bentuk	Benar	Salah	Skor
Menulis nama	10	0	$10 \times 2 = 20$
Pilihan ganda	10	0	$10 \times 1 = 10$
Menyusun kata	10	0	$10 \times 2 = 20$
Membuat kaliamt	10	0	$10 \times 3 = 30$
Membuat paragraf			20
Skor maksimal			100

3. Rubrik penilaian kemampuan membuat paragraf (menulis)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Paragraf (paragraph)	<p>5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami</p>	
2.	Kapital (capital)	<p>5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami</p>	
3.	Pengejaan (spelling)	<p>5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan</p>	

		mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	
4.	Konten (content)	5 = Hampir sempurna 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	

Sidoarjo, 15 November 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Melia Dewayanti R., S. Pd.
NIP. 19640913 200701 2 011

Umi Niswatin Royyani
NIM. 15 530 0130

APPENDIX7

T-TABLE

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df \	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567

74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

APPENDIX 8

INSTRUMENT OF TEST

(PRE-TEST &

POST TEST)

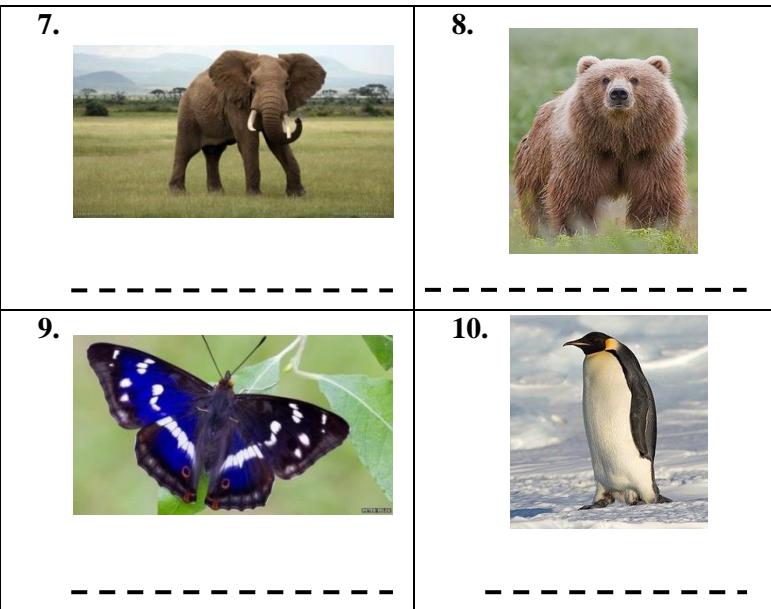
PRE-TEST

Name : _____ Abs. No : _____

Class : _____ Day/Date : _____

A. Write the names of the animals below based on the pictures!

• 	• 
3. 	4. 
5. 	6. 



B. Choose the right answer!

1. Chicken. ...
 - a. bebek
 - b. ayam
 - c. buaya
2. Horse. ...
 - a. kuda
 - b. rusa
 - c. jerapa
3. Bee. ...
 - a. lalat
 - b. kupu-kupu
 - c. lebah
4. Goat. ...
 - a. sapi
 - b. kambing
 - c. kelinci
5. Frog. ...
 - a. katak
 - b. bebek
 - c. ayam
6. Deer. ...
 - a. bebek
 - b. rusa
 - c. kuda
7. Cow. ...
 - a. sapi
 - b. zebra
 - c. kuda
8. Tiger. ...
 - a. harimau
 - b. macan
 - c. serigala

9. Dog ...
a. anjing b. kucing c. bebek
10. Bird ...
a. bebek b. burung c. buaya

C. Arrange this scrambled words into the correct one!

1. W - C - O : _____
2. P - E - A - H - E - L - N - T : _____
3. T - A - B - I - B - R : _____
4. E - H - S - O - R : _____
5. O - T - A - G : _____
6. E - B - E : _____
7. I - N - O - L : _____
8. G - O - D : _____
9. A - Z - B - E - R : _____
10. I - K - E - C - C - H - N : _____

D. Look at the examples first!

Example:



There is a cat



There are two bears

Write the name and the number of animal below!

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



- E.** Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title! (Use "there")



POST-TEST

Name : _____ Abs. No : _____

Class : _____ Day/Date : _____

A. Write the names of the animals below based on the pictures!

1.



2.



3.



4.

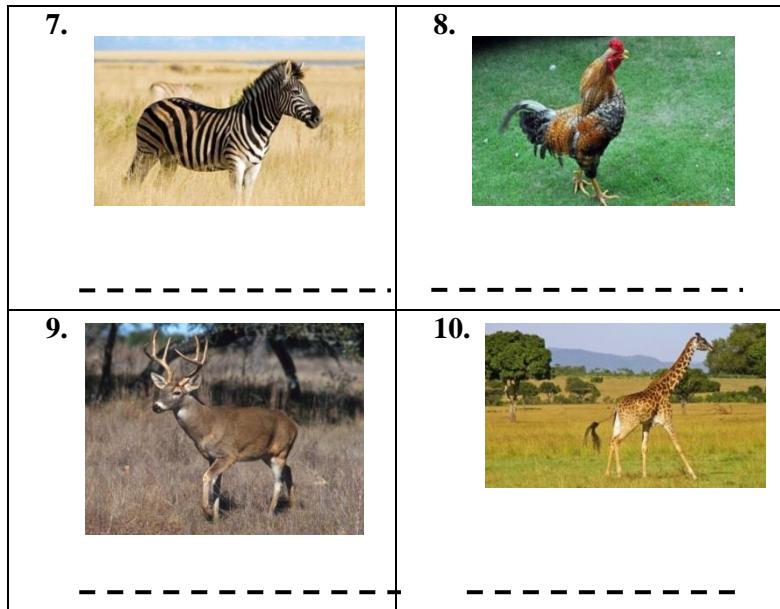


5.



6.





B. Choose the right answer!

1. Crocodile. ...
 - a. bebek
 - b. ayam
 - c. buaya
2. Deer. ...
 - a. kuda
 - b. rusa
 - c. jerapa
3. Butterfly. ...
 - a. lalat
 - b. kupu-kupu
 - c. lebah
4. Cow. ...
 - a. sapi
 - b. kambing
 - c. kelinci
5. Duck. ...
 - a. katak
 - b. bebek
 - c. ayam
6. Horse. ...
 - a. bebek
 - b. rusa
 - c. kuda
7. Zebra. ...
 - a. sapi
 - b. zebra
 - c. kuda
8. Tiger. ...
 - a. harimau
 - b. singa
 - c. serigala

9. Cat ...
a. anjing b. kucing c. bebek
10. Giraffe ...
a. bebek b. burung c. jerapa

C. Arrange this scrambled words into the correct one!

1. I - R - B - D : _____
2. R - D - C - O - I - E - L - O - C : _____
3. T - A - B - I - B - R : _____
4. E - Z - B - A - R : _____
5. F - I - F - G - E - R - A : _____
6. E - D - E - R : _____
7. E - N - U - G - I - P - N : _____
8. G - O - F - R : _____
9. G - I - T - E - R : _____
10. T - T - E - B - F - U - L - R - Y : _____

D. Look at the examples first!

Example:



There is a cat



There are two bears

Write the name and the number of animal below!



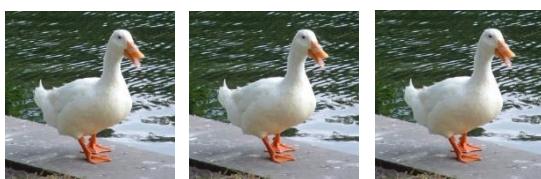
2.



3.



4.



5.



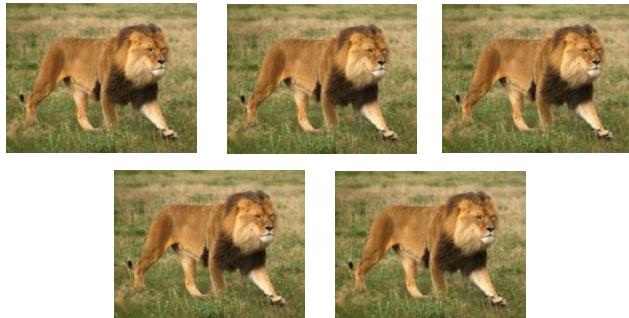
6.



7.



8.



9.



10.



E. Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title! (Use "there")



There are many animals in the picture. There are four chickens in the first scene. There are two horses in the second scene. There are seven penguins in the third scene. There are three bears in the fourth scene. There are two ducks in the fifth scene. There are five giraffes in the sixth scene.

APPENDIX 9

ANSWER KEY OF TEST

ANSWER KEY (PRE-TEST)

A. Write the names of the animals below based on the pictures!

1. Bebek
2. Crocodile
3. Rabbit
4. Cat
5. Fish
6. Lion
7. Elephant
8. Bear
9. Butterfly
10. Penguin

B. Choose the right answer!

1. **b.** ayam
2. **a.** kuda
3. **c.** lebah
4. **b.** kambing
5. **a.** katak
6. **b.** rusa
7. **a.** sapi
8. **a.** harimau
9. **a.** anjing
10. **b.** burung

C. Arrange this scrambled words into the correct one!

1. Cow
2. Elephant
3. Rabbit
4. Horse
5. Goat
6. Bee
7. Lion
8. Dog

9. Zebra
 10. Chicken
- D.** *Write the name and the number of animal below!*
1. There are three tigers.
 2. There is an elephant.
 3. There are two zebras.
 4. There are five goats.
 5. There is a chicken.
 6. There are two giraffes.
 7. There are three dogs.
 8. There are four bees.
 9. There is a bird.
 10. There are two deer.

- E.** *Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title! (Use "there")*

_____ Animal _____

There are many animals in the zoo.

There are five giraffes. There are three bears.

There are two horses. There are six chickens.

There are seven penguins. There are eight ducks.

ANSWER KEY (POST-TEST)

A. Write the names of the animals below based on the pictures!

1. Tiger
2. Elephant
3. Dog
4. Goat
5. Bird
6. Bee
7. Zebra
8. Chicken
9. Deer
10. Giraffe

B. Choose the right answer!

1. c. buaya
2. b. rusa
3. b. kupu-kupu
4. a. sapi
5. b. bebek
6. c. kuda
7. b. zebra
8. a. harimau
9. a. anjing
10. c. jerapa

C. Arrange this scrambled words into the correct one!

1. Bird
2. Crocodile
3. Rabbit
4. Zebra
5. Giraffe
6. Deer
7. Penguin
8. Frog

9. Tiger
10. Butterfly

D. Write the name and the number of animal below!

1. There is a butterfly.
2. There are two deer.
3. There are three ducks.
4. There are six cats.
5. There is a penguin.
6. There are three fish.
7. There are five bears.
8. There are four lions.
9. There are three rabbits.
10. There is an elephant.

E. Write in a paragraph, the name and the number of animal, based on the picture below! Give a title! (Use "there")

_____ Animal _____

There are many animals in the zoo.

There are five giraffes. There are three bears.

There are two horses. There are six chickens.

There are seven penguins. There are eight ducks.

APPENDIX 10

DOCUMENTATION

DOCUMENTATION



