



**IMPROVING THE STUDENTS' VOCABULARY BY USING
SHIRITORI GAME (A CLASSROOM ACTION RESEARCH IN
CLASS 7C SMP MA'ARIF NU 2 AJIBARANG
IN THE ACADEMIC YEAR 2019/2020)**

A THESIS

Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for *Sarjana Pendidikan* Degree

by

**YUNITA DWI RAHAYU
40116020**

**EDUCATIONAL SCIENCES AND TEACHERS' TRAINING FACULTY
ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM
BUMIA YU
2019**



**IMPROVING THE STUDENTS' VOCABULARY BY USING
SHIRITORI GAME (A CLASSROOM ACTION RESEARCH IN
CLASS 7C SMP MA'ARIF NU 2 AJIBARANG
IN THE ACADEMIC YEAR 2019/2020)**

A THESIS

Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Sarjana Pendidikan Degree

by

**YUNITA DWI RAHAYU
40116020**

**EDUCATIONAL SCIENCES AND TEACHERS' TRAINING FACULTY
ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM
BUMIAYU
2019**

APPROVAL

This thesis entitled "Improving the Students' Vocabulary by using Shiritori Game (A Classroom Action Research in class 7C SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang in the Academic year 2019/2020)"

Name : **YUNITA DWI RAHAYU**

Student Number : **40116020**

had been approved by the Board of Examiners of English Education Study Program of Educational Sciences and Teachers' Training Faculty Peradaban University on Tuesday, October 29th 2019.

Board of Examiners

Signature,

The head of Examiner/Advisor,

M. Ilhami Hakim, M.Pd

NIDN. 0611038603

First Examiner,

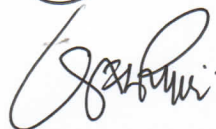
Sri Rejeki Pramudyawardhani, M.Pd.

NIDN. 0630078303


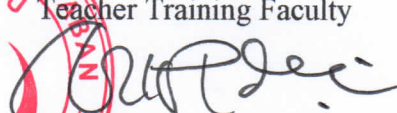
Second Examiner



Yuniar Fatmasari, S.S, M.A.

NIDN. 0606068403


.....
.....
.....

Approved by:

Dean of Educational Sciences and
Teacher Training Faculty


Dede Nurdiawati, M.Pd
NIDN.0607038104

Head of English Education
Study Program


Yuniar Fatmasari, S.S,M.A.
NIDN. 0606068403

STATEMENT

I hereby certify that this thesis is definitely my own work. I am completely responsible for the content of this thesis. Opinions or findings of others in this thesis are quoted with respect to ethical standards.

Bumiayu, October 29th, 2019



YUNITA DWI RAHAYU

40116020

MOTTO

The only source of knowledge is experience.

(Albert Einstein)

“INNA MA’A AL-‘USRI YUSRO,”

Sesungguhnya Sesudah Kesulitan Ada Kemudahan

(Surat Al-Insyirah: 6)

DEDICATION

This thesis proudly dedicated to:

1. My beloved father and mother (in heaven), and also my father and mother in law. Thank you for your prayer, motivation, support, attention and material. I hope that you all always healthy and God will give you all long age, so I can make you happy. I love you all.
2. My beloved husband Puji Susanto, thank you for your love, support and motivation, you are the one who always gives me support for finishing this thesis, and also my beloved daughter (Bening Pudyahayu), who always makes me happy, I hope that you will be a best woman in the future. I love you all so much.
3. My beloved sister (Nani Sulisetyaningsih) and brother (Heru Tri Widodo), (Undi Hidayat) thank you for your support, help and motivation. And also my niece and my nephew (Rian, Galih, Nayya, Addara, and Tegar) I love you all.
4. All of my friend, thank you for your support and motivation.

ACKNOWLEDGEMENT

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

First of all, the writer wants to say thanks to Alloh SWT, Alhamdulillah who have guiding and blessing, so that I can accomplish my thesis as the partial fulfillment of the requirements for S.Pd degree at Educational Sciences and Teachers' Training Faculty English Education Study Program Bumiayu. In writing the thesis, the writer was assisted and encouraged by many people. The writer would like to say thanks to:

1. Prof. Yahya A. Muhaimin, as the rector of Peradaban University.
2. Dede Nurdiawati, M.Pd. as the Dean of Educational Sciences and Teachers' Training Faculty.
3. Yuniar Fatmasari, S.S. M.A. as the Head of English Education Study program of Peradaban University of Bumiayu.
4. Moh. Ilhami Hakim, M.Pd. as the advisor who has given the writer support, guidance, and suggestion in finishing the research.
5. All of the lecturers of Educational Sciences and Teachers' Training Faculty English Education Study Program Bumiayu.
6. Waluyo, M.Pd, as the Headmaster of SMPMa'arif NU 2 Ajibarang, who helped the writer a permission to conduct the research at his school.
7. Moh. Kamali, S.Pd.I, as the English teacher of SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang, who helped the writer in doing the research.

8. All of students in class 7C of SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang, who are participant in her action research.

Finally, the writer hopes that this thesis will give some contributions to the English Education Study program and those who are interested in it, although many shortcomings all color this thesis. The writer would also welcome any suggestion and criticism that would encourage her study further.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bumiayu, October 29th 2019

The Writer

YUNITA DWI RAHAYU
40116020

ABSTRACT

Yunita Dwi Rahayu. 2019. *Improving the Students Vocabulary by Using Shiritori Game (A Classroom Action Research in Class 7C SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang in the Academic Year 2019/2010)*. A Thesis. English Education Study Program of Educational Sciences and Teachers' Training Faculty peradaban University. M. Ilhami Hakim, M.Pd.

The aim of the research was to improve the students' vocabulary by using Shiritori game. The research was carried out on class 7C of SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang in the Academic Year 2019/2020. The subject of this research consisted of 24 students at class 7C. The researcher used Classroom Action Research which is conducted to solve the students' problem in English vocabulary. The Classroom Action Research was done based on Kemmis and Mc. Taggart's concept. The writer did two cycles in which each cycles consists of planning, action, observation and reflection. In collecting the data, the researcher used pre-test and posttest written exercise, observation, questionnaire, and documentation. Shiritori game was able to improve the students' vocabulary in class 7C; it could be seen from the result of test and questionnaire. Students' vocabulary was improved. The average of the students' pre-test was 60, 20 and the average of students posttest was 70. The result showed the improvement of the students' vocabulary. The average passed the KKM of English score that is 60. The questionnaire result showed that most of students liked to study the vocabulary and this condition can make their vocabulary improved. The result of pre-test and post test, observation, questionnaire and documentation showed that using Shiritori game students' vocabulary can be improved. Based on the findings of this research, the writer suggests that the English Teacher could implement Shiritori game in teaching vocabulary or teaching another skill of English in order to improve the teaching and learning process.

Keywords: Improving, Vocabulary, Shiritori Game

TABLE OF CONTENTS

TITLE PAGE.....	i
APPROVAL	ii
STATEMENT.....	iii
MOTTO	iv
DEDICATION.....	v
ACKNOWLEDGEMENT.....	vi
ABSTRACT.....	viii
TABLE OF CONTENTS.....	ix
LIST OF TABLES.....	xi
LIST OF FIGURES.....	xii
LIST OF PICTURES.....	xiii
LIST OF APPENDICES.....	xiv
CHAPTER I INTRODUCTION	
A. Background of the Study	1
B. Research Question	3
C. Definition of the Key Terms	3
D. Objective of the Study	4
E. Significances of the Study	5
F. Organization of the Thesis	5

CHAPTER II REVIEW OF RELATED LITERATURE	
A. Theoretical Study	7
B. Previous Studies	14
C. Theoretical Framework	15
CHAPTER III METHOD OF INVESTIGATION	
A. Research Design	17
B. The Source of Data	18
C. Technique of Data Collection	18
D. Technique of Data Analysis	19
CHAPTER IV FINDINGS AND INTERPRETATION	
A. Findings	23
B. Interpretation	42
CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTIONS	
A. Conclusion	44
B. Suggestions	45
BIBLIOGRAPHY.....	47
APPENDICES	

LIST OF TABLES

- Table. 1. Table Criteria Competence of Students' Vocabulary Test, *21*
- Table. 2. The Research Schedule, *24*
- Table. 3. The Result of Pre-Test, *37*
- Table. 4. The Lower and Higher Score Pre-Test, *38*
- Table. 5. The Result of Posttest, *38*
- Table. 6. The Lower and Higher Score of Post Test, *39*
- Table. 7. The List of Questions after the Implementing of Shiritori Game, *41*
- Table. 8. The Result of Students' Questionnaire, *42*

LIST OF FIGURES

- Figure. 1. The Framework of Research Procedure, 7
- Figure. 2. The Result of Pre-Test and Post Test, 40
- Figure. 3. The Result of Students' Questionnaire, 43

LIST OF PICTURES

Picture. 1. Observation, 25

Picture. 2. Pre-Test, 25

Picture. 3. Activity of Playing Shiritori Game in Cycle 1, 27

Picture. 4. Activity of Playing Shiritori Game in Cycle 2, 32

Picture. 5. Teacher's Instructions' in Making Mini Dictionary in Cycle 1, 34

Picture. 6. Activity in Making Mini Dictionary in Cycle 1, 35

LIST OF APPENDICES

- Appendix 1. *Surat Izin Penelititan dari LPPM*
- Appendix 2. *Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Sekolah*
- Appendix 3. Research Instruments of Pre-Test Sheet
- Appendix 4. The Result of Students' Pre-Test
- Appendix 5. Research Instrument of Post Test Sheet
- Appendix 6. The Result of Students' Post Test
- Appendix 7. The Answer Key of Pre-Test and Post Test
- Appendix 8. List of Questions after Implementing Shiritori game
- Appendix 9. The Result of Students' Questionnaire
- Appendix 10. Research Schedule
- Appendix 11. Research Subject
- Appendix 12. Lesson Plan
- Appendix 13. Questionnaire Sheets (Students' Opinion about Shiritori Game)
- Appendix 14. Students' Pre-Test Sheet
- Appendix 15. Students Post Test Sheet


Appendix 3


Pre Test


Name :


Class :


A. Arrange the jumbled letters into the correct word!

1.  e - g - p - a - r =

2.  w - i - l - o - p - l =

3.  o - s - t - e - v =

4.  a - t - l - e - b =

5.  o - r - d - o =



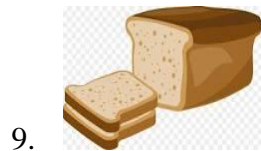
k- e- m- t- a- r =



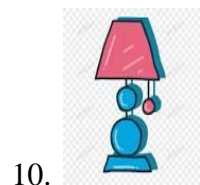
a- s- f- o =



c- i- f- e- f- o- s- t- o- p=



r- a- d- e- b =



m- a- p- l =

B. Choose the correct answer by crossing a, b, c, or d!

1. Teacher writes some sentences in the..... He does it to make the students know well the materials.

a. Book	c. Diary
b. Whiteboard	d. pencil
2. My father is a.... He usually teaches students at school.

a. Teacher	c. Doctor
b. Gardener	d. farmer

3. In my living ... there are so many things. There are lamp, sofa, vase, table, and chair.
- a. Bed
 - b. Bath
 - c. Room
 - d. Kitchen
4. Tina usually uses her... to warm her body when she is sleeping.
- a. Blanket
 - b. Pillow
 - c. Bed
 - d. lamp
5. There is a... in the table. My sister always put some roses there.
- a. Sofa
 - b. Curtains
 - c. Lamp
 - d. vase
6. My mother uses a... to fry a fish.
- a. Frying pan
 - b. Stove
 - c. Oven
 - d. Pan
7. Beni usually drinks a glass of... every morning for his breakfast.
- a. Rice
 - b. Bread
 - c. Milk
 - d. coffee
8. There is a... in the kitchen for saving some vegetables, fruits, milk, etc.
- a. Stove
 - b. Knife
 - c. Refrigerator
 - d. wardrobe
9. This is part of body. We can see everything because of this thing. It is....
- a. Ear
 - b. Foot
 - c. Hand
 - d. Eye
10. We usually use this for taking bath to make our hair smell good. It is....
- a. Bracket
 - b. Water
 - c. Soap
 - d. Shampoo

Appendix 4

The Result of Students Pre-Test

No	Name	Pre-test Score	level
1	Aenul yakin	50	Fair
2	Aji Mubarok	50	Fair
3	Alfan Ridlo	70	Good
4	Alfiansyah Dwi Prasetyo	65	Good
5	Alvina Mei Kartika	65	Good
6	Amru Fahmi	55	Fair
7	Billy kalsa Attaqwa	65	Good
8	Cintia Dewi Anggraeni	55	Fair
9	Diana Riana	70	Good
10	Dwi Yuli Anisatul Khoeriyah	70	Good
11	Endang Nur Fazriah	65	Good
12	Ifa Juliana	60	Fair
13	Manda lestari	65	Good
14	Miftahul Rian	60	Fair
15	Mohamad Mahesa Putra	60	Fair
16	Mukhamad Hamdi	50	Fair
17	Mukhamad Hana Zain	55	Fair
18	Nabila	60	Fair
19	Rangga Dwi Syahputra	55	Fair
20	Rio Saputra	60	Fair
21	Rizal Fajri	50	Fair
22	Sigit Saputra	60	Fair
23	Sulis Juwita Sari	70	Good
24	Tata Novalia	60	Fair
	SUM	1445	
	MEAN	60.20	

Appendix 5

Post Test

Name :

Class :

A. Arrange the jumbled letters into the correct word! You can use the description on the right side to answer.

1. e - g - p - a - r (This is a kind of fruit. The color is purple)
=
2. w - i - l - o - p - l (You always use it when you want to sleep)
=
3. o - s - t - e - v (Your mother always use it for cooking food)
=
4. a - t - l - e - b (We usually put something on it)
=
5. r - o - o - d (You can open this thing if we want to come in)
=
6. k - e - m - t - a - r (the situation in this place is very noisy)
=
7. a - f - o - s (We usually sit here for take rest)
=
8. c - i - f - e - f - o - t - s - o - p (There are so many letter here)
=
9. r - a - d - e - b (Dika usually eat this for his breakfast)
=
10. m - a - p - l (This thing can make our room become bright)

=

B. Choose the correct answer by crossing a, b, c, or d!

11. Teacher writes some sentences in the..... He does it to make the students know well the materials.
 - a. Book
 - b. Whiteboard
 - c. Diary
 - d. pencil
12. My father is a.... He usually teaches students at school.
 - a. Teacher
 - b. Gardener
 - c. Doctor
 - d. farmer
13. In my living ... there are so many things. There are lamp, sofa, vase, table, and chair.
 - a. Bed
 - b. Bath
 - c. Room
 - d. Kitchen
14. Tina usually uses her... to warm her body when she is sleeping.
 - a. Blanket
 - b. Pillow
 - c. Bed
 - d. lamp
15. There is a... in the table. My sister always put some roses there.
 - a. Sofa
 - b. Curtains
 - c. Lamp
 - d. vase
16. My mother uses a... to fry a fish.
 - a. Frying pan
 - b. Stove
 - c. Oven
 - d. Pan
17. Beni usually drinks a glass of... every morning for his breakfast.
 - a. Rice
 - b. Bread
 - c. Milk
 - d. coffee
18. There is a... in the kitchen for saving some vegetables, fruits, milk, etc.
 - a. Stove
 - b. Knife
 - c. Refrigerator
 - d. wardrobe
19. This is part of body. We can see everything because of this thing. It is....
 - a. Ear
 - b. Foot
 - c. Hand
 - d. Eye
20. We usually use this for taking bath to make our hair smell good. It is....
 - a. Bracket
 - b. Water
 - c. Soap
 - d. Shampoo

Appendix 6

The Result of Students Post Test

No	Name	Post-test Score	level
1	Aenul yakin	65	Good
2	Aji Mubarak	70	Good
3	Alfan Ridlo	75	Good
4	Alfiansyah Dwi Prasetyo	70	Good
5	Alvina Mei Kartika	70	Good
6	Amru Fahmi	70	Good
7	Billy kalsa Attaqwa	65	Good
8	Cintia Dewi Anggraeni	70	Good
9	Diana Riana	70	Good
10	Dwi Yuli Anisatul Khoeriyah	75	Good
11	Endang Nur Fazriah	90	Very Good
12	Ifa Juliana	70	Good
13	Manda lestari	65	Good
14	Miftahul Rian	70	Good
15	Mohamad Mahesa Putra	75	Good
16	Mukhamad Hamdi	55	Fair
17	Mukhamad Hana Zain	70	Good
18	Nabila	75	Good
19	Rangga Dwi Syahputra	70	Good
20	Rio Saputra	50	Fair
21	Rizal Fajri	70	Good
22	Sigit Saputra	70	Good
23	Sulis Juwita Sari	75	Good
24	Tata Novalia	75	Good
	SUM	1680	
	MEAN	70	

Appendix 7

Pre Test and Post Test Answer Key

1. Grape
2. Pillow
3. Stove
4. Table
5. Door
6. Market
7. Sofa
8. Post office
9. Bread
10. Lamp
11. B
12. A
13. C
14. A
15. D
16. A
17. C
18. C
19. D
20. D

Appendix 8

List of Questions after Implementing Shiritori Game

No	Questions	Yes	No
1	Do you like English vocabulary?		
2	Do you like Shiritori game?		
3	Is it difficult to memorize English Vocabulary by using Shiritori game?		
4	Are you able to write English vocabulary?		
5	Can you add your vocabulary by using Shiritori game?		
6	Do you understand well with the teacher's explanation about the lesson?		
7	Can you remember the English vocabularies by using Shiritori game?		
8	Do you feel glad to study English by using Shiritori game?		

Appendix 9

The Result of Students' Questionnaire

No	Questions	Yes	No
1	Do you like English vocabulary?	62,5 %	37.5%
2	Do you like Shiritori game?	75%	25%
3	Is it difficult to memorize English Vocabulary by using Shiritori game?	83,33%	16,67%
4	Are you able to write English vocabulary?	70,83%	29,16%
5	Can you add your vocabulary by using Shiritori game?	79,16%	20,83%
6	Do you understand well with the teacher's explanation about the lesson?	70,83%	29,16%
7	Can you remember the English vocabularies by using Shiritory game?	75%	25%
8	Do you feel glad to study English by using Shiritori game?	75%	25%

Research Schedule

No	Activity	May		July				August				September		October			
		III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	III	IV	I	II		
1	Preparing Thesis Proposal	■															
2	Guiding	■															
3	Observation				■												
4	Making Instrument							■									
5	Cycle 1									■							
6	Cycle 2											■					
7	Analysing Data												■				
8	Making report													■			
9	Thesis Examination														■		
10	Thesis Revision															■	

Ajibarang, August 2019

Writer

Yunita Dwi Rahayu

NIM. 40116020

Appendix 11

RESEARCH SUBJECT

No	Name	Male	Female
1	Aenul yakin	✓	
2	Aji Mubarok	✓	
3	Alfan Ridlo	✓	
4	Alfiansyah Dwi Prasetyo	✓	
5	Alfina Mei Kartika		✓
6	Amru Fahmi	✓	
7	Billy kalsa Attaqwa	✓	
8	Cintia Dewi Anggraeni		✓
9	Diana Riana		✓
10	Dwi Yuli Anisatul Khoeriyah		✓
11	Endang Nur Fazriah		✓
12	Ifa Juliana		✓
13	Manda lestari		✓
14	Miftahul Rian	✓	
15	Mohamad Mahesa Putra	✓	
16	Mukhamad Hamdi	✓	
17	Mukhamad Hana Zain	✓	
18	Nabila		✓
19	Rangga Dwi Syahputra	✓	
20	Rio Saputra	✓	
21	Rizal Fajri	✓	
22	Sigit Saputra	✓	
23	Sulis Juwita Sari	✓	
24	Tata Novalia		✓

Appendix 12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 4)

Satuan Pendidikan : SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang
Kelas/semester : VII/1
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : This is my world
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (4 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	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 <i>article a</i> dan <i>the, plural</i> dan <i>singular</i>)	3.4.1 Siswa dapat 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 yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.4.2 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks

	<p>interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>3.4.3 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah bangunan public yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>
<p>4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama 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</p>	<p>4.4.1 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.4.2 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sesuai konteks</p>

	<p>penggunaannya.</p> <p>4.4.3 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah bangunan public yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Siklus 1 Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menyebutkan nama nama dan jumlah benda
2. Menanyakan dan menyatakan jumlah benda

Siklus 1 Pertemuan 2

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menerapkan penggunaan artikel a/an/the
2. Membedakan countable dan uncountable noun

Siklus 2 Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menerapkan penggunaan preposition
2. Menerapkan penggunaan introductory this/that/those/these

Siklus 2 Pertemuan 2

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

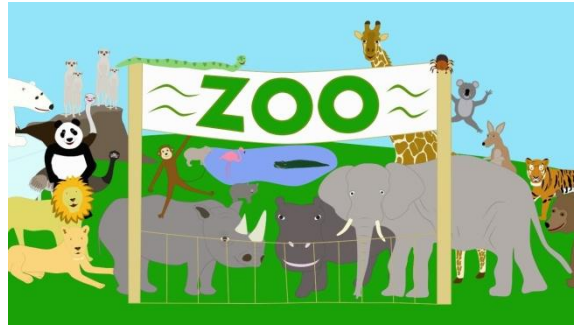
Menyusun teks singkat berupa kamus miniyang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda dan bangunan publik dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Fakta

Teks interaksi transaksional lisan dan tertulis tentang tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan public.

Look at the picture!



Contoh Dialog:

- Almira : Do you know all the name of the animal in the picture?
 Syafa : of course, I often visit the zoo on holiday.
 Almira : What is the animal which has the tallest neck?
 Syafa : It is a giraffe
 Almira : how about the animal wich have the horn?
 Syafa : It is a rhinoceros.
 Almira : Ok thanks.



- Najwa : How many students are in the classroom?
 Nahla : There are four students.
 Najwa : How many boys are in the classroom?
 Nahla : There are two students.

2. Konsep

a. Fungsi sosial

Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.dengan menyatakan/ menanyakan tentang obyek yang dibicarakan.

b. Unsur kebahasaan

- Pernyataan dan pertanyaan terkait benda, binatang, bangunan publik

Meminta informasi tentang nama dan jumlah benda, binatang, dan bangunan public	Memberi informasi tentang nama dan jumlah benda, binatang, dan bangunan public
<i>What...?</i>	

<i>How many....? Where....?</i>	
<i>What do you bring when you go to school?</i>	<i>I bring books, pencils, pens, and bag.</i>
<i>How many cats do you have?</i>	<i>I have two cats.</i>
<i>If you want to send a letter, where will you go?</i>	<i>I will go to the post office.</i>
<i>How many theatres are there in XXI Paragon Mall Semarang?</i>	<i>There are five theatres.</i>

- Penyebutan benda dengan *a, the*, bentuk jamak (-s)
Penyebutan kata benda singular dan plural. Dalam bahasa inggris dibedakan kata benda yang dapat dihitung dan tidak dapat di hitung.
- Countable noun
Countable noun adalah benda yang dapat dihitung. Berikut penyebutan kata benda singular dan plural dapat dihitung:

Kata benda dapat dihitung (Countable Nouns)	
Singular	Plural
	Common form: Singular + -s/-es
A book A box A watch A glass A pottato A radio An umbrella An hour	Two books Three boxes Four watches Five glasses Six pottatoes Seven radios Eight umbrellas Ten hours
	Irregular plural form: The form may difer from one to another
A fish A deer A mouse A louse	Eleven fish (or fishes) Twelve deer Thirteen mice Fourteen lice

- Penggunaan *a/an* hanya untuk benda yang dapat dihitung.

A/an hanya digunakan pada saat pertama kali menyebutkan nama dan jumlah benda, sedangkan *the* digunakan untuk menyebutkan nama benda pada kedua kalinya dan selanjutnya.

Contoh:

I have a new book. It's a Harry Potter book. The book is very interesting. The story pulls me to the setting.

- Uncountable noun

Uncountable noun adalah benda yang tidak dapat dihitung. Kata benda yang tidak dapat dihitung/*uncountable noun* tidak menggunakan artikel *a/an* dan tidak memiliki bentuk jamak/plural. Meskipun demikian, kita bisa menghitung satuannya. Penyebutannya dapat menggunakan: amount, much, little.

Contoh:

I have amount of money.

There are so much water in my house.

I have little money.

Nouns			
Countable		Uncountable	
Singular	Plural	Singular	Plural
I have <u>a house</u> .	My friend has <u>five houses</u> .	I need <u>oil</u> to fry an egg.	-
There is <u>an eraser</u> in my pencil case.	There are <u>two erasers</u> on the table.	There is <u>some sugar</u> in the kitchen	-

- Preposisi untuk *in, on, under*, dll. untuk menyatakan tempat.
- Penyebutan jumlah benda/binatang/bangunan publik menggunakan 'There is/There are'
- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan
- Daftar kosakata dan ucapan

Things around the school

Kosa kata	Ucapan	Arti
Class	/kla:s/	Kelas
Library	/'laɪ.brər.i/	Perpustakaan
Table	/'teɪ.bl/	Meja
Chair	/'tʃeər/	Kursi
Board	/bɔ:d/	Papan tulis
Book	/bʊk/	Buku
Clock	/klɒk/	Jam
Picture	/'pɪk.tʃə r/	Gambar
Fan	/'fæn/	Kipas angin
Pencil	/'pen t .s ə l/	Pensil
Ruler	/'ru:lə r/	Penggaris
Lunchbox	/'lʌn t ʃ.bɒks/	Kotak makan
Bag	/'bæg/	Tas

Sharpener	/'ʃɑ:.p ə n.ə r /	Rautan
Scissor	/'sɪz.ə r /	Gunting
Pen	/pen/	Pulpen

Things around the house

Kosa kata	Ucapan	Arti
Lamp	/kla:s/	Kelas
Bookcase	/'laɪ.brər.i/	Perpustakaan
Telephone	/'tel.ɪ.fəʊn/	Telepon
Television	/'tel.ɪ.vɪʒ. ə n/	Televisi
Carpet	/'kɑ:.pɪt/	Karpet
Curtain	/'kɜ:.t ə n/	Gorden
Sofa	/'səʊ.fə/	Sofa
Sink	/sɪŋk/	Bak cuci
Stove	/stəʊv/	Kompor
Refrigerator	/'rɪ frɪdʒ. ə r.ɪ.tə r /	Kulkas
Cabinet	/'kæb.ɪ.nət/	Lemari
Plate	/pleɪt/	Piring
Glass	/glɑ:s/	Gelas
Spoon	/spu:n/	Sendok
Fork	/'sɪz.ə r /	Garpu
Bed	/bed/	Tempat tidur
Mirror	/'mɪr.ə r /	Cermin

Public building around us

Kosa kata	Ucapan	Arti
Bank	/bæŋk/	Bank
Tax office	/tæks/ /'ɒf.ɪs/	Kantor pajak
Post office	/pəʊst/ /'ɒf.ɪs/	Kantor post
Hospital	/'hɒs.pɪ.t ə l/	Rumah sakit
Police station	/pə'li:s/ /'steɪ.ʃ ə n/	Kantor polisi
Bookshop	/'bʊk.ʃɒp/	Took buku
Department store	/'dɪ'pɑ:t.mənt/ /stɔ: r /	Pusat perbelanjaan
School	/sku:l/	Sekolah
Park	/'pɑ:k/	Taman
Restaurant	/'res.trɒnt/	Restoran
Train station	/treɪn/ /'steɪ.ʃ ə n/	Stasiun kereta
Bus stop	/bʌs/ /stɒp/	Halte

3. Prosedur

Memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik bisa dilakukan dengan cara:

- **Struktur teks**
dapat mencakup
 - Memulai

- Menanggapi diharapkan di luar dugaan

Berikut contohnya:

Struktur teks	Contoh	
Memulai	Naufal	: Ricko, what public buildings do you see when you go to school?
Menanggapi	Albin	: I see a bank, a department store, and a hospital. How about you

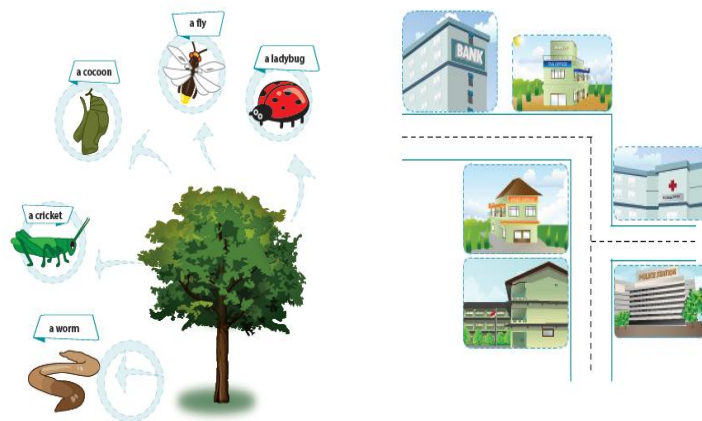
4. Metakognitif

Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar

Topik

Benda, binatang, bangunan umum yang terdapat di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar siswa, serta perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri.





E. Metode Pembelajaran

1. Scientific Learning
2. CTL (Contextual Teaching Learning)

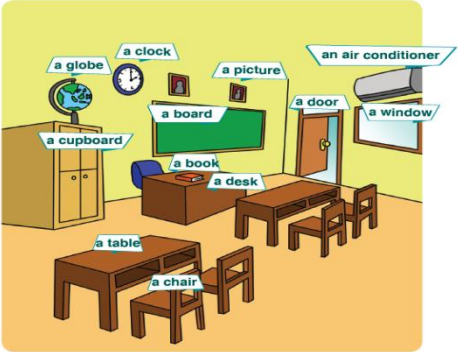
F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Percakapan pendek sederhana yang melibatkan ungkapan meminta dan memberi informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda dan bangunan public beserta responsnya.
2. Alat/Bahan
 - ❖ Gambar-gambar
3. Sumber Belajar
 - ✚ Wachidah, Siti dkk.2017. Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris *When English Rings a Bell*. SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 - ✚ Wachidah, Siti dkk.2017. Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris *When English Rings a Bell*. SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal. 59 – 86)
 - ✚ Sumber lain yang relevan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	Guru: 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa siswa menggunakan Bahasa Inggris agar tercipta <i>English environment</i> . 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menyiapkan peserta didik secara	10 menit

	<p>psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan local, nasional dan internasional. 5. Guru mengajukan tentang kaitan antara pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 6. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 7. Guru menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai silabus. 	
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<p>Selama proses pembelajaran di kelas, siswa berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan teman, dan memanfaatkan bimbingan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan gambar tentang “Things around us“  <ul style="list-style-type: none"> - Guru mempresentasikan gambar benda-benda yang ada disekitar dan peserta didik menyimak penjelasan dari guru - Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar tentang nama dan jumlah benda-benda disekitar. <p>Contoh:</p> <p>A: What are there in your class? B: There are white board, tables, chairs, and cupboard.</p> <p>A: How many chairs are there in your class? B: There are 24 chairs in my class.</p>	<p>60 menit</p>

	<p>A: How many</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan teks percakapan dan diikuti oleh peserta didik. <p>2. Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait gambar. - Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan. - Guru memfasilitasi semua pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh peserta didik <p>3. Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok oleh guru. - Peserta didik bermain shiritori game tentang nama-nama benda dengan bimbingan guru. <p>4. Menalar/ mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memfasilitasi siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah disiapkan <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik menyebutkan secara lisan di depan kelas. 	
Kegiatan Penutup (10 menit)	<p>Siswa dan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. merefleksi manfaat pembelajaran yang baru diselesaikan 2. membahas kesulitan dalam melakukan aktivitas pembelajaran 3. menyimpulkan hasil pembelajaran 4. menyampaikan kegiatan dan topik rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 	10 menit

SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	<p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa siswa menggunakan Bahasa Inggris agar tercipta <i>English environment</i>. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses 	10 menit

	<p>pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan local, nasional dan internasional. 5. Guru mengajukan tentang kaitan antara pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 6. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 7. Guru menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai selabus. 	
Kegiatan Inti (60 menit)	<p>Selama proses pembelajaran di kelas, siswa berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan teman, dan memanfaatkan bimbingan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan gambar yang memuat materi tentang “article a, an and the“ dan “countable and uncountable noun” - Peserta didik mencari arti dari gambar binatang yang diberikan guru 2. Menanya : <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait gambar. - Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan. - Guru memfasilitasi semua pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh peserta didik 3. Mengumpulkan informasi <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan semua informasi dari beberapa pertanyaan tentang artikel a, an,dan the serta countable and uncountable noun. - Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok oleh guru untuk bermain shiritori. 4. Menalar/ mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bermain shiritori game tentang nama-nama benda dengan 	60 menit

	<p>bimbingan guru.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik menyebutkan kembali kosa kata yang telah dipelajari secara lisan di depan kelas. 	
Kegiatan Penutup (10 menit)	<p>Siswa dan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. merefleksi manfaat pembelajaran yang baru diselesaikan 2. membahas kesulitan dalam melakukan aktivitas pembelajaran 3. menyimpulkan hasil pembelajaran 4. memberikan tugas rumah untuk membuat percakapan singkat dengan menggunakan artikel a, an and the serta countable and uncountable noun. 5. menyampaikan kegiatan dan topik rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 	10 menit

SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	<p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa siswa menggunakan Bahasa Inggris agar tercipta <i>English environment</i>. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan local, nasional dan internasional. 5. Guru mengajukan pertanyaan tentang kaitan antara pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 6. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 7. Guru menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai selabus. 	10 menit
Kegiatan	Selama proses pembelajaran di kelas, siswa	60 menit

<p>Inti (60 menit)</p>	<p>berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan teman, dan memanfaatkan bimbingan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan gambar yang memuat materi tentang public places. - Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar tentang public places. - Gurumengucapkan nama-nama public places dan diikuti oleh peserta didik. 2. Menanya : <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait gambar. - Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan. - Guru memfasilitasi semua pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh peserta didik 3. Mengumpulkan informasi <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan informasi tentang arti dari gambar public places yang diberikan guru. 4. Menalar/ mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru memandu siswa dalam pembuatan kelompok. - Guru memfasilitasi siswa dalam bermain shiritori game. 5. Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik secara berpasangan melakukan percakapan secara lisan di depan kelas. 	
<p>Kegiatan Penutup (10 menit)</p>	<p>Siswa dan guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. merefleksi manfaat pembelajaran yang baru diselesaikan 2. membahas kesulitan dalam melakukan aktivitas pembelajaran 3. menyimpulkan hasil pembelajaran 4. memberikan tugas rumah untuk membuat percakapan singkat dengan menggunakan “preposisi (in, on, under, behind, etc” dan penggunaan “That, this, these dan those”. 5. menyampaikan kegiatan dan topik 	<p>10 menit</p>

	rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya	
--	---	--

SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	Guru: 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa siswa menggunakan Bahasa Inggris agar tercipta <i>English environment</i> . 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi belajar terhadap siswa. 5. Guru mengajukan tentang kaitan antara pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 6. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai. 7. Guru menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai silabus.	10 menit
Penentuan Proyek	Membuat kamus mini tentang binatang, benda, dan bangunan publik disekitar rumah dan sekolah.	60 menit
Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek.	Peserta didik: 1. Mencari arti dari nama-nama benda yang ada pada gambar. 2. mengurutkan nama-nama yang ada pada gambar berdasarkan alphabet.	
Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru: 1. Pembuatan kamus mini dikerjakan didalam kelas dan langsung dikumpulkan 2. Membagi siswa kedalam kelompok untuk bermain shiritori game 3. Memandu siswa dalam permainan shiritori game	
Evaluasi proses dan hasil proyek	1. Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi secara individu maupun kelompok terhadap aktivitas membuat kamus mini. 2. Pada tahap evaluasi, peserta	

	didikdiberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dilakukan.	
Kegiatan Penutup (10 menit)	Siswa dan guru: 1. merefleksi manfaat pembelajaran yang baru diselesaikan 2. membahas kesulitan dalam melakukan aktivitas pembelajaran 3. menyimpulkan hasil pembelajaran 4. Memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan pembuatan kamus mini tentang nama binatang, benda, dan bangunan publik. 5. menyampaikan kegiatan dan topik rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya	10 menit

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

A. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen :
- c. Kisi-kisi :

No	Indikator Kompetensi	Soal	Tehnik/Bentuk Penilaian
3.4.1	siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan	Translate the name of the picture below into Indonesia!	Tes Tulis/Essay

	<p>tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>3.4.2 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan</p>	<p>Translate the name of the animals bellow into indonesia!</p>	
--	---	---	--

3.4.3	<p>konteks penggunaannya. Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah hewan yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<p>Write the name of the public places based on the picture below!</p>	
-------	---	--	--

Kunci Jawaban

A. Name of things in the class

- | | |
|----------|-------------|
| 1. Table | 6. globe |
| 2. Chair | 7. cupboard |
| 3. Door | 8. picture |
| 4. Clock | 9. window |
| 5. board | 10. book |

B. Animals

- ladybug
- Fly
- Cocoon
- Cricket

- Worm
- C. Public Building
 - Bank
 - Hospital
 - Post office
 - School
 - Police station
 - Fax office

2. Penilaian Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes Lisan
- b. Bentuk Instrumen : Project
- c. Jenis Tugas : Tugas Kelompok
- d. Kisi-kisi dan instrument :

KISI-KISI DAN INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN

No	Indikator Kompetensi	Soal	Tehnik/Bentuk Penilaian
4.4.1	4.4.4 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks penggunaannya	<i>Do in group of 4 or 5 Make a mini dictionary about animals, things around and public place!</i>	Project

Mengetahui,
Kepala SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang

WALUYO, M.Pd.

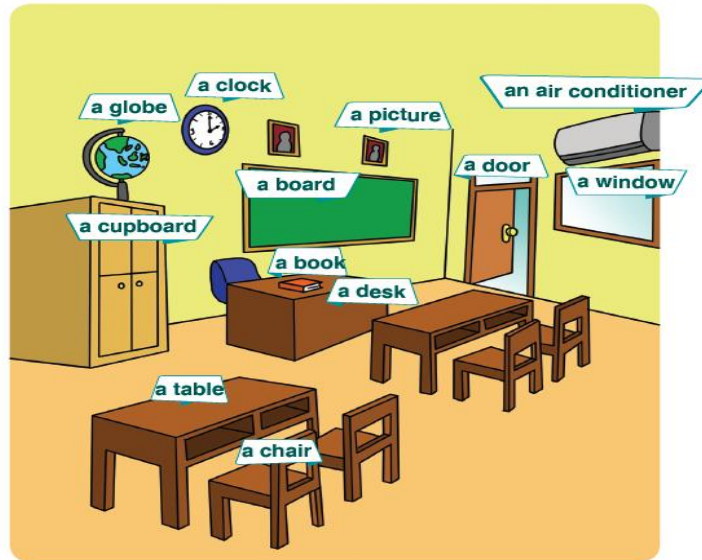
Ajibarang, September 2019

Guru Mata Pelajaran

MOH. KAMALI, S.PdI

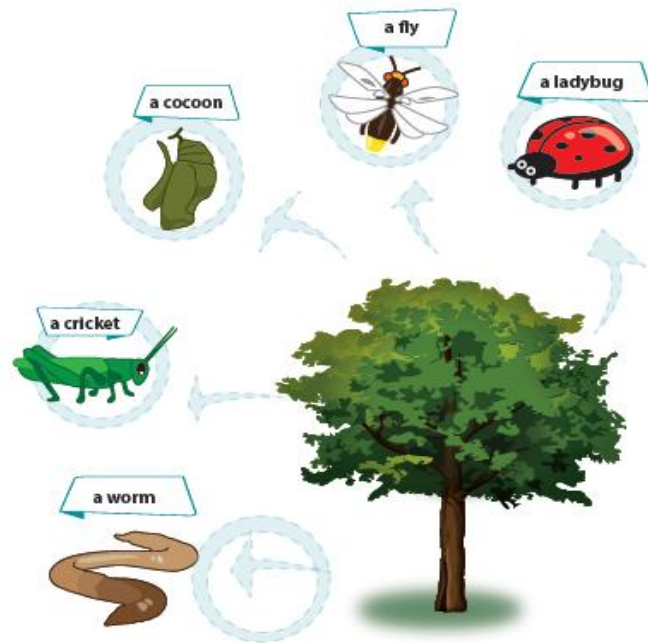
INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN
(siklus 1 pertemuan 1)

Translate the name of the picture below into Indonesia!



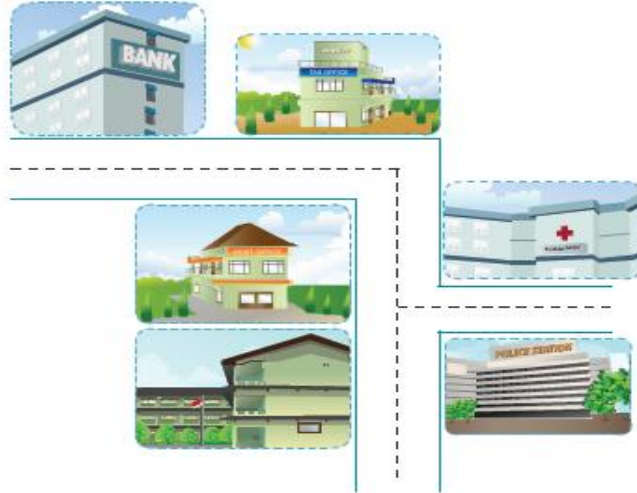
INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN
(siklus 1 pertemuan 2)

Translate the name of the animals bellow into indonesia!



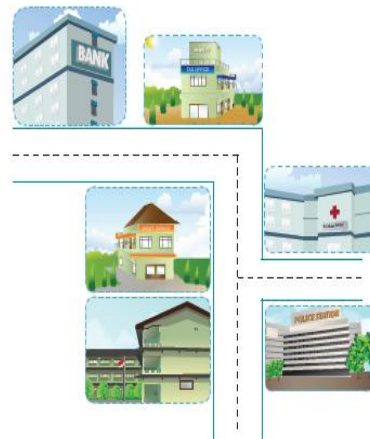
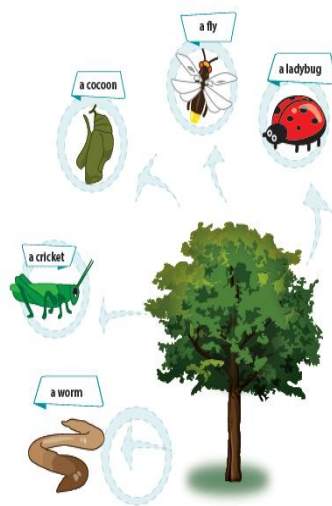
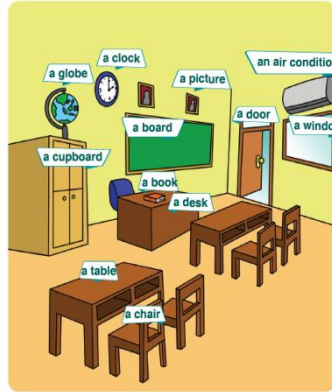
INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN
(siklus 2 pertemuan 1)

Write the name of the public places based on the picture below!



INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (siklus 2 pertemuan 2)

Make a mini dictionary based on the picture below!



APPENDICES

APPENDIX 13

APPENDIX 14

APPENDIX 15