

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

NIP : 197303242006042001

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo* Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Yang dibuat oleh:

Nama : Hana Nurwahidah Sudrajat

NIM : 1815126027

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 5 Januari 2016
Validator

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAAH SOAL BENTUK *MULTIPLE CHOICE*
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : III / II
 Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

Kriteria	<i>Multiple Choice</i>					
	No. Butir	1	2	3	4	5
Isi	Sesuai dengan indikator	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kurikulum	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kisi-kisi yang direncanakan	√	√	√	√	√
Kaidah	Soal dirumuskan dengan singkat	√	√	√	√	√
	Rumusan pilihan jawaban alternatif sama	√	√	√	√	√
	Alternatif jawaban konsisten dengan pokok persoalan	√	√	√	√	√
	Persoalan yang digambarkan dalam steam jelas dan tegas	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
 Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAAH SOAL BENTUK *MATCHING WORDS WITH PICTURES*
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : III / II
 Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

Kriteria	<i>Matching Words with Pictures</i>					
	No. Butir	6	7	8	9	10
Isi	Sesuai dengan indikator	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kurikulum	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kisi-kisi yang direncanakan	√	√	√	√	√
Kaidah	Soal dirumuskan dengan singkat	√	√	√	√	√
	Rumusan pilihan jawaban alternatif sama	√	√	√	√	√
	Alternatif jawaban konsisten dengan pokok persoalan	√	√	√	√	√
	Persoalan yang digambarkan dalam steam jelas dan tegas	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
 Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAAH SOAL BENTUK *MISSING LETTER*
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : III / II
Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

Kriteria	<i>Missing Letter</i>					
	No. Butir	11	12	13	14	15
Isi	Sesuai dengan indikator	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kurikulum	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kisi-kisi yang direncanakan	√	√	√	√	√
Kaidah	Soal dirumuskan dengan singkat	√	√	√	√	√
	Rumusan pilihan jawaban alternatif sama	√	√	√	√	√
	Alternatif jawaban konsisten dengan pokok persoalan	√	√	√	√	√
	Persoalan yang digambarkan dalam steam jelas dan tegas	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
 Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAHAH SOAL BENTUK *JUMBLED WORDS*
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : III / II
Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

Kriteria	<i>Jumbled Words</i>					
	No. Butir	16	17	18	19	20
Isi	Sesuai dengan indikator	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kurikulum	√	√	√	√	√
	Sesuai dengan kisi-kisi yang direncanakan	√	√	√	√	√
Kaidah	Soal dirumuskan dengan singkat	√	√	√	√	√
	Rumusan pilihan jawaban alternatif sama	√	√	√	√	√
	Alternatif jawaban konsisten dengan pokok persoalan	√	√	√	√	√
	Persoalan yang digambarkan dalam steam jelas dan tegas	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Inggris	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
 Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAAH NON-TES OBSERVASI (AKTIVITAS SISWA)
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : III / II
Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

No.	Aspek	Jenis Persyaratan	Nomor Butir Soal										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Konsep	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Butir pengamatan terinci secara jelas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

KARTU TELAAH NON-TES OBSERVASI (AKTIVITAS GURU)
“Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*
Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan”

Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : III / II
Penelaah : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si

No.	Aspek	Jenis Persyaratan	Nomor Butir Soal										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Konsep	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Butir pengamatan terinci secara jelas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Keterangan: berilah tanda (√) bila sesuai dengan aspek yang ditelaah.

Jakarta, 5 Januari 2016
Dosen Pemeriksa Instrumen

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si
NIP. 197303242006042001

Kisi-kisi Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris

Aspek	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Butir	Jumlah
<i>Remember</i>	Mengenal kosakata <i>clothes</i>	<i>Multiple Choices</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
<i>Understand</i>	Memahami kosakata <i>clothes</i>	<i>Matching words with pictures</i>	6, 7, 8, 8, 10	5
<i>Apply</i>	Melengkapi kosakata <i>clothes</i> .	<i>Missing Letters</i>	11, 12, 13, 14, 15	5
<i>Analyze</i>	Menganalisis kosakata <i>clothes</i>	<i>Jumbled Words</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah Soal				20

Keterangan:

- Setiap butir memiliki skor: 5
 - Maka jumlah total nilai: $20 \times 5 = 100$
- Presentase = $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100\%$

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus I (Pertemuan 1)**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai		Hasil Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran		
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari		
3		Memperkenalkan kosakata yang dipelajari di papan tulis dengan cara mengacak kata (<i>jumble words</i>)	Menyebutkan dengan benar kata yang guru tuliskan secara acak di papan tulis		
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru		

6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing	Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut		
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.		
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		
9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran	Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal,		

			vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "		
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.		
Jumlah					

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus I (Pertemuan 2)**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai		Hasil Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran		
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari		
3		Memperkenalkan kosakata yang dipelajari di papan tulis dengan cara mengacak kata (<i>jumble words</i>)	Menyebutkan dengan benar kata yang guru tuliskan secara acak di papan tulis		
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru		

6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing	Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut		
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.		
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		
9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran	Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal,		

			vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "		
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.		
Jumlah					

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus II (Pertemuan 1)**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai		Hasil Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran		
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari		
3		Memperkenalkan kosakata yang dipelajari di papan tulis dengan cara mengacak kata (<i>jumble words</i>)	Menyebutkan dengan benar kata yang guru tuliskan secara acak di papan tulis		
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru		

6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing	Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut		
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.		
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		
9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran	Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal,		

			vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "		
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.		
Jumlah					

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus II (Pertemuan 2)**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai		Hasil Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran		
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari		
3		Memperkenalkan kosakata yang dipelajari di papan tulis dengan cara mengacak kata (<i>jumble words</i>)	Menyebutkan dengan benar kata yang guru tuliskan secara acak di papan tulis		
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru		

6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing	Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut		
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.		
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		
9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran	Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal,		

			vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "		
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.		
Jumlah					

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

EVALUATION TEST

Name :

Class :

Score

A. Choose the right answer by crossing A, B, C or D!

1. My sister does not sell skirt, she is sells _____ at shop.

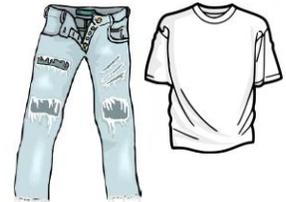
- a. earrings
b. necklace
c. swimsuit
d. ring



2. Rian : I try on _____ and _____ at shop today!

Fira : Yeah, I try on some clothes too.

- a. watch and belt
b. trousers and tie
c. jeans and t-shirt
d. belt and jacket



3. Ika : Do you have _____ for swimming?

Nina : Yes, I do. I have the yellow one.

- a. t-shirt
b. scarf
c. blouse
d. swimsuit



4. Indah and Sheila wears pink _____ and white _____.

- a. skirt and blouse
b. dress and socks
c. tie and shoes
d. jeans and blouse



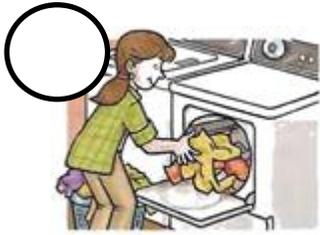
5. Erin : Do you like to wear _____ ?

Indra : No, I do not.

- a. sunglasses
b. jacket
c. shirt
d. boots



B. Match the words below with the right images by writing down the correct number into the circle!



- | | | |
|---------------|----------|---------|
| 6. high heels | 7. socks | 8. wash |
| 9. bracelet | 10. iron | |

C. Look at the pictures carefully. A letter is missing the word given below each picture. Fill in the missing letters.

11. S H _ _ S



12. R _ I _ C _ _ T



13. S H _ R _ S



14. S W _ A _ _ R



15. S K _ _ _



D. Rewrite the jumbled words!

11. D - A - L - S - S - A - N



12. S - E - R - S - T - R - O - U



13. T - O - A - C



14. T - L - E - B



15. P - E - R - S - S - L - I - P



EVALUATION TEST

Name :

Class :

Day / date: Jumat, 15 Januari 2016

Score

E. Choose the right answer by crossing A, B, C or D!

5. Mr. Andi wears _____ every day.

- a. belt
b. shoes
c. tie
d. uniform



6. Erika : Do you wash your clothes every morning?

Sinta : Yes, I do.

I usually wash my _____ , _____ , _____ every morning.

- a. dress, skirt, socks
b. shoes, skirt, jacket
c. dress, scarf, skirt
d. pants, shorts, sandals



7. My mother usually buys _____ at shop.

- a. swimsuit
b. blouse
c. sunglasses
d. watch



8. Ari : Does Doni change his _____ ?

Irfan : Yes, he does. Doni changes his _____ today.

- a. t-shirt
b. bag
c. trousers
d. hat



9. Angga finds his _____ under the bed.

- a. waistcoat
b. mittens
c. belt
d. jeans



F. Match the words below with the right images by writing down the correct number into the circle!



- | | | |
|-----------|--------------|---------|
| 6. gloves | 7. sweater | 8. ring |
| 9. cap | 10. raincoat | |

G. Look at the pictures carefully. A letter is missing the word given below each picture. Fill in the missing letters.

- 16. T- __ H __ RT 
- 17. J __ C K __ T 
- 18. W __ L __ __ T 
- 19. N E __ K L __ C __ 
- 20. S L __ P P __ __ S 

H. Rewrite the jumbled words!

16. C - O - S - K - S



17. S - S - D - R - E



18. T - E - N - S - M - I - T



19. T - A - H



20. M - A - S - P - Y - J - A



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I (PERTEMUAN 1)

Mata Pelajaran	:	Bahasa Inggris
Kelas/Semester	:	III/II
Hari/Tgl	:	Kamis / 7 Januari 2016

Standar Kompetensi

♣ Mendengarkan

1. Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah.

♣ Berbicara

2. Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

Kompetensi Dasar

♣ Mendengarkan

1.1 Merespon dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang.

♣ Berbicara

1.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menyebutkan nama-nama benda, menyebutkan di mana seseorang berada, dan menyebutkan kesukaan dan kepunyaan.

Indikator Kognitif

1.1.1. Mengetahui kosakata benda pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.2. Memahami kosakata benda pakaian (*clothes*).

1.1.3. Mengidentifikasi gambar yang berhubungan dengan pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.4. Memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

Indikator Afektif

- 4.2.2 Mengembangkan sikap ingin tahu.
- 1.1.2 Mengembangkan sikap percaya diri.
- 1.2.2 Mengembangkan sikap kerjasama.

Indikator Psikomotrik

- 1.1.1 Mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 1.2.1 Mengerjakan soal latihan.

Hari, Tanggal: Kamis, 7 Januari 2016**1. Tujuan Pembelajaran****♣ Kognitif**

- 2. Siswa dapat mengetahui kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 3. Siswa dapat memahami kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 4. Siswa dapat mengidentifikasi kosakata baru tentang pakaian (*clothes*) melalui permainan *bingo*.
- 5. Siswa memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

♣ Afektif

- 6. Siswa dapat menunjukkan sikap mandiri, rasa ingin tahu, kerjasama dan percaya diri.

♣ Psikomotorik

- 7. Siswa mampu mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 8. Siswa mampu mengerjakan soal latihan.

A. Materi Pembelajaran

- 1. Kosakata materi pakaian (*clothes*): *jacket, tie, shoes, shorts, skirt, socks, trousers, cap, dress, sweater, etc.*
- 2. Positive Simple Present Tense:
 - *I usually wear a cap.*
 - *You change your jeans today.*

- *She washes her dress every day.*
- *Mother sells jacket.*

B. Metode Pembelajaran

2. Metode Pembelajaran

- Permainan *Bingo*

C. Kegiatan/Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru menyapa siswa dan memberikan salam.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru bertanya kepada siswa seputar materi pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti (2 x 35 menit)

a. Eksplorasi (15 menit)

1. Siswa memperhatikan *Microsoft Power Point* tentang materi pakaian (*clothes*).
2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.
3. Siswa mengidentifikasi kosakata pakaian yang ditampilkan dan yang ada di buku.

b. Elaborasi (45 menit)

1. Siswa merespon pertanyaan guru seputar materi pakaian (*clothes*).
2. Siswa mengikuti aktivitas permainan *pictionary bingo* secara berkelompok.
 - a. Membentuk kelompok siswa.
 - b. Mempersiapkan papan permainan *bingo*, bendera dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi *The Caller* pada masing-masing kelompok.
 - c. Masing-masing perwakilan kelompok memilih angka dan menjawab soal pertanyaan pada sesi pertama.
 - d. Siswa adu cepat untuk memilih angka dan menjawab pertanyaan pada sesi kedua.
3. Siswa mengerjakan lembar soal latihan yang berikan.

c. Konfirmasi (5 menit)

1. Bertanya-jawab atau mengulas tentang materi yang telah dipelajari
2. Memberikan penguatan.
3. Menutup pembelajaran.

E. Media dan Sumber Belajar

1. Media :

- *Microsoft Power Point* materi *Clothes*
- Papan *bingo*
- Kartu soal *bingo*

2. Sumber Belajar

- Suyanto, Kasihani. 2015. *Learning By Doing III*. Bandung: Grafindo.
- Lembar latihan soal.

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

- ❖ Aspek : Permainan *Bingo*
- ❖ Teknik : Non tes
- ❖ Bentuk penilaian : Pengamatan
- ❖ Alat : Skala penilaian (terlampir)

2. Penilaian Hasil Belajar

- ❖ Aspek : Kognitif
- ❖ Teknik : Tes
- ❖ Bentuk penilaian : Tes tertulis
- ❖ Alat : Instrumen soal (terlampir)

Mengetahui,

Jakarta, 7 Januari 2016

Kepala Sekolah,

Observer

Rudi Hartono, S.Pd
NUPTK: 3625764666200012

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

Peneliti,

Hana Nurwahidah Sudrajat
NIM: 1815126027

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I (PERTEMUAN 2)

Mata Pelajaran	:	Bahasa Inggris
Kelas/Semester	:	III/II
Hari/Tgl	:	Jumat / 8 Januari 2016

Standar Kompetensi

♣ Mendengarkan

1. Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah.

♣ Berbicara

2. Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

Kompetensi Dasar

♣ Mendengarkan

1.1 Merespon dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang.

♣ Berbicara

1.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menyebutkan nama-nama benda, menyebutkan di mana seseorang berada, dan menyebutkan kesukaan dan kepunyaan.

Indikator Kognitif

1.1.5. Mengetahui kosakata benda pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.6. Memahami kosakata benda pakaian (*clothes*).

1.1.7. Mengidentifikasi gambar yang berhubungan dengan pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.8. Memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

Indikator Afektif

- 4.2.2 Mengembangkan sikap ingin tahu.
- 1.1.2 Mengembangkan sikap percaya diri.
- 1.2.2 Mengembangkan sikap kerjasama.

Indikator Psikomotrik

- 1.1.1 Mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 1.2.1 Mengerjakan soal evaluasi.

Hari, Tanggal: Jumat, 8 Januari 2016**6. Tujuan Pembelajaran****♣ Kognitif**

- 7. Siswa dapat mengetahui kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 8. Siswa dapat memahami kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 9. Siswa dapat mengidentifikasi kosakata baru tentang pakaian (*clothes*) melalui permainan *bingo*.
- 10. Siswa memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

♣ Afektif

- 6. Siswa dapat menunjukkan sikap mandiri, rasa ingin tahu, kerjasama dan percaya diri.

♣ Psikomotorik

- 7. Siswa mampu mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 8. Siswa mampu mengerjakan soal latihan.

D. Materi Pembelajaran

- 3. Vocabulary about *clothes*: *jacket, tie, shoes, shorts, skirt, socks, trousers, cap, dress, sweater, etc.*
- 4. Negative Simple Present Tense:
 - *I do not like iron my uniform every morning. My mother does.*
 - *Dian does not buy cap.*

- *Irfan does not wear socks.*
- *They does not wash their jacket today.*

E. Metode Pembelajaran

3. Metode Pembelajaran

- Permainan *Bingo*

F. Kegiatan/Langkah-langkah Pembelajaran

3. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru menyapa siswa dan memberikan salam.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru bertanya kepada siswa seputar materi pembelajaran yang akan dipelajari.

4. Kegiatan Inti (2 x 35 menit)

d. Eksplorasi (15 menit)

4. Siswa memperhatikan Microsoft Power Point tentang materi *clothes*.
5. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.
6. Siswa mengidentifikasi kosakata pakaian yang ditampilkan dan yang ada di buku.

e. Elaborasi (45 menit)

4. Siswa merespon pertanyaan guru seputar materi *clothes*.
5. Siswa mengikuti aktivitas permainan *pictionary bingo* secara berkelompok.
 - a. Membentuk kelompok siswa.
 - b. Mempersiapkan papan permainan *bingo*, bendera dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi *The Caller* pada masing-masing kelompok.
 - c. Masing-masing perwakilan kelompok memilih angka dan menjawab soal pertanyaan pada sesi pertama.
 - d. Siswa adu cepat untuk memilih angka dan menjawab pertanyaan pada sesi kedua.
6. Siswa mengerjakan lembar soal evaluasi yang berikan.

f. Konfirmasi (5 menit)

1. Bertanya-jawab atau mengulas tentang materi yang telah dipelajari
2. Memberikan penguatan.

3. Menutup pembelajaran.

F. Media dan Sumber Belajar

2. Media :

- Microsoft Power Point materi *Clothes*
- Papan *bingo*
- Kartu soal *bingo*

2. Sumber Belajar

- Suyanto, Kasihani. 2015. *Learning By Doing III*. Bandung: Grafindo.
- Lembar latihan soal.

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

- ❖ Aspek : Permainan *Bingo*
- ❖ Teknik : Non tes
- ❖ Bentuk penilaian : Pengamatan
- ❖ Alat : Skala penilaian (terlampir)

2. Penilaian Hasil Belajar

- ❖ Aspek : Kognitif
- ❖ Teknik : Tes
- ❖ Bentuk penilaian : Tes tertulis
- ❖ Alat : Instrumen soal (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Jakarta, 8 Januari 2016

Observer

Rudi Hartono, S.Pd
NUPTK: 3625764666200012

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

Peneliti,

Hana Nurwahidah Sudrajat
NIM: 1815126027

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II (PERTEMUAN 1)

Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: III/II
Hari/Tgl	: Kamis / 14 Januari 2016

Standar Kompetensi

♣ Mendengarkan

1. Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah.

♣ Berbicara

2. Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

Kompetensi Dasar

♣ Mendengarkan

1.1 Merespon dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang.

♣ Berbicara

1.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menyebutkan nama-nama benda, menyebutkan di mana seseorang berada, dan menyebutkan kesukaan dan kepunyaan.

Indikator Kognitif

1.1.9. Mengetahui kosakata benda pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.10. Memahami kosakata benda pakaian (*clothes*).

1.1.11. Mengidentifikasi gambar yang berhubungan dengan pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.12. Memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

Indikator Afektif

- 4.2.2 Mengembangkan sikap ingin tahu.
- 1.1.2 Mengembangkan sikap percaya diri.
- 1.2.2 Mengembangkan sikap kerjasama.

Indikator Psikomotrik

- 1.1.1 Mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 1.2.1 Mengerjakan soal latihan.

Hari, Tanggal: Kamis, 14 Januari 2016

11. Tujuan Pembelajaran**♣ Kognitif**

- 12. Siswa dapat mengetahui kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 13. Siswa dapat memahami kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 14. Siswa dapat mengidentifikasi kosakata baru tentang pakaian (*clothes*) melalui permainan *bingo*.
- 15. Siswa memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

♣ Afektif

- 6. Siswa dapat menunjukkan sikap mandiri, rasa ingin tahu, kerjasama dan percaya diri.

♣ Psikomotorik

- 7. Siswa mampu mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 8. Siswa mampu mengerjakan soal latihan.

G. Materi Pembelajaran

- 5. Vocabulary about *clothes*: *jacket, tie, shoes, shorts, skirt, socks, trousers, cap, dress, sweater, etc.*
- 6. Interrogative Simple Present Tense:
 - *Do I wash my clothes every afternoon?*
 - *Do you try on your jeans at shop?*

- *Does he change his tie every day at home?*
- *Do we iron our uniform on Sunday?*

H. Metode Pembelajaran

4. Metode Pembelajaran

- Permainan *Bingo*

I. Kegiatan/Langkah-langkah Pembelajaran

5. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru menyapa siswa dan memberikan salam.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru bertanya kepada siswa seputar materi pembelajaran yang akan dipelajari.

6. Kegiatan Inti (2 x 35 menit)

g. Eksplorasi (15 menit)

7. Siswa memperhatikan Microsoft Power Point tentang materi *clothes*.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.
9. Siswa mengidentifikasi kosakata pakaian yang ditampilkan dan yang ada di buku.

h. Elaborasi (45 menit)

7. Siswa merespon pertanyaan guru seputar materi *clothes*.
8. Siswa mengikuti aktivitas permainan *pictionary bingo* secara berkelompok.
 - a. Membentuk kelompok siswa.
 - b. Mempersiapkan papan permainan *bingo*, bendera dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi *The Caller* pada masing-masing kelompok.
 - c. Masing-masing perwakilan kelompok memilih angka dan menjawab soal pertanyaan pada sesi pertama.
 - d. Siswa adu cepat untuk memilih angka dan menjawab pertanyaan pada sesi kedua.
9. Siswa mengerjakan lembar soal latihan yang berikan.

i. Konfirmasi (5 menit)

1. Bertanya-jawab atau mengulas tentang materi yang telah dipelajari

2. Memberikan penguatan.
3. Menutup pembelajaran.

G. Media dan Sumber Belajar

3. Media :

- Microsoft Power Point materi *Clothes*
- Papan *bingo*
- Kartu soal *bingo*

2. Sumber Belajar

- Suyanto, Kasihani. 2015. *Learning By Doing III*. Bandung: Grafindo.
- Lembar latihan soal.

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

- ❖ Aspek : Permainan *Bingo*
- ❖ Teknik : Non tes
- ❖ Bentuk penilaian : Pengamatan
- ❖ Alat : Skala penilaian (terlampir)

2. Penilaian Hasil Belajar

- ❖ Aspek : Kognitif
- ❖ Teknik : Tes
- ❖ Bentuk penilaian : Tes tertulis
- ❖ Alat : Instrumen soal (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Jakarta, 14 Januari 2016

Observer

Rudi Hartono, S.Pd
NUPTK: 3625764666200012

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

Peneliti,

Hana Nurwahidah Sudrajat
NIM: 1815126027

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
SIKLUS II (PERTEMUAN 2)	
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: III/II
Hari/Tgl	: Jumat / 15 Januari 2016

Standar Kompetensi

♣ Mendengarkan

1. Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks sekolah.

♣ Berbicara

2. Mengungkapkan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

Kompetensi Dasar

♣ Mendengarkan

1.1 Merespon dengan mengulang kosakata baru dengan ucapan lantang.

♣ Berbicara

1.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: menyebutkan nama-nama benda, menyebutkan di mana seseorang berada, dan menyebutkan kesukaan dan kepunyaan.

Indikator Kognitif

1.1.13. Mengetahui kosakata benda pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.14. Memahami kosakata benda pakaian (*clothes*).

1.1.15. Mengidentifikasi gambar yang berhubungan dengan pakaian (*clothes*) dengan benar.

1.1.16. Memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

Indikator Afektif

- 4.2.2 Mengembangkan sikap ingin tahu.
- 1.1.2 Mengembangkan sikap percaya diri.
- 1.2.2 Mengembangkan sikap kerjasama.

Indikator Psikomotrik

- 1.1.1 Mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 1.2.1 Mengerjakan soal evaluasi.

Hari, Tanggal: Jumat, 15 Januari 2016**16. Tujuan Pembelajaran****♣ Kognitif**

- 17. Siswa dapat mengetahui kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 18. Siswa dapat memahami kosakata baru tentang pakaian (*clothes*).
- 19. Siswa dapat mengidentifikasi kosakata baru tentang pakaian (*clothes*) melalui permainan *bingo*.
- 20. Siswa memahami bentuk kalimat Simple Present Tense.

♣ Afektif

- 6. Siswa dapat menunjukkan sikap mandiri, rasa ingin tahu, kerjasama dan percaya diri.

♣ Psikomotorik

- 7. Siswa mampu mengikuti permainan *bingo* dengan aktif.
- 8. Siswa mampu mengerjakan soal latihan.

J. Materi Pembelajaran

- 7. Vocabulary about *clothes*: *jacket, tie, shoes, shorts, skirt, socks, trousers, cap, dress, sweater, etc.*
- 8. Interrogative Simple Present Tense:
 - *Do I wash my clothes every afternoon?*
 - *Do you try on your jeans at shop?*

- *Does he change his tie every day at home?*
- *Do we iron our uniform on Sunday?*

K. Metode Pembelajaran

5. Metode Pembelajaran

- Permainan *Bingo*

L. Kegiatan/Langkah-langkah Pembelajaran

7. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru menyapa siswa dan memberikan salam.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru bertanya kepada siswa seputar materi pembelajaran yang akan dipelajari.

8. Kegiatan Inti (2 x 35 menit)

j. Eksplorasi (15 menit)

10. Siswa memperhatikan Microsoft Power Point tentang materi *clothes*.
11. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.
12. Siswa mengidentifikasi kosakata pakaian yang ditampilkan dan yang ada di buku.

k. Elaborasi (45 menit)

10. Siswa merespon pertanyaan guru seputar materi *clothes*.
11. Siswa mengikuti aktivitas permainan *pictionary bingo* secara berkelompok.
 - a. Membentuk kelompok siswa.
 - b. Mempersiapkan papan permainan *bingo*, bendera dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi *The Caller* pada masing-masing kelompok.
 - c. Masing-masing perwakilan kelompok memilih angka dan menjawab soal pertanyaan pada sesi pertama.
 - d. Siswa adu cepat untuk memilih angka dan menjawab pertanyaan pada sesi kedua.
12. Siswa mengerjakan lembar soal evaluasi yang berikan.

l. Konfirmasi (5 menit)

1. Bertanya-jawab atau mengulas tentang materi yang telah dipelajari

2. Memberikan penguatan.
3. Menutup pembelajaran.

H. Media dan Sumber Belajar

4. Media :

- Microsoft Power Point materi *Clothes*
- Papan *bingo*
- Kartu soal *bingo*

2. Sumber Belajar

- Suyanto, Kasihani. 2015. *Learning By Doing III*. Bandung: Grafindo.
- Lembar latihan soal.

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

- ❖ Aspek : Permainan *Bingo*
- ❖ Teknik : Non tes
- ❖ Bentuk penilaian : Pengamatan
- ❖ Alat : Skala penilaian (terlampir)

2. Penilaian Hasil Belajar

- ❖ Aspek : Kognitif
- ❖ Teknik : Tes
- ❖ Bentuk penilaian : Tes tertulis
- ❖ Alat : Instrumen soal (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Jakarta, 15 Januari 2016

Observer

Rudi Hartono, S.Pd
NUPTK: 3625764666200012

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

Peneliti,

Hana Nurwahidah Sudrajat
NIM: 1815126027

Catatan Lapangan

(CL-01)

Siklus / Tindakan : I / 1

Hari / Tanggal : Kamis, 7 Januari 2016

Waktu Pelaksanaan : 10. 15 – 11. 25

Pelaksana : Hana Nurwahidah Sudrajat

Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP
UNJ Jakarta Selatan

Observer : Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
<p>Pada pertemuan pertama hari Kamis, 7 Januari 2016 peneliti memulai pelajaran dengan mempersiapkan alat dan bahan ajar. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Dalam memberikan apersepsi peneliti sudah baik. Kemudian, peneliti menjelaskan materi tentang <i>clothes</i>.</p>
<p>Sudah baik memberikan materi yang baru tapi belum memberikan kesempatan pada siswa untuk membacakan kosakata dan kata kerja (verb) untuk membuat kalimat sendiri sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk permainan bingo, peneliti lupa memberitahukan aturan bingo yang paling utama. Tapi, pada kali ini terlihat siswa dapat menikmati permainan bingo dan terlihat setiap kelompok mulai bersemangat. Pada pertemuan pertama ini tidak ada kelompok pemenang dan peneliti tidak memberikan penghargaan bagi setiap kelompok yang aktif.</p>
<p>Siswa masih sering bertanya tentang soal latihan yang diberikan. Beberapa</p>

orang siswa lama mengerjakan tugas dan masih belum bisa menyelesaikan soal secara mandiri. Guru merangkum materi dengan cukup baik dan mengakhiri pembelajaran dengan baik dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.

Refleksi

Ketika memulai pembelajaran guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru tidak memberitahukan aturan yang jelas tentang permainan *bingo* sehingga kelas menjadi sangat berisik walau itu juga dipengaruhi dengan siswa yang sangat antusias. Alat dan sumber belajar yang peneliti gunakan sudah sangat baik. Tetapi, peneliti belum memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif atau menang. Guru tidak mengoreksi apabila ada siswa yang sudah dua kali maju ke depan kelas. Guru juga kurang menanggapi dan memperhatikan siswa yang bertanya selama melakukan permainan *bingo*, selain itu guru juga kurang membimbing siswa yang duduk di barisan paling belakang, terutama mereka yang lambat memahami materi pelajaran.

Mengetahui,

Jakarta, 7 Januari 2016

Observer,

Peneliti,

Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Hana Nurwahidah Sudrajat

Catatan Lapangan

(CL-02)

Siklus / Tindakan : I / 2

Hari / Tanggal : Jumat, 8 Januari 2016

Waktu Pelaksanaan : 10. 15 – 11. 25

Pelaksana : Hana Nurwahidah Sudrajat

Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP
UNJ Jakarta Selatan

Observer : Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
<p>Pada pertemuan pertama hari Jumat, 8 Januari 2016 peneliti memulai pelajaran dengan mempersiapkan alat dan bahan ajar. Hari ini peneliti juga mengatur bangku siswa terlebih dahulu agar rapi. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Peneliti tidak lupa lagi menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memulai dengan apersepsi, “Siapa yang ingat materi <i>clothes</i> yang kita pelajari kemarin?”</p>
<p>Peneliti juga sudah baik memberikan materi kalimat negatif Simple Present Tense. Guru mengulang kembali kosakata pakaian yang dipelajari, lalu melemparkan pertanyaan-pertanyaan pada siswa terkait dengan materi yang diajarkan. Permainan bingo berjalan dengan cukup baik. Siswa bersemangat dan sudah lebih memahami permainan <i>bingo</i>. Peneliti berulang kali memberikan arahan dan mengingatkan pola yang harus dikumpulkan pada papan permainan <i>bingo</i>. Peneliti sudah mulai menunjuk siswa pembaca soal agar semua siswa aktif dan bisa memahami pelajaran. Pada sesi kedua para</p>

siswa mulai ribut dan saling melempar teguran apabila kelompok lain lambat menjawab pertanyaan. Pertemuan kali ini yang memenangkan permainan adalah kelompok kuning, tapi peneliti belum memberikan *reward* atas pencapaian siswa.

Siswa masih lamban mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Beberapa orang siswa bertanya bagaimana cara mengerjakannya dan beberapa orang lain bertanya mengapa tidak ada bahasa Indonesianya. Peneliti merangkum materi dengan cukup baik dan mengakhiri pembelajaran dengan baik dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.

Refleksi

Alat dan sumber belajar yang peneliti gunakan sudah sangat baik. Ketika pertemuan kedua ini peneliti masih terlihat kesulitan mengatur para siswa, bahkan ada siswa yang memprotes mengapa saat sesi adu cepat peneliti tidak memilih kelompoknya. Hasil akhir sudah baik karena menemukan pemenangnya. Tetapi, peneliti juga belum memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang menang. Guru juga sudah mulai cepat menanggapi dan memperhatikan siswa yang bertanya saat melakukan permainan *bingo*. Siswa yang duduk paling belakang pun sudah mulai aktif.

Mengetahui,

Observer,

Jakarta, 8 Januari 2016

Peneliti,

Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Hana Nurwahidah Sudrajat

Catatan Lapangan

(CL-03)

Siklus / Tindakan : II / 1

Hari / Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016

Waktu Pelaksanaan : 10. 15 – 11. 25

Pelaksana : Hana Nurwahidah Sudrajat

Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP
UNJ Jakarta Selatan

Observer : Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
<p>Pada pertemuan pertama siklus kedua hari Jumat, 15 Januari 2016 peneliti memulai pelajaran dengan mempersiapkan alat dan bahan ajar. Peneliti juga mengatur bangku siswa terlebih dahulu agar dan semua siswa terlihat dari depan kelas. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Peneliti tidak lupa lagi menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memulai dengan apersepsi, “Siapa yang masih ingat kalimat positif dan negatif Simple Present Tense yang sudah kita pelajari kemarin?”</p>
<p>Peneliti meminta siswa untuk membuat kalimat di papan tulis. Lalu melanjutkan materi dengan kalimat interogatif Simple Present Tense. Peneliti memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi baru yang diajarkan, “Siapa yang belum paham sampai di sini?” Siswa bergumam, lalu peneliti melemparkan pertanyaan. Beberapa siswa seperti Cr masih</p>

salah dalam menggunakan rumus kalimat introgatif dan peneliti mengoreksinya. Peneliti memuji Cr walau salah dan kembali bertanya pada siswa lain. Kali ini Del yang menjawab, meskipun berpikirnya lama tapi Del bisa menjawab pertanyaan. Peneliti memulai permainan *bingo*, hari ini kelompoknya baru dan peneliti kelihatannya membagi kelompok siswa dengan tingkat kemampuan yang sama. Permainan *bingo* berjalan dengan cukup lancar dan mendapatkan pemenang,

Siswa cukup baik dan cepat mengerjakan soal latihan yang diberikan. Peneliti merangkum materi dengan cukup baik dan mengakhiri pembelajaran dengan baik dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.

Refleksi

Siswa sudah mulai tertib mengikuti permainan meskipun masih banyak yang berteriak-teriak saat menjawab pertanyaan, terlebih saat sesi kedua yaitu sesi rebutan. Peneliti akhirnya meminta kerjasama observer untuk menentukan kelompok mana yang lebih dulu mengangkat bendera. Siswa pun mulai terbiasa dengan soal latihan yang berikan. Peneliti sudah memberikan reward sebagai penghargaan kepada siswa yang memenangkan permainan.

Mengetahui,

Observer,

Jakarta, 14 Januari 2016

Peneliti,

Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Hana Nurwahidah Sudrajat

Catatan Lapangan

(CL-04)

Siklus / Tindakan : I / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 15 Januari 2016

Waktu Pelaksanaan : 10. 15 – 11. 25

Pelaksana : Hana Nurwahidah Sudrajat

Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas III SD Laboratorium PGSD FIP
UNJ Jakarta Selatan

Observer : Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
<p>Pada pertemuan pertama siklus kedua hari Jumat, 15 Januari 2016 peneliti memulai pelajaran dengan mempersiapkan alat dan bahan ajar. Peneliti juga mengatur bangku siswa terlebih dahulu agar dan semua siswa terlihat dari depan kelas. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Peneliti mengucapkan salam dan bertanya tentang keadaan siswa serta siapa saja siswa yang tidak masuk sekolah. Peneliti tidak lupa lagi menyampaikan tujuan pembelajaran. Peneliti memulai dengan apersepsi, Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, “Siapa yang masih ingat kalimat positif, negatif dan kalimat tanya Simple Present Tense?” Para siswa nampak mulai bergumam sendiri dan berpikir. Guru menulis angka 1 sampai dengan 5 di papan tulis dan kembali melempar pertanyaan pada siswa, “Ayo, siapa yang mau maju ke depan untuk menulis contoh-contoh kalimat positif Simple Present Tense yang pernah Ibu ajarkan? Ada yang masih ingat? Jangan lupa kosakata tentang <i>clothes</i>nya juga dipakai, ya.”</p>

Siswa yang pertama kali memberanikan diri untuk maju berinisial Rz, dia menuliskan kalimat di papan tulis, “*My dad buys trousers for me.*” Guru langsung mengapresiasi dengan memujinya. Kemudian peneliti kembali memperlihatkan gambar-gambar kosakata sebelum memulai permainan *bingo*. Permainan *bingo* berjalan baik dan lancar, para siswa antusias dan semuanya kebagian untuk menjadi pembaca soal. Pada saat mengerjakan soal evaluasi, siswa sudah mulai tenang karena memahami cara mengerjakan soal dan sepertinya sudah hapal kosakata yang diajarkan.

Peneliti memberikan *reward* pada kelompok yang menang, lalu merangkum materi dengan cukup baik dan mengakhiri pembelajaran dengan baik dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar dan mempersilakan siswa untuk istirahat.

Refleksi

Pada pertemuan kedua di siklus II. Pada tahap ini langkah-langkah pembelajaran sudah tuntas 100%. Mencapai *mastery learning*. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Pada siklus I persentasenya 65%, meningkat pada siklus II menjadi 95%. Sementara pada hasil pemantau tindakan pun meningkat. Siklus I persentasenya adalah 60% dan di siklus II persentasenya menjadi 85%. Hal ini menandakan bahwa target peneliti sudah tercapai yaitu 80% dan tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Mengetahui,

Observer,

Jakarta, 15 Januari 2016

Peneliti,

Sulasmi Wardiningsih, S. Pd

Hana Nurwahidah Sudrajat

Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus I

No.	Nama Siswa	Siklus I
1.	A	65
2.	B	80
3.	C	70
4.	D	80
5.	E	60
6.	F	70
7.	G	70
8.	H	60
9.	I	80
10.	J	60
11.	K	70
12.	L	75
13.	M	60
14.	N	65
15.	O	75
16.	P	70
17.	Q	75
18.	R	80
19.	S	75
20.	T	65
Jumlah nilai		1405

Rata-rata nilai	70.25
Jumlah siswa yang mendapat nilai \geq 70	13
Persentase	65%

Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata Siklus II

No.	Nama Siswa	Siklus II
1.	A	95
2.	B	100
3.	C	70
4.	D	100
5.	E	90
6.	F	90
7.	G	100
8.	H	85
9.	I	100
10.	J	65
11.	K	100
12.	L	90
13.	M	90
14.	N	95
15.	O	90
16.	P	100

17.	Q	80
18.	R	100
19.	S	95
20.	T	70
Jumlah nilai		1805
Rata-rata nilai		90.25
Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70		19
Persentase		95%

Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	60	4
2.	65	3
3.	70	5
4.	75	4
5.	80	4
Jumlah		20
Pencapaian nilai ≥ 70		13
Persentase nilai ≥ 70		65%

Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	65	1
2.	70	2
3.	80	1
4.	85	1
5.	90	5
6.	100	7
Jumlah		20
Pencapaian nilai ≥ 70		19
Persentase nilai ≥ 70		95%

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus I
Aktivitas Guru**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan	
		Guru	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	√	
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	√	
3		Bertanya jawab tentang kosakata dan materi yang dipelajari		√
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>		√
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	√	
6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan - pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing.	√	
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	√	
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	√	

9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran		√
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	√	
Jumlah			6	

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus I
Aktivitas Siswa**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan	
		Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran	√	
2		Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari	√	
3		Menyebutkan dengan benar pertanyaan yang guru ajukan tentang kosakata dan gambar yang dipelajari	√	
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		√
5		Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru	√	

	metode permainan			
6	<i>Bingo</i>	Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut		√
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.	√	
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		√
9		Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "		√
10		Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.	√	
Jumlah			8	

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

Persentase = $\frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$

Jakarta, 8 Januari 2016

Observer

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus II
Aktivitas Guru**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan	
		Guru	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyampaikan topik pembelajaran	√	
2		Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan gambar dari kosakata tersebut	√	
3		Bertanya jawab tentang kosakata dan materi yang dipelajari	√	
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Menjelaskan tata cara bermain <i>bingo</i>	√	
5		Mencontohkan langkah-langkah permainan <i>bingo</i> dan mengikutsertakan siswa untuk berpartisipasi	√	
6		Menunjuk dua orang siswa untuk mencoba permainan <i>bingo</i> dengan menggunakan papan <i>bingo</i> dan menjawab pertanyaan - pertanyaan pada kertas yang telah disediakan lalu menandainya pada papan masing-masing.		√
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok siswa	√	
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih perwakilan siswa untuk menjadi <i>The Caller</i> pada masing-masing kelompok.	√	

9		Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran	√	
10		Membimbing siswa selama permainan <i>bingo</i> berlangsung	√	
Jumlah			9	

**Lembar Pengamatan Pemantau Aktivitas Proses Pembelajaran
Menggunakan Metode Permainan *Bingo*
Siklus II
Aktivitas Siswa**

Nomor Butir	Dimensi	Aspek yang Dinilai	Hasil Pengamatan	
		Siswa	Ya	Tidak
1	Memperkenalkan kosakata yang dipelajari	Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan topik pembelajaran	√	
2		Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang dipelajari	√	
3		Menyebutkan dengan benar pertanyaan yang guru ajukan tentang kosakata dan gambar yang dipelajari	√	
4	Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran	Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>bingo</i>		√

5	menggunakan metode permainan <i>Bingo</i>	Berpartisipasi dalam permainan <i>bingo</i> yang dicontohkan oleh guru	√	
6		Menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kertas lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> masing-masing apabila berhasil menjawab pertanyaan tersebut	√	
7	Penerapan <i>Bingo</i> di dalam pembelajaran	Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.	√	
8		Mempersiapkan papan permainan <i>bingo</i> dan memilih salah satu teman sebagai perwakilan menjadi <i>The Caller</i> .		√
9		Bergantian menjadi <i>The Caller</i> untuk membacakan pertanyaan, sedangkan yang lainnya berusaha menjawab pertanyaan lalu menandai papan permainan <i>bingo</i> hingga mencapai pola yang (lima kotak berderet secara horizontal, vertikal atau diagonal) lalu berteriak " <i>Bingo!</i> "	√	
10		Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama permainan <i>bingo</i> berlangsung.	√	
Jumlah			8	

Keterangan:

Setiap butir memiliki skor 1

Jumlah total nilai: $20 \times 1 = 20$

Persentase = $\frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100\%$

Persentase = $\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$

Jakarta, 15 Januari 2016

Observer

Sulasmi Wardiningsih, M.Pd
NUPTK: 1033749651200005

DOKUMENTASI



Gambar 1
Guru sedang memberi contoh cara
bermain *bingo*



Gambar 2
Dua orang siswa sedang
mempraktekkan cara bermain *bingo*



Gambar 3
Siswa saat menjawab soal pertanyaan
bermain *bingo*



Gambar 4
Siswa saat mengisi papan permainan
bingo



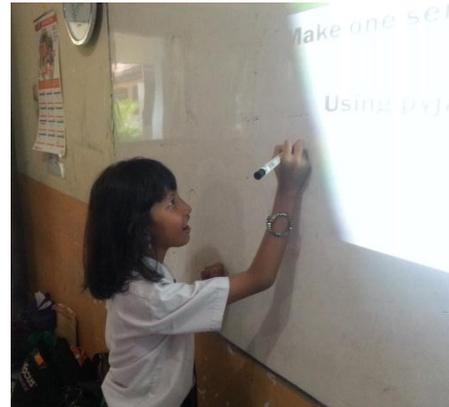
Gambar 5
Siswa saat membaca soal pertanyaan
permainan *bingo*



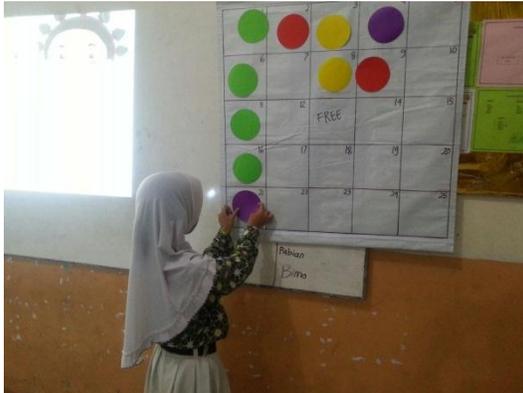
Gambar 6
Siswa saat membaca soal pertanyaan
permainan *bingo*



Gambar 7
Siswa saat menjawab soal pertanyaan
permainan *bingo*



Gambar 8
Siswa saat menjawab soal pertanyaan
permainan *bingo*



Gambar 9
Siswa saat menandai papan
permainan *bingo* besar



Gambar 10
Siswa saat menandai papan
permainan *bingo* besar



Gambar 11
Suasana kelas saat permainan *bingo*



Gambar 12
Suasana kelas saat permainan *bingo*



Gambar 13
Suasana kelas saat permainan *bingo*



Gambar 14
Suasana kelas saat mengerjakan soal latihan



Gambar 15
Kelompok siswa yang memenangkan permainan *bingo*



Gambar 16
Kelompok siswa yang memenangkan permainan *bingo*

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Amanah, Sri. "The Effectiveness Of Using Bingo Verb Game To Improve Vocabulary Achievement (A Classroom Action Research of the Second Grade Students of SMP IP Assalamah Ungaran in the Academic Year of 2011/2012)". Diakses dari <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/abstraksi/86f3625a10a02e47.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.16.

Anderson, Lorin W and David R. Nunan. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy Educational Objectives*. Dikutip dari <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/> yang diakses pada tanggal 7 Desember 2015, pukul 22.56

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bamhart, Chyntia A. 2008. *The Facts On File Student's Dictionary of American English*. New York: Facts of File, Inc.

Brewster, J. Ellis G, & Girard D. 2003. *The Primary English Teacher's Guide*, London: Penguin English.

Buttner, Amy, 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: Indeks.

Chairista, Eva. 2011. *Peningkatan Pemahaman Vocabulary Melalui Metode Guessing Meaning From Context dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan*. Skripsi PGSD FIP UNJ.

Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dewi, Komalia Puja. "An Effort to Improve the Students' Ability in Mastering Vocabulary by Using Word Wish Games Through Basic Bingo Game" (A Classroom Action Research on the Fourth Grade Students of SD Negeri Rajegwesi 02, Pagerbarang District)". Diakses dari <http://perpus.upstegal.ac.id/v4/?mod=opaq.koleksi.form&page=1304&barcodb=1822011K112> pada tanggal 22 Desember 2015 pukul 6.02.

Desmita, 2004. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djuanda, Dadan. 2006. *Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

_____. 2006a. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.

- Finch, Andrew. *Meaningful Vocabulary Learning: Interactive Bingo*. 2006. Taiwan: Kyungpook National University.
- Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice of English Language Teaching*, Oxford: Longman.
- H.-C. Liao, Y.-C. Deng, M.-C. Chiang, H.-Z. Chang, T.-W. Chan, "EduBingo: A Bingo-like system for skill building," In: *Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*. 2005. Taiwan: Chung Hua University Journal Research. Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59
- Jia-Jiunn Lo dan Fang-Li Tseng. *A Bingo Game for English Vocabulary Learning*. 2010. Taiwan: Chung Hua University Journal Research. Diakses dari <http://www.academicpub.org/cisme/paperInfo.aspx?paperid=13297> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 6.59
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dikutip dari <http://kbbi.web.id/paham> pada tanggal 27 September 2015, pukul 02.14
- Lopez, Kimberly. *Teaching Vocabulary*. Dikutip dari <http://woodard.latech.edu/~kklopez/EDCI424/Vocabulary%20Handout.pdf> pada tanggal 22 Desember, pukul 5.26.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ningtias, Puspa Apriliani. *The Effect of Bingo Game in Teaching Vocabulary at The First Grade of SMA YP UNILA*. Journal Research of Universitas

Lampung. 2014. Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/5937/> pada tanggal 22 Desember 2015, pukul 6.47

Nuari, Wulan. *Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Sangubanyu*. Dikutip dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/1594.pdf> pada tanggal 22 Desember 2015. Pukul 12.00

Nunan, David. 2006. *Practical English Language Teaching: Young Learners* New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Prensky, Marc. 2001. *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw-Hill.

Prima, Ginna Desari. 2012. "Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Bahasa Inggris Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SDN Batutulis 1 Bogor Selatan." Skripsi PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Soedjito, 2005. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Suyanto, Kasihani K. E. 2010. *English For Young Learners* Jakarta: Bumi Aksara.

Subana, M dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Susanto, Eko. 2009. *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Yogyakarta: Lumbung Kita.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Tomei, Lawrence A. 2010. *The Cognitive, Affective, and Psychomotor Domains: The Taxonomy of the Traditional Learner*. USA: Robert Morris University.

Wikipedia, *Bingo Games*. Diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo_\(U.S.\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bingo_(U.S.)) pada tanggal 11 Desember 2015 pukul 05.00

Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopolii. 2014. *Action Research: Teori, Model dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

<http://www.activityvillage.co.uk/printable-games>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.22

<http://www.bingocardtemplate.org/images/sight-word-bingo.png>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.15

<http://www.bingocardtemplate.org/red-synonyms-bingo>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.18

<https://www.bingocardcreator.com/bingo-cards/english-language/automonyms>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.20

<http://www.goodreads.com/topic/show/1864183-reading-bingo-2014>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.35

http://www.nwf.org/~media/Content/Activity-Finder/Camping-Bingo/camping_bingo_card_244x316.ashx. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.14

<https://www.pinterest.com/pin/79938962108473823/>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.38

<http://speechpeeps.com/2013/01/ultimate-figurative-language-pack-for.html>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2016, pukul 8.43

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Hana Nurwahidah Sudrajat. Dilahirkan di Ciamis pada tanggal 16 Februari 1994. Anak pertama dari pasangan Bapak Ajat Sudrajat, S.E dan Ibu Lia Rahmalia, S.Pd. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDI Yakmi lulus tahun 2006.

Pada tahun yang sama masuk di SMP Negeri 3 Tangerang dan lulus tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Tangerang dan lulus tahun 2012. Pada tahun yang sama pula diterima di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Jakarta. Menyelesaikan pendidikan Strata 1 Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Negeri Jakarta tahun 2016.