

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

SKRIPSI



Oleh:

FITRIANA NUR AISYAH

12.0305.0129

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMADIYAH MAGELANG**

2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Fitriana Nur Aisyah

12.0305.0129

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

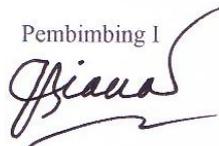
PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Wonolelo 3 Sawangan)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



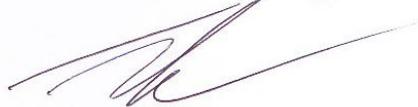
Magelang, 08 Mei 2017

Pembimbing I



Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIP. 037408185

Pembimbing II



Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi.
NIK. 138706116

PENGESAHAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

Oleh :
Nama : Fitriana Nur Aisyah
NPM : 12.0305.0129

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji kripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis

Tanggal : 10 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi :Ketua /Anggota 
2. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi. :Sekretaris 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. : Anggota 
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. :Anggota 

Mengesahkan,
Dekan FKIP




Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriana Nur Aisyah
NPM : 12.0305.0129
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Agustus 2017
Yang Membuat Pernyataan



Fitriana Nur Aisyah
NPM. 12.0305.0129

MOTTO

Allah yang Maha Pengasih, yang telah mengajarkan Al-Quran. Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai bicara.
(Qs Arrahman Ayat 1-4)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Boyahmin dan Sri Riyatni serta kakakku Azhar Wahyu Fuadillah yang telah mendidik, memberikan doa, dorongan, dan kasih sayang hingga skripsi ini selesai.
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan)

Fitriana Nur Aisyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan.

Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental. Rancangan penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dengan rancangan tes awal-akhir pada satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017 sebanyak 20 subjek. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah metode tes. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik yaitu Uji Peringkat-Bertanda *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal itu ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris berdasarkan ukuran antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan berupa media *scrabble*. Pada pengukuran awal diperoleh skor pengukuran awal rata-rata 43,25, nilai minimal 30, maksimal 60. Selanjutnya setelah diberi perlakuan berupa media *scrabble* dan dilakukan pengukuran kembali diperoleh skor rata-rata sebesar 70,75, nilai minimal 60, nilai maksimal 80. Uji hipotesis diperoleh *Asymp sig 2 (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ dan Z skor sebesar -3,854 sehingga hipotesis : “Ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Tahun 2016/2017,” diterima.

Kata kunci: Media Scrabble, Kosakata Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T seru sekalian alam. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa agama Islam, agama yang haq bagi umat manusia. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, M.T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan kritik yang mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Sutomo, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan penelitian.

7. Rekan-rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2012, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 08 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pengertian Media Pembelajaran	7
B. Pengertian Kosakata	12
C. Penelitian Yang Relevan	23
D. Kerangka Pemikiran	24
E. Hipotesis penelitian	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Setting Penelitian dan Subjek Peneltian	28
C. Identifikasi Variabel Penelitian	29

	D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
	E. Metode Pengumpulan Data	32
	F. Uji Instrumen Penelitian.....	38
	G. Prosedur Penelitian.....	43
	H. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
	A. Hasil Pelaksanaan Penelitian	50
	B. Pembahasan	57
BAB V	PENUTUP.....	61
	A. Kesimpulan	61
	B. Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Desain Penelitian	27
Tabel 2.	Kisi-Kisi Instrumen Tes Kosakata Bahasa Inggris	35
Tabel 3.	Kisi-Kisi Pelaksanaan <i>Scrabble</i>	36
Tabel 4.	Hasil Perhitungan Uji Validitas	41
Tabel 5.	Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 6.	Jadwal Perlakuan Media <i>Scrabble</i> Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	47
Tabel 7.	Hasil <i>Pretest</i> Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	50
Tabel 8.	Hasil <i>Posttest</i> Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	52
Tabel 9.	Statistik Deskriptif	52
Tabel 10.	Test Statistics	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Skema Kerangka Berfikir	24
-----------	-------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Ijin Penelitian Untuk Skripsi	67
Lampiran 2	Silabus	70
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	73
Lampiran 4	LKS	124
Lampiran 5	Soal Test Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban	131
Lampiran 6	Soal Test Sesudah Validasi dan Kunci Jawaban	140
Lampiran 7	Soal Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pretest dan Posttest Beserta Kunci Jawaban	148
Lampiran 8	Lembar Validasi RPP oleh Praktisi Guru	163
Lampiran 9	Lembar Validasi LKS oleh Dosen Ahli.....	169
Lampiran 10	Lembar Validasi Penilaian Kognitif oleh Dosen Ahli.....	173
Lampiran 11	Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen.....	178
Lampiran 12	Tabel SPSS Reliabilitas.....	181
Lampiran 13	Data Hasil Pretest Dan Posttes Kelas III	183
Lampiran 14	Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas.....	186
Lampiran 15	Tabel SPSS Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test.....	189
Lampiran 16	Dokumentasi.....	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua di Indonesia setelah Bahasa Indonesia. Bahasa Inggris dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi arah dan landasan dalam pengembangan pembelajarannya. Standar kompetensi dan kompetensi dasar ini diatur sedemikian rupa oleh kurikulum. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BNSP, 2006:50).

Pada pembelajaran Bahasa Inggris terhadap penguasaan kosakata, memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa harus banyak mengenal berbagai kosakata dalam Bahasa Inggris, karena kosakata merupakan modal pokok dalam kegiatan belajar mengajar, siswa harus benar-benar memahami arti kosakata. Dengan menguasai kosakata siswa akan mampu memahami bahasa baik secara lisan ataupun tulisan. Siswa diperkenalkan dengan kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Penguasaan kosakata Bahasa yang baik akan membuat peserta didik dapat memudahkan dalam meningkatkan 4 kemampuan dalam Bahasa Inggris diantaranya : *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis).

Kenyataan saat ini di kelas III SD Negeri Wonolelo 3 di SDN Wonolelo 3 Sawangan masih banyak kendala terdapat siswa yang kurang menguasai kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga hasil

pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih belum memuaskan. Rendahnya penguasaan kosakata siswa dalam Bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain minimnya pengetahuan siswa, rendahnya kemauan siswa terhadap bacaan, kurangnya media dalam pengajaran kosakata, dan kurang tepatnya metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Belajar bukan hanya di lingkungan sekolah saja, melainkan di rumah juga harus belajar agar siswa pandai untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dengan menggunakan media akan mempermudah siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan (Djamarah, 1995:136). Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris yang baik. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan menggunakan media *scrabble*. Dalam hal ini guru terlebih dahulu menetapkan media dan teknik pengajaran yang bervariasi, dan berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa hendaknya memperhatikan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata siswa.

Media *scrabble* ini menitik beratkan pada kemampuan mengingat jumlah kosakata yang dimiliki oleh siswa. Kelebihan media *scrabble* dapat

membantu siswa untuk mengikat suatu informasi. Menggunakan media *scrabble* dapat meningkatkan sosialisasi antar siswa karena dalam permainan ini dituntut kerjasama tim dalam kelompok.

Pengertian *scrabble* adalah permainan kata yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu tertentu. Umpunya satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang salingberhubungan diatas papan. Permainan dengan menggunakan kartu yang masing-masing mempunyai angka tertentu.

Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa (Nurgiyantoro, 2001:213). Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi proses berfikir seseorang. Bahasa merupakan alat berpikir yang utama. Segala macam pengertian, ide, konsep, pikiran, dan angan-angan kita lahirkan dengan bahasa. Bahasa juga yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosakata secara luas, secara jujur muaranya adalah metode menghafal. Namun, tanpa strategi yang tepat, kegiatan menghafal membuat para pelajar frustrasi dan menyerah kalah di langkah awal sebelum mereka menguasai beberapa puluhan kata, yang tentu belum sebanding dengan tuntutan sejumlah kosakata yang seharusnya dikuasai oleh pelajar sesuai dengan tingkat pendidikan mereka. Mempelajari kosakata adalah aspek penting dari perkembangan bahasa. Pengetahuan kosakata sangat berkaitan dengan kecakapan membaca, dan lagi pula pengetahuan kosakata bisa membantu mencapai kesuksesan belajar di sekolah (Martinus,

2011:3).Kosakata Bahasa Inggris adalah himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang untuk menyusun kalimat baru.

Berdasarkan hasil yang peneliti lakukan, SDN Wonolelo 3 masih memiliki keterbatasan dalam minimnya fasilitas media proses pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga menyebabkan proses belajar mengajar kurang efektif dan kurangnya partisipasi dalam belajar Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Keterbatasan media pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Wonolelo 3 cenderung menyebabkan guru hanya menggunakan media yang tersedia di kelas seperti papan tulis, kapur, dan buku. Dengan kata lain, media dalam mengajar Bahasa Inggris masih tradisional berjalan satu arah saja sehingga terkesan kurang menarik dan monoton. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan media yang tepat pula dapat meningkatkan pengertian siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan kemudian memberikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal atau kejadian.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung belum sesuai dengan standar nasional pendidikan. Hasil observasi menunjukkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris interaksi belajar masih kurang, dan masih belum menggunakan media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa berpartisipasi aktif, dan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan bahasa

siswa. Hal tersebut mengakibatkan penguasaan kosakata kemampuan pembelajaran Bahasa Inggris siswa rendah.

Merujuk pada kenyataan tersebut, perlu dilakukan pengembangan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa berpartisipasi aktif, dan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan bahasa siswa. Solusi yang tepat untuk memperbaiki pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SDN Wonolelo 3 adalah menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata Bahasa Inggris. Salah satunya dengan menggunakan media *scrabble*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan yaitu “Apakah media *scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Wonolelo 3?”

C. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SDN Wonolelo 3

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoritis

Memberi sumbangan pikiran pada guru untuk menggunakan media permainan *scrabble* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi sekolah dapat memberikan masukan pada sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru dapat memberikan masukan kepada guru dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran yang digunakan lebih efektif digunakan saat proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Menurut Ali (2010:89) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media belajar dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu.

Menurut Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dijadikan penghubung atau penyalur pesan dari pengirim pesan (guru) terhadap penerima pesan (murid) yang bertujuan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Sudrajat (dalam Putri, 2011 : 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu : (a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa , (b) Media

pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, (c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, (d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, (e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis, (f) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, (g) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas

3. Media Permainan *Scrabble*

Pengertian *scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang kegiatan akademik siswa. *Scrabble* digunakan sebagai media dalam mengembangkan *language skill* (kemampuan bahasa) (Hinebaugh, 2009).

Menurut Hargreaves, dkk (2011:1) menjelaskan bahwa *scrabble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. Waite (dalam Voinov 2009:217) menyebutkan bahwa *scrabble* merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa *scrabble* merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang telah ada.

Menurut Pyatt (2012:1) *Scrabble* mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain *scrabble* dapat

meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan daya ingat juga ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.

Berdasarkan hasil penelitian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa *scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi.

4. Strategi Permainan *Scrabble*

Strategi permainan *scrabble* yaitu *cooperative game* atau permainan kooperatif, sebuah permainan yang di dalamnya pencapaian tujuan mengharuskan bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya (James, dkk 2011:37). Dengan strategi tersebut, pemain *scrabble* dapat saling menambahkan kosakata baru yang mereka belum ketahui dan kata tersebut digunakan oleh lawan pemainnya.

Pyatt (2012:1) menjelaskan bahwa *scrabble* mencakup beberapa keterampilan yaitu memadukan huruf, membentuk kata yang kreatif, menarik kesimpulan dari kata dan mengevaluasi kata-kata yang telah disusun, dalam prosesnya *scrabble* dapat mencakup skill pengolahan kognitif kosakata, bekerja sama dalam pengetahuan terhadap

kosakata, membutuhkan kemampuan mengeja, membaca, pemahaman terhadap arti kata, kemampuan memberi alasan.

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* adalah media permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kosakata dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memiliki makna. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, pada mata pelajaran Bahasa Inggris mengharuskan siswanya memiliki kosakata sebanyak mungkin. Dengan memiliki kosakata yang banyak, siswa akan lebih mudah untuk menguasai kosakata Bahasa Inggris. Namun mempelajari Bahasa Inggris dengan teknik menghafal seperti biasa kurang efektif. Dalam teknik meningkatkan kosakata dalam Bahasa Inggris dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media *scrabble* merupakan satu-satunya media yang paling dibutuhkan dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris khususnya untuk meningkatkan kosakata sehingga dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat pula.

5. Langkah Strategi Pembelajaran *Scrabble* di SD

Tujuan akhir pembelajaran *scrabble* kosakata Bahasa Inggris di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai kosakata Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Huda, M 2013: 304) langkah-langkah strategi pembelajaran *scrabble* sebagai berikut : (a) Guru menyajikan materi sesuai topik, (b) Guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok 2 – 4 orang, (c) Guru memberi durasi tertentu untuk

permainan *scrabble* dengan cara menyusun kata, (d) Kelompok mengerjakan permainan *scrabble* dengan cara menyusun kata di depan kelas berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, (e) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa, (f) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib duduk kembali dan kelompok berikutnya maju ke depan kelas, (f) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak mengumpulkan poin yang ia kerjakan dengan benar, (g) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

6. Manfaat Permainan *Scrabble*

Hinebaugh (2009) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan papan *scrabble*, adalah sebagai berikut : (a) Meningkatkan kemampuan membaca, (b) Mengembangkan perbendaharaan kosakata, (c) Mengembangkan kemampuan tata bahasa, (d) Strategi pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan, (e) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan kemampuan mengeja.

7. Kekurangan Strategi Pembelajaran *Scrabble*

Adapun kekurangan pembelajaran *scrabble* adalah sebagai berikut: (a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar, (b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan, (c) Permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan.

B. 1. Pengertian Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosa kata secara luas, secara jujur muaranya adalah metode menghafal (Martinus, 2011: 3).

Kosakata merupakan kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya (Susanti, 2002 : 89). Sedangkan menurut Setiadi (dalam Setyaningsih, 2012 : 11) kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan seseorang dalam bahasanya.

b. Perluasan Kosa Kata

Membagi tahap perluasan kosakata sebagai berikut:

1) Masa Kanak-kanak

Perluasan kosakata pada anak-anak lebih ditekankan kepada kosakata, khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan-gagasan yang konkret (nyata). Ia hanya memerlukan istilah untuk menyebutkan kata-kata secara terlepas.

2) Masa Remaja.

Pada waktu anak menginjak bangku sekolah, proses tadi masih berjalan terus ditambah dengan proses yang sengaja diadakan untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya.

3) Masa Dewasa.

Pada seseorang yang meningkat dewasa, kedua proses tadi berjalan terus. Proses perluasan berjalan lebih intensif karena sebagai seseorang yang dianggap matang dalam masyarakat, ia harus mengetahui berbagai hal, berbagai keahlian dan keterampilan, dan harus pula (Keraf, 2001: 65-67).

c. Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (1986) dan Fahrudin dan Jamaris (2005) mengemukakan bahwa kemampuan penguasaan kosakata dibagi kedalam dua kelompok yaitu: penguasaan kosakata reseptif dan produktif.

- 1) Penguasaan reseptif adalah proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain, reseptif diartikan sebagai penguasaan pasif.

2) Penguasaan produktif adalah proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan. Penguasaan kosakata dalam aktivitas dan kehidupan sehari-hari mempunyai peranan yang sangat besar, karena buah pikiran seseorang hanya dapat dimengerti dengan jelas oleh orang lain jika diungkapkan dengan menggunakan kosakata. Selanjutnya Pustejovsky (dalam Fahrudin dan Jamaris 2005: 12) mengemukakan bahwa kapasitas bahasa seseorang merupakan refleksi dari kemampuannya untuk menggolongkan dan menunjukkan makna kata tertentu.

d. Pengajaran Kosakata

Menurut Ramli (2003 : 218) Mengemukakan bahwa pengajaran kosakata seharusnya perlu mendapat penekanan sejak seseorang mempelajari suatu bahasa. Dalam belajar bahasa, bukan struktur kalimat yang dipelajari terlebih dahulu, melainkan dengan menirukan kosakata yang diucapkan oleh pengajarnya.

e. Hakikat Kosakata

Menurut Jackson and Ze Amvela (2000 : 49) Mendefisikan kosakata sebagai kata yang didaftarkan dalam kamus, dipisahkan lewat spasi dalam penulisan dan dipisahkan lewat jeda dalam berbicara. Menurut Kridalaksana (2001 : 127) kosakata (atau disebutnya dengan leksikon) adalah (1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian dalam bahasa, (2) kekayaan kata dimiliki oleh si pembicara atau penulis suatu bahasa, dan (3) daftar kata

yang disusun seperti kamus tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Untuk semua ini, pengajaran bahasa pada prinsipnya adalah membelajarkan pembelajaran bahasa agar dapat memiliki keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Semua keterampilan berbahasa tersebut memerlukan penguasaan kosakata yang memadai yang kemudian diwujudkan dalam kalimat-kalimat.

2. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa resmi negara Inggris. Saat ini digunakan di berbagai negara dan di manfaatkan sebagai salah satu bahasa komunikasi Internasional di dunia (Hornby, 2010: 506).

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang semakin populer dan digunakan dimana saja. Kemampuan dalam Bahasa Inggris tidak hanya kemampuan membaca atau berbicara, tetapi juga kemampuan dalam mengenal dan mengingat kosakata. Tanpa mengetahui arti kata, kita akan kesulitan berbicara dan membaca dalam Bahasa Inggris (Christianti, dkk. 2016).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian Bahasa Inggris adalah bahasa yang berasal dari Negara Inggris yang digunakan sebagai bahasa komunikasi internasional baik secara lisan atau tulisan dan merupakan salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh para siswa.

3. Kosakata Bahasa Inggris

a. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Menurut Laflame (Tim Esa, 2006:5) Kosakata Bahasa Inggris merupakan faktor terpenting dalam keterampilan membaca. Kosakata Inggris (*vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa 1995:527). Menurut Cameron (2001:72) merupakan hal utama dalam mempelajari bahasa asing pada jenjang siswa SD.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris untuk siswa SD

Menurut Brewster (2003:81) target penguasaan bahasa asing untuk siswa usia SD adalah 500 kata per tahun tergantung dengan banyaknya faktor diantaranya kondisi belajar, waktu yang disediakan dan kemampuan memahami kata.

Mengajari kosakata untuk siswa berbeda dengan mengajarkan orang dewasa. Piaget (Cameron, 2001:2) menepatkan kognitif siswa SD dalam tahap pra operasional konkret dimana siswa harus belajar dengan contoh yang nyata, bukan abstrak, dan itu harus

berhubungan dengan dunia siswa, jadi diharapkan pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam berbahasa, dan tentunya juga berpengaruh pula terhadap penguasaan kosakata anak. Menurut Santrock (2007 : 330-375) penguasaan kosakata pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1) Faktor Kesehatan

Apabila anak berkembang secara sehat maka pertumbuhannya akan sehat, sehingga perkembangan bahasa anak akan lebih baik dan penguasaan kosakata akan bertambah secara alami.

2) Faktor Intelegensi

Intelegensi (Daya ingat) anak usia 3-4 tahun merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata anak karena pada usia ini anak memang mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat karena apa yang dilihat dan didengarkan mudah sekali disimpan dalam pikirannya.

3) Faktor Sosial Ekonomi Keluarga

Dalam penguasaan kosakata anak memerlukan stimulasi, sarana dan bimbingan yang baik. Keluarga yang memiliki status ekonomi yang lebih baik akan menjadi faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kosakata anak, dengan catatan keluarga benar-benar memperhatikan perkembangan bahasa anak.

4) Faktor Jenis Kelamin

Santrock (2007:335) menjelaskan bahwa anak perempuan lebih unggul dalam beberapa area verbal seperti kemampuan menemukan sinonim kata-kata dan memori verbal, sedangkan anak laki-laki melebihi anak perempuan dalam kemampuan kuantitatif dan visual spasial.

5) Faktor Lingkungan Sekitar

Lingkungan keluarga berperan dalam perkembangan bahasa anak, Santrock (2007:373) menyatakan kuantitas percakapan orang tua kepada anak berhubungan langsung dengan pertumbuhan kosakata anak dan kuantitas bicara dihubungkan dengan status teman bermain dan guru sangat penting dalam penguasaan kosakata dasar anak.

d. Aspek-Aspek Dalam Penguasaan Kosakata

Aspek penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak menurut Tarigan (dalam Noviani, 2012) adalah :

1) Kualitas

Indikator anak telah mencapai kualitas dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris adalah anak mampu mengucapkan (*prounountiation*) dengan benar dan mampu memahami arti kata (*meaning*).

2) Kuantitas

Aspek kuantitas yaitu anak mampu menyebutkan sejumlah kosakata Bahasa Inggris, Hurlock (dalam Budiono, 2008) kosakata yang digunakan adalah kosakata yang digunakan adalah kosakata umum yaitu :

a) Kata benda

Kata benda adalah nama dari suatu benda dan segala sesuatu yang dibendakan. Menurut wujudnya, kata benda dibagi atas dua jenis, yaitu kata benda konkrit dan kata benda abstrak. Yang dimaksud kata benda konkrit adalah nama dari suatu benda-benda yang dapat ditangkap dengan pancaindra. Sedangkan kata benda abstrak adalah nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap dengan pancaindra.

b) Kata sifat

Yang dimaksud kata sifat atau adjective adalah kata yang menyatakan sifat atau hal keadaan dari suatu benda seperti tinggi, rendah, lama baru dan sebagainya. Keraf (dalam Suhartono, 2005) mendefinisikan bahwa segala kata yang dapat mengambil bentuk sereduplikasinya, serta dapat diperluas.

c) Kata kerja

Kata kerja atau verbal adalah semua kata yang menyatakan perbuatan dan perilaku. Keraf (dalam Suhartono, 2005) menyatakan bahwa segala macam kata yang dapat diperluas

dengan kelompok kata dengan kata sifat adalah kata kerja. Aspek perkembangan kosakata pada anak dipengaruhi oleh faktor penguasaan kosakata anak.

e. Konsep-Konsep Pemerolehan Kosakata

Menurut Dardjowidjojo (2008), kosakata awal yang diketahui anak diperoleh dari ujaran di lingkungannya. Macam kosakata yang ada adalah kata utama dan kata fungsi. Anak menguasai kosakata utama terlebih dahulu karena terdiri atas nomina, verba, dan adjektiva. Dari ketiga kosakata utama, anak lebih mudah menguasai nomina karena lebih konkret. Pada umumnya bahwa penguasaan bahasa adalah penguasaan kosakata. Dalam *words make a language*. Artinya bahwa bahasa itu pada dasarnya dibentuk dan disusun atas serangkaian kosakata sehingga membentuk kesatuan makna. Dalam hal penentuan kosakata yang dapat dikatakan sebagai pemerolehan bahasa.

f. Perkembangan Bahasa Inggris Anak

Anak usia 4-5 tahun, masuk dalam hitungan anak usia dini, definisi umum yang dikemukakan oleh *Nasution Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) adalah sekelompok individu yang berada dalam rentang usia antara 0-8 tahun, anak usia dini dikelompokkan dalam tipe kelompok sebagai berikut : (1) kelompok bayi berada pada usia 0-12 bulan, (2) kelompok bermain berada pada usia 1-3 tahun, (3) kelompok prasekolah berada pada usia 4-5 tahun,

(4) kelompok usia sekolah berada pada usia 6-8 tahun (Hartati, 2005:7-8).

Pada usia 4-5 tahun anak mengembangkan berbagai kemampuannya yang salah satunya adalah perkembangan bahasa, ciri perkembangan bahasa anak usia 4 tahun : (1) memperbanyak kosakata dari 4.000 sampai 6.000 kata, menunjukkan perhatian pada penggunaan abstrak, (2) biasanya berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 5 sampai 6 kata, (3) mencoba berkomunikasi dengan lebih baik dari yang dimungkinkan kosakatanya, meminjam dan mengembangkan kata-kata untuk menciptakan makna, (4) belajar kosakata baru dengan cepat jika berhubungan dengan pengalaman sendiri, (5) suka menyanyikan lagu-lagu sederhana, mengetahui banyak sajak dan permainan jari tangan Bredeamp dan Coople (dalam Ramli, 2005 : 189).

Ciri perkembangan bahasa anak usia 5 tahun adalah : (1) menggunakan kosakata sekitar 5.000 sampai 8.000 dengan sering bermain dengan kata-kata, melafalkan kata-kata dengan sedikit kesukaran, kecuali bunyi-bunyi tertentu misalnya r, (2) menggunakan kalimat yang lebih sempurna dan lebih kompleks, (3) bergantian dalam percakapan, jarang menyela orang, menunjukkan sisa-sisa *egosentrisme* dalam pembicaraan, (4) berbagai pengalaman secara verbal, menggunakan kata-kata yang terdapat pada berbagai lagu tangan *Bredeamp* dan *Coople* (dalam Ramli, 2005 : 189).

Berlandaskan ciri perkembangan diatas maka pembelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa inggris yang ikut terintegrasi didalamnya, karena Bahasa Inggris anak masih berupa pengenalan kosakata dasar umum.

- g. Pengaruh media *Scrabble* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

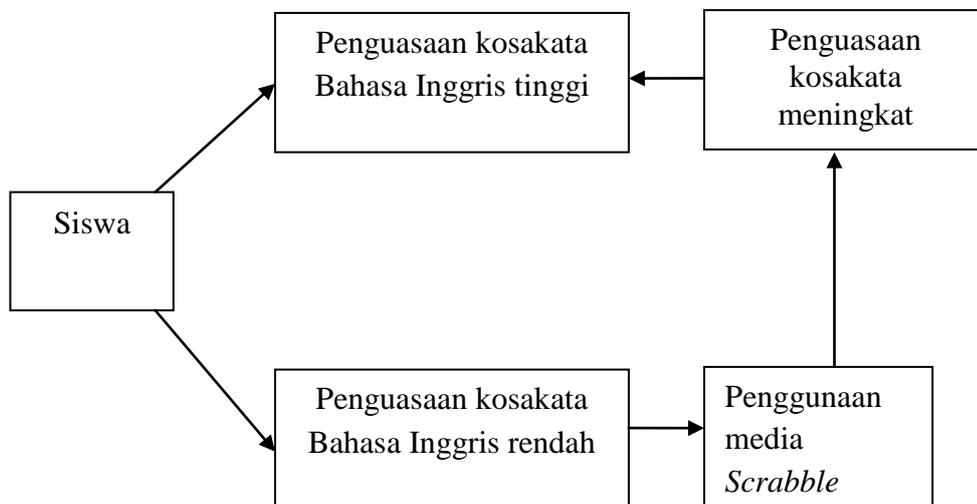
Penguasaan kosakata siswa sangat rendah, terbukti dengan rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Agar hasil belajar Bahasa Inggris lebih baik, guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Media *Scrabble* melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak SD yang ingin tahu, ingin belajar dan berpikir realitas. Sedangkan kosakata merupakan modal pokok dalam kegiatan yang menyajikan objek belajar secara konkret sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Sehingga media *Scrabble* berbantu untuk meningkatkan kosakata, dalam penelitian ini diharapkan memberi pengaruh yang positif terhadap pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan Saadah, dkk (2010) dalam journal dengan judul "Pengaruh Permainan *Scrabble* terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibandingkan subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.
2. Selain itu penelitian oleh Ristanto, dkk (2014) dalam journal dengan judul "Peningkatan Perbendaharaan Kosakata bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Jawa. Penggunaan media permainan *Scrabble* dapat membuat siswa terlibat aktif dan membangkitkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan perolehan presentase skor rata-rata siklus I dan siklus II.

D. Kerangka Pemikiran



Gambar 1
Skema Kerangka Berfikir

Siswa di SD Negeri Wonolelo 3 dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris ada yang penguasaan kosakatanya tinggi dan ada juga yang penguasaan kosakatanya rendah. Bagi siswa yang penguasaan kosakata bahasa Inggris rendah, dapat menggunakan media *Scrabble* agar penguasaan kosakata meningkat. Sehingga penguasaan kosakata Bahasa Inggris tinggi.

E. Hipotesis penelitian

Sugiyono (1999:89) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan, dari hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis benar adanya atau tidak benar.

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek penelitian. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuan dari penelitian eksperimen yaitu untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen dengan jenis *one group pretes-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*.

Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variabel*) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media lain yang sudah pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan media yang menarik yaitu media *scrabble*. Hal ini dimungkinkan turut mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami atau menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Berikut tabel mengenai model eksperimen *one group pretest-posttest Design* :

Kelompok	<i>Pre Test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Tabel : 1
Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ : Pengukuran awal untuk mengukur tingkat kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada anak sebelum diberi perlakuan menggunakan media *srcabble*.
- X : Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media *scrabble*.
- O₂ : Pengukuran akhir untuk mengukur tingkat kemampuan kosakata pada anak setelah diberi perlakuan menggunakan media *scrabble*.

B. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian

Setting penelitian berarti latar belakang yang dijadikan lokasi penelitian. Tempat yang dijadikan lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3, Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang. Tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah murid yaitu 20 di kelas III yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 8 murid perempuan.

1. Populasi

Populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama. Menurut Sugiyono (2010: 90) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian yang mengandung informasi yang diketahui dan memiliki beberapa karakteristik tertentu yang sama dan telah ditetapkan untuk ditarik kesimpulan. Adapun populasi yang digunakan untuk penelitian adalah semua siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010: 91) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri sama dengan populasi.

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subjek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Adapun sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 sejumlah 20 siswa.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2010: 91) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling atau penelitian populasi yaitu teknik penentuan dengan menggunakan seluruh subjek penelitian sebagai sampel dengan pertimbangan adanya penggunaan sampel secara keseluruhan untuk tujuan tertentu.

C. Identifikasi Variabel Penelitian.

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014 : 38)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah :

1. Independen Variabel : Media scrabble

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), biasanya dinotasikan dengan symbol X.

2. *Dependen Variabel* : Kosakata Bahasa Inggris.

Dependen variabel atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas, bisa dinotasikan dengan symbol Y.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah pada penyusunan instrumen penelitian, melalui media *scabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

1. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris

Kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini adalah salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Pengukuran penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 dilakukan melalui *pretest* sebelum menerima perlakuan dan *posttest* setelah menerima perlakuan dalam materi kosakata Bahasa Inggris. Aspek yang diukur yaitu aspek kualitas berupa *prounouncation* dan *meaning*, serta aspek kuantitas berupa jumlah kosakata Bahasa Inggris yang dapat disebutkan terdapat kata benda, kata sifat, dan kata kerja.

Kosakata Bahasa Inggris dikatakan meningkat jika nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Soal dengan jawaban benar bernilai 1 dan soal dengan jawaban salah bernilai 0.

2. Media *Scrabble*

Pembelajaran *scrabble* adalah permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi. Terdapat berbagai dalam pembelajaran media *scrabble*, yang akan peneliti gunakan dalam peneliti ini adalah media *scrabble* dengan materi kosakata Bahasa Inggris sederhana.

Penerapan media *scrabble* terdapat dalam langkah-langkah pembelajaran RPP dengan menggunakan

- a. Menyediakan alat dan media
 - 1) Laptop
 - 2) LCD
 - 3) Proyektor
 - 4) Papan *scrabble*
- b. Jalannya kegiatan
 - 1) Sebelum kegiatan pembelajaran siswa diberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa.
 - 2) Mengkondisikan dan memotivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai.
 - 3) Menyampaikan materi yang akan dipelajari beserta tujuan.
 - 4) Mendemonstrasikan materi kosakata Bahasa Inggris dengan permainan *scrabble* dan siswa terlihat senang dan antusias dalam pembelajaran.

- 5) Guru menerapkan media *scrabble* dengan menjelaskan cara aturan bermain permainan *scrabble*, siswa maju kedepan untuk mencoba bermain *scrabble* di bantu oleh guru. Setiap siswa harus mencoba bermain *scrabble* secara bergiliran.
- 6) Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi berupa *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Tes

Menurut Webster (dalam Arikunto, 2012: 46) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Sudaryono (2012: 101) tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang tes, tes digunakan untuk mengukur sejauh mana

seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan.

Pada penelitian ini tes diberikan sebanyak empat kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris sederhana setelah diberikan perlakuan. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum penelitian sampai ada peningkatan setelah diberi perlakuan melalui media *scrabble*. Instrumen yang digunakan berupa tes pada ranah kognitif.

2. Instrumen Pengumpulan data

Menurut Arikunto (2006:134) bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Selanjutnya data tersusun merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan untuk membuktikan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh sebuah perlakuan yang diberikan. Alat yang digunakan dalam pengukuran ini disebut instrumen penelitian. Instrumen terlebih dahulu dituangkan dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang tertera sebagai berikut:

a. Soal tes

Soal tes kosakata Bahasa Inggris dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Tes prestasi belajar ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi Bahasa Inggris sederhana dengan kompetensi dasar mengeja kosakata Bahasa Inggris. Butir soal yang diujikan termasuk dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

Perhitungan instrumen tes kosakata Bahasa Inggris menggunakan skala pengukuran jenis skala 0-1 atau skala Guttman. Skor 1 dalam butir soal diberikan bagi siswa yang menjawab benar dan apabila menjawab salah maka diberi nilai 0. Butir soal yang digunakan dalam tes berpedoman pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III. Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel : 2
Kisi-kisi Instrumen Tes Kosakata Bahasa Inggris.

Aspek	Sub Topik	Indikator	Keterangan	Butir soal
Kualitas	- <i>Prounouncation</i> - <i>Meaning</i>	1. Ketepatan dalam menyebutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 2. Ketepatan dalam melafalkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 3. Ketepatan dalam kelancaran menyebutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja 4. Ketepatan dalam berintonasi dalam menyenutkan kata benda, kata sifat, dan kata kerja.	LKS	
Kuantias	- Menyebutkan nama kata benda	Siswa mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada di dalam kelas dan sekitarnya	<i>Pretes Posttest</i>	1, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31
	- Menyebutkan nama kata sifat	Siswa mampu menyebutkan nama-nama sifat seperti warna, bentuk		6, 9, 14, 15
	- Menyebutkan nama kata kerja	Siswa mampu menyebutkan nama-nama kata kerja seperti mengupas, memasak, mewarnai, menari.		2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 32, 33, 34, 35

b. Modul *Scrabble*

Tabel : 3
Kisi-kisi Pelaksanaan *Scrabble*

Hari	Tanggal	Prodesur	Alat/bahan
Jum'at	12, Mei 2017	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan beberapa perlengkapan sudah lengkap untuk bermain <i>Scrabble</i>. b. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>Scrabble</i>. c. Setiap balok-balok huruf mempunyai nilai antara 1 sampai 10. d. Jika balok-balok huruf menepatkan pada kotak berwarna merah bertulisan "<i>triple word</i>", dapat dikalikan 3 total poin, jika menepatkan pada kotak berwarna merah jambu bertulisan "<i>double word</i>", dapat dikalikan 2 total poin. e. Guru memilih kamus yang akan digunakan dalam bermain permainan <i>Scrabble</i>. f. Guru memasukan balok-balok huruf kedalam kantong kain, dan dikocok. g. Guru menyuruh peserta didik untuk mengambil tujuh balok-balok huruf dari dalam kantong kain tanpa melihat. Peserta didik menyusun tujuh balok-balok dirak huruf. h. Guru memulai permainan <i>Scrabble</i>. i. Setiap peserta didik maju kedepan untuk mencoba bermain permainan <i>Scrabble</i>. j. Guru menentukan pemain yang mulai duluan, dan dimulai dari nomer absen 1. k. Dibantu oleh guru peserta didik memulai menyusun kata dengan melihat tujuh huruf 	Papan <i>Scrabble</i> , balok-balok, kantong kain, rak.

		<p>dirak yang telah disusun.</p> <p>l. Dilanjutkan absen nomor dua, diberi kesempatan untuk mengambil balok-balok huruf yang telah digunakan pada siswa absen nomor satu. Kemudian setelah mengambil balok-balok huruf menjadi 7 huruf dirak, peserta didik melanjutkan kembali untuk menyusun sebuah kata.</p> <p>m. Jika giliran peserta didik absen nomor 3 untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan "PASS" dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya.</p>	
Sabtu	13, Mei 2017	<p>a. Guru menyiapkan beberapa alat untuk bermain <i>Scrabble</i>. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>Scrabble</i>.</p> <p>b. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengambil tujuh huruf dari dalam kantong, dan menepatkannya pada rak masing-masing. Pada setiap huruf mempunyai nilai.</p> <p>c. Selama permainan berlangsung, peserta didik mempunyai tiga pilihan yaitu membuat sebuah kata, mengatakan "pass", atau menukar huruf.</p> <p>d. Tiap peserta didik memikirkan jawaban pada 7 huruf yang telah disediakan oleh guru.</p> <p>e. Setiap peserta didik mengkombinasikan dua atau lebih petak huruf yang dimiliki untuk membentuk</p>	Papan <i>Scrabble</i> , balok-balok, kantong kain, rak.

		satu kata. Misalnya: peserta didik yang dapat huruf W, B, T, S, I, Q, U yaitu bisa menjadi satu kata : BUS	
		<p>f. Kemudian 3 huruf yang ditempelkan pada papan, peserta didik mengambil 3 huruf lagi untuk mengganti huruf yang sudah di ambil untuk menjadikan sebuah kata.</p> <p>g. Peserta didik yang sudah menemukan sebuah kata, kemudian bergantian kepada peserta didik yang lain.</p> <p>h. Jika peserta didik giliran untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan “PASS” dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya.</p> <p>i. Setelah permainan berakhir, guru mengitung poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Pemain yang mempunyai skor tinggi ditetapkan sebagai pemenang.</p>	

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji konstruk

Uji validasi dalam penelitian ini salah satunya menggunakan *construct validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen ahli dan guru kelas. Instrumen yang diuji berupa Lembar Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), Soal *Pretest Posttest*, Lembar Kerja Siswa(LKS) serta media *Scrabble*.

Uji validitas instrumen dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Agrissto Bintang A.P, M.Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan Bahasa Inggris di SD, memberikan masukan soal *pretest posttest* sudah dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan dalam lembar kerja siswa sudah dapat digunakan dalam penelitian. Validator instrumen penelitian yang kedua yaitu Ibu Karsini, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri Wonolelo III, memberikan masukan pada RPP sudah baik dalam lembar kerja siswa, dan masukan yang diberikan pada media yang dibuat yaitu sudah bagus dan kreatif.

2. Uji Validitas

Uji Validitas yang digunakan peneliti adalah validitas butir soal. Untuk soal objektif, item yang dijawab benar di berikan angka 1 dan 0 untuk item yang dijawab salah. Pengujian validitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan analisis butir soal. Jumlah butir pada instrumen yang digunakan tersebut adalah 35 butir soal. Kriteria uji validitas butir adalah jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen tidak valid dan dinyatakan gugur. Adapun nilai kritis r_{tabel} untuk taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $(dk)=n-1=15$ adalah 0,553 dengan demikian nilai koefisien korelasi yang ada diatas nilai kritis r_{tabel} adalah valid.

Data yang diperoleh digunakan untuk pegujian validitas instrumen, dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasaryang dikemukakan Pearson (dalam Arikunto, 2012: 92) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = Jumlah subyek

$\sum X$ = Jumlah skor *item*

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor *item* dengan skor total

$\sum X^2$ = Jumlah skor *item* kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 35 butir soal, didapat 25 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Adapun butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomer 10, 12, 13, 14, 16, 20, 21, 22, 23, 24. Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel : 4
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No Soal	t_{tabel}	t_{hitung}	Keterangan
1.	0,553	0,680	Valid
2.	0,553	0,841	Valid
3.	0,553	0,709	Valid
4.	0,553	0,709	Valid
5.	0,553	0,532	Valid
6.	0,553	0,913	Valid
7.	0,553	0,657	Valid
8.	0,553	0,913	Valid
9.	0,553	0,680	Valid
10.	0,553	0,440	Tidak Valid
11.	0,553	0,684	Valid
12.	0,553	0,459	Tidak Valid
13.	0,553	0,390	Tidak Valid
14.	0,553	0,377	Tidak Valid
15.	0,553	0,694	Valid
16.	0,553	0,374	Tidak Valid
17.	0,553	0,645	Valid
18.	0,553	0,645	Valid
19.	0,553	0,680	Valid
20.	0,553	0,397	Tidak Valid
21.	0,553	0,287	Tidak Valid
22.	0,553	0,491	Tidak Valid
23.	0,553	0,070	Tidak Valid
24.	0,553	0,073	Tidak Valid
25.	0,553	0,753	Valid
26.	0,553	0,913	Valid
27.	0,553	0,913	Valid
28.	0,553	0,913	Valid
29.	0,553	0,680	Valid
30.	0,553	0,680	Valid
31.	0,553	0,657	Valid
32.	0,553	0,797	Valid
33.	0,553	0,913	Valid
34.	0,553	0,657	Valid
35.	0,553	0,657	Valid

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemantapan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi satu dengan kondisi yang lain. Perbedaan waktu atau kondisi sering digunakan untuk membedakan macam reliabilitas, yakni stabilitas, ekuivalensi, dan konsistensi internal. Menurut Umar (2003:113), jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsisten suatu alat pengukur, dalam mengukur gejala yang sama. Arikunto (2006:168) menyatakan, reliabilitas artinya dapat dipercaya dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan reliabel bila memberikan hasil yang tetap atau ajeg walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus Cronbach Alpha yang dihitung menggunakan bantuan dengan program *SPSS versi 17,00 for windows*, apabila koefisien alpha hitung lebih besar dari 0,05 maka instrumen/alat ukur dikatakan reliabel.

Rumus Cronbach Alpha :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum x_i^2}{n \sum s_i^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir soal

\bar{x}_t : Rata – rata skor

s_t^2 : varians skor total

Pada perhitungan reliabilitas, untuk menentukan ukuran kestabilan dan ketetapan dari instrumen, diperlukan harga koefisien reliabilitas. Koefisien yang digunakan adalah teknik koefisiensi *Alpha*. Kriteria besarnya koefisiensi reliabilitas, sebagai berikut :

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ = reliabilitas tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ = reliabilitas cukup

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ = reliabilitas agak rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = reliabilitas rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ = reliabilitas sangat rendah

Tabel : 5
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.967	25

Diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,967$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument penelitian ini termasuk kriteria reliabilitas tinggi.

G. Prosedur Penelitian

Peneliti merancang prosedur eksperimen ini ke dalam tiga tahapan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

a. Mengajukan permohonan ijin penelitian

Mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Wonolelo III dan berkomunikasi dengan guru kelas III dengan tujuan untuk mengenal siswa, materi pelajaran, dan rencana pembelajaran.

b. Menyiapkan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan pada penelitian ini mengenai kosakata bahasa Inggris dengan standar kompetensi mengeja dan menyalin kosakata Bahasa Inggris. Dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua dengan alokasi waktu penelitian 2x60 menit, pertemuan ketiga dan ke empat dengan aloksai waktu 2x35 menit. Langkah penyusunan materi dalam RPP adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam silabus untuk dimasukkan dalam RPP.
- 2) Menentukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih dalam penelitian.
- 3) Menentukan metode dan media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang akan dipakai sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- 5) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

6) Menyusun materi ajar dan alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

7) Persiapan alat, sumber, bahan dan media

c. Persiapan alat, sumber, bahasa, dan media

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran dalam kelas. Sumber yang digunakan adalah buku paket Bahasa Inggris kelas III. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan metode pembelajaran aktif (*cooperative learning*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Laptop, CD interaktif, LCD, Proyektor.

d. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar soal *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi untuk mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Scrabble*.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a. Pengukuran awal

Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Pengukuran awal

bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, subjek penelitian berjumlah 20 siswa.

- b. Jalannya perlakuan (berupa model pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*).

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan media *scrabble* kepada 20 subjek penelitian. Dilakukan sebanyak 4 kali dalam dua minggu, pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan aloksi 2x60 menit, dan pertemuan ketiga dan keempat dilakukan dngan alokasi 2x35 menit. Perlakuan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris, sehingga akan diketahui perbedaan antara penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Peneliti melakukan pembelajaran sesuai RPP dengan metode *cooperative learning* tersebut dan menyesuaikan kondisi siswa. Jalannya perlakuan dalam penelitian ini lebih lengkap dijelaskan dalam RPP terlampir. Perlakuan dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2017 – 23 Mei 2017 terhadap 20 siswa kelas III Sd Negeri Wonolelo

III. Adapun jadwal perlakuan sebagai berikut :

Tabel : 6
Jadwal Perlakuan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No.	Hari, tanggal	Materi	Keterangan
1.	Jumat, 12 Mei 2017	-	Pretes
2.	Sabtu, 13 Mei 2017	Mencari kata kosakata Bahasa Inggris sederhana	<i>Treatment</i>
3.	Jumat, 19 Mei 2017	Mencari kata kosakata Bahasa Inggris sederhana	<i>Treatment</i>
4.	Sabtu, 20 Mei 2017	Nama-nama alat transportasi, nama-nama profesi, nama buah-buahan, macam-macam warna, dan nama anggota tubuh manusia	LKS
5.	Senin, 22 Mei 2017	Nama-nama benda didalam kelas, nama-nama alat transportasi, dan nama-nama hewan Nama-nama hobby, dan nama-nama anggota tubuh manusia	LKS
6.	Selaasa, 23 Mei 2017	-	Posttest

3. Tahap pengukuran

Pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan tes objektif sebanyak 25 butir soal. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan media *scrabble*. Hasil pengukuran ini akan menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pengukuran sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *software SPSS 17.00 for windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50.

2. Uji hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *scrabble* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada anak. Pengaruh tersebut diketahui melalui hasil tes evaluasi siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *scrabble* pada subjek yang menjadi kelompok eksperimen dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble* dan skor posttes setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *scrabble*. Penelitian ini menggunakan analisis data statitis non-parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subjek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik non-parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan bantuan komputer program *SPSS versi 17.00 for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

Pretest dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2017 di dalam kelas III SD Negeri Wonolelo III pada jam pelajaran pertama selama 2 x 35 menit dengan memberikan soal *pretest* kepada seluruh siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 sebagai subjek penelitian. Kemudian hasil *pretest* siswa kelas III di analisis oleh peneliti sehingga dapat disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel : 7
Hasil *Pretest* Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

NO.	SUBJEK	SKOR <i>PRETEST</i>
1.	AZ	30
2.	BD	45
3.	SF	55
4.	AJ	35
5.	DW	60
6.	RT	55
7.	RN	35
8.	LN	40
9.	VR	35
10.	BB	35
11.	DN	35
12.	RF	40
13.	GT	40
14.	FN	35
15.	DN	50
16.	DV	45
17.	ER	60
18.	ST	45
19.	RZ	50
20.	TM	50
Rata-rata		43,25

b. Pemberian Perlakuan dengan *Treatment*

Perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 yang berjumlah 20 siswa adalah dengan menggunakan media *scrabble* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris materi mencari dan menyusun kata kosakata Bahasa Inggris sederhana. Materi yang disampaikan kepada siswa didukung oleh penggunaan media *scrabble* agar dapat memudahkan siswa dalam memahami penguasaan kosakata Bahasa Inggris, dengan materi menyusun kata kosakata Bahasa Inggris sederhana yang disampaikan oleh peneliti. Pelaksanaan *treatment* dimulai dari tanggal 12 Mei 2017 sampai dengan 13 Mei 2017. Waktu dalam setiap pertemuan yaitu 2x60 menit dilaksanakan pada jam pertama pembelajaran.

c. Pelaksanaan Pengukuran Akhir *Posttest*

Posttest dilakukan pada tanggal 23 Mei 2017 di ruang kelas III SD Negeri Wonolelo 3 pada jam pertama dari jam 08.00 sampai dengan jam 09.30 WIB pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3. *Posttest* dilakukan dengan memberikan soal evaluasi pada masing-masing siswa yang sama dengan soal *pretest*. Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data terhadap jumlah skor *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris disajikan pada table berikut :

Tabel : 8
Hasil *Posttest* Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

NO.	SUBJEK	SKOR <i>POSTTEST</i>
1.	AZ	65
2.	BD	75
3.	SF	75
4.	AJ	65
5.	DW	60
6.	RT	75
7.	RN	70
8.	LN	75
9.	VR	70
10.	BB	75
11.	DN	80
12.	RF	75
13.	GT	70
14.	FN	65
15.	DN	60
16.	DV	75
17.	ER	65
18.	ST	70
19.	RZ	75
20.	TM	75
Rata-rata		70,75

2. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pengolahan data hasil tabulasi jawaban subjek penelitian dioalah dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17.00 for windows*. Pengelolahan tersebut menghasilkan *statistic descriptive variable* penelitian sebagai berikut :

Table : 9
Statistik Deskriptif

	Jumlah Subjek	Rata-rata	Standar Deviasi	Minimal	Maksimal
PRE	20	43,25	9,072	30	60
POST	20	70,75	5,684	60	80

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sampel penelitian berjumlah 20 siswa. Nilai minimal *pretes* sebesar 30 dan nilai *pretest* maksimal sebesar 60 dengan rata-rata 43,25 dan standar deviasi sebesar 9,072, sedangkan setelah mendapat perlakuan nilai minimal *posttest* sebesar 60 nilai maksimal 80 dengan rata-rata 70,75 dan standar deviasi sebesar 5,684. Artinya setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *scrabble* peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris mengalami kenaikan yang lebih besar. Semakin banyak peningkatan nilai pembelajaran Bahasa Inggris materi kosakata Bahasa Inggris sederhana dengan menggunakan media *scrabble*, maka kemampuan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris semakin baik.

3. Analisis Data Penelitian

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan program *SPSS 17.00 for windows* dengan analisis *descriptive statistic Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah sampel <50 . Data dikatakan normal jika perhitungan sig lebih besar dari 0,05. Data dikatakan tidak normal jika hasil perhitungan sig kecil dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel : 10
Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig	Keterangan
Pretest	0,054	Data Berdistribusi Tidak Normal
Posttest	0,012	Data Berdistribusi Tidak Normal

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perhitungan sig pada pretes adalah 0,054 dan data posttes adalah 0,012. Hal tersebut menunjukkan bahwa signifikansi pada data pretest dan posttest lebih kecil dari 0,05 yang berarti data tersebut tidak normal. Sehingga uji hipotesis dilakukan dengan uji *wilcoxon Signed Rank Test*. Adapun hasil analisis uji normalitas tersebut terlampir.

b. Uji hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Sawangan. Pengujian menggunakan bantuan komputer dengan program *SPSS 17.00 for windows* dengan teknik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Teknik *Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, namun datanya tidak mengikuti distribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik uji Wilcoxon dengan $N=20$, dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest-Pretest Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
Ties	1 ^c		
Total	20		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Analisis :

a. Hipotesis

$N = \text{Negative Ranks} = 0$, berarti tidak ada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada pengukuran akhir yang lebih kecil dari pada hasil pengukuran awal.

$N = \text{Positif Ranks} = 19$, berarti penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III meningkat dari pengukuran awal (tidak ada yang nilainya menurun setelah dilakukan pengukuran akhir). Oleh karena itu jumlah rangking negatif lebih kecil dari pada rangking positif maka nilai T yang digunakan adalah jumlah rangking yang negatif.

b. Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan untuk Uji Data Dua Sampel Berhubungan (*Dependent*) dapat dilakukan dengan menggunakan Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* (Santoso, 2009), peneliti membandingkan Statistik Hitung dan Statistik Tabel. Menurut Santoso (2013), jika Statistik Hitung (angka z output) $>$ Statistik Tabel (tabel z) maka H_0 ditolak, sedangkan Statistik Hitung (angka z output) $<$ Statistik Tabel (tabel z) maka H_0 diterima.

Pengambilan keputusan dalam hipotesis penelitian ini menggunakan probabilitas untuk melihat seberapa besar pengaruh media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosata Bahasa

Inggris. Menurut Santoso (2013), data dikatakan signifikan apabila $sig < 0,05$. jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak

Artinya : Ada Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.

c. Statistik Hitung

Menghitung T (Statistik Uji) dari *Wilcoxon*

Dari output yang terdapat dalam tabel 4.4 terlihat bahwa dari subjek 20 data subjek penelitian, 0 (*Negative Ranks*) atau dapat dikatakan bahwa tidak terdapat nilai subjek sebelum perlakuan dengan media *Scrabble* yang lebih besar dari n ilai subjek setelah diberi *Treatment* dengan media *Scarbble*, 19 bertanda positif (*Positive Ranks*), atau dapat dilakukan bahwa semua nilai subjek sesudah *treatment* dengan media *scrabble* lebih besar dari nilai subjek sebelum diberikan *treatment* dengan media *scrabble* dan 1 atau ada nilai subjek yang sama (*ties*) antara sebelum *treatment* dengan nilai sesudah *treatment* menggunakan media *scrabble*. Dalam uji *wilcoxon* yang dipakai adalah jumlah beda-beda yang kecil, karena itu dalam penelitian ini di ambil beda-beda yang negatif (lihat output pada kolom “Sum of Ranks”). Dari angka ini didapat Statistik *Uji Wilcoxon* sebesar 190.

4. Berdasarkan Probabilitas

Uji Statistik

Tabel : 11
Test Statistics

Posttest - Pretest	
Z	-3.845 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on Negative Ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Nilai Z : -3.845^a

Asymp Sig (2-tailed) : 0.000

Jika Asymp Sig < 0,05, maka Ho ditolak

Terlihat bahwa pada kolom Asymp Sig (2-tailed) untuk uji dua sisi adalah 0,000, karena uji satu sisi maka probabilitas menjadi $0,000/2 = 0,000$. Disini didapat probabilitas bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, atau ada perbedaan penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberi *treatment* media *Scrabble*.

Berdasarkan serangkaian pengujian tersebut maka hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris” di terima.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Sawangan. Sampel yang digunakan sebanyak 20 siswa yang merupakan siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri

Wonolelo 3 Sawangan. Dari 20 siswa kelas III sebagai subjek penelitian tersebut diberikan *pretest* berupa soal tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *scrabble* selama 2 kali pertemuan di dalam kelas. Setelah itu diberikan *posttest* yang berupa soal tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang sama dengan soal tes pada *pretest*.

Terdapat hasil yang berbeda antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *scrabble*. Media *scrabble* terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pada kondisi awal subjek memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan nilai tertinggi 60. Hal ini menunjukkan penguasaan kosakata bahasa Inggris rendah. Akan tetapi setelah diberikan *treatment* selama 2 kali pertemuan terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari pengukuran akhir subjek dengan nilai tertinggi mencapai 80. Dengan demikian, penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada subjek mengalami peningkatan, dan dapat peneliti maknai bahwa media *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Hasil tindakan dengan media *scrabble* benar-benar dapat mempengaruhi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak, karena setelah subjek diberikan *treatment* menggunakan media *Scrabble*, lebih memungkinkan anak untuk dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa media *scrabble* yang dapat mendukung keberhasilan penelitian, di antaranya siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Pengalaman langsung tersebut dapat menambah pengetahuan siswa secara permanen karena siswa terlibat secara langsung dalam menggunakan media *scrabble* dengan menyusun kata pada kosakata Bahasa Inggris. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa ini dapat mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif serta keberhasilan siswa dalam belajar dapat tercapai. Siswa tidak cepat jenuh dalam menggunakan media *scrabble* karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Suasana yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam menerima pembelajaran dengan mudah. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media yang sesuai dengan materi dapat membantu tersampainya materi yang diajarkan serta siswa dapat memahami lebih mendalam materi penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Adapun keterbatasan dalam penggunaan metode *one group pretest posttest* dalam penelitian ini subjek penelitian dapat mengalami kelelahan, kebosanan dan kadang enggan menjawab jika nilai tidak sesuai dengan nilai yang berlaku. Kelemahan dan kelebihan menggunakan media *scrabble* dalam penelitian ini, kelemahannya adalah terkadang dalam mengimplementasikan, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah digunakan, permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Kelebihannya bahwa penelitian ini dapat menambah kosakata Bahasa Inggris, melatih daya ingat siswa meningkatkan penguasaan kosakata dan permainan *scrabble* memiliki daya tarik tersendiri sehingga dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Wonolelo 3 Magelang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Media *Scrabble* merupakan media yang berbentuk permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi, dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam waktu tertentu. Umpanya satu menit, secara bergiliran setiap permainan berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan diatas papan.

Penguasaan kosakata merupakan penguasaan kosakata reseptif dan produktif. Kosakata reseptif yaitu proses memahami kata apa yang dituturkan orang lain (penguasaan pasif), sedangkan kosakata produktif yaitu proses mengkomunikasi ide, pikiran dalam kehidupan sehari-hari

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata pretest sebesar 53,5 dan rata-rata posttest sebesar 82,25. Peningkatan

rata-rata pretest dan posttest adalah 28,75. Media *Scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak. Hal tersebut terbukti setelah diberi *treatment* atau perlakuan menggunakan media *Scrabble*, kosakata Bahasa Inggris pada anak mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dengan adanya *Z score* yaitu Nilai $Z = - 3,845$. Menunjukkan $Asym.Sig. (2-tailed) = 0,000 < \alpha = 0,05$ artinya bahwa hipotesis yang menyatakan media *Scrabble* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

Berdasarkan kesimpulan tersebut, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya memaksimalkan penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang mendukung. Hal ini agar dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan daya tangkap siswa terhadap suatu materi yang disampaikan sehingga penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *Scrabble* pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, sehingga siswa dapat terlibat secara kreatif dalam menciptakan situasi pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih bervariasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran salah satunya media *Scrabble* sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Serta dapat meminimalkan faktor-faktor yang dapat membatasi penelitian *one group pretest posttest*. Desain selanjutnya dengan True Eksperimental agar lebih terukur efektifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2010). *Metodologi dan Aplikasi, Riset Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswar. 2012. *Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flash Card)*. Journal. Ilmiah Pendidikan Khusus. Hlm. 79
- Brewster, dkk 2003. *The Primary English Teacher's Guide*. Essex: Pearson Education
- Budiono.(2008). *Strategi memanfaatkan Media Gambar*. (online).(http://tpcommunity05.blogspot.com/diakses 23 Mei 2012)
- Cameron Lynne. 2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dardjowidjojo, S. (2008). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dian Ristanto, Sukardi, Sri Susilaningsih. 2012. *Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Permainan Scrabble*. Journal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. Hlm. 39
- Diana Christianti, dkk. 2016. *Basic Vocabulary Of English*. Jakarta : PT Grasindo
- Dwie Aries Santi, Khusnul Khotimah. 2014. *Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X*. Journal. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hlm. 2-4
- Fahrudin dan Jamaris. M 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan*
- Haerazi. 2015. *Peran Penguasaan Kosakata Dalam Kinerja Bahasa Dan Implikasinya Dalam Kurikulum Dan Pembelajaran Bahasa*. Journal. Dosen Program Studi Pendidikan, FPBS Ikip Mataram. Hlm. 464

- Hargreaves, dkk. 2011. *How a Hobby Can Shape Cognition Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Players*.
- Hinebaugh, J. P. 2009. *A Board Game Education*. United States America: Rowman & Littlefield Education.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Husein Umar. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hornby, A. S. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- Jackson, dkk. 2000. *Words, Meaning and Vocabulary : an Introduction to modern English lexicology*. London : Cassel
- James. 1986. *Whats A Nine Letter Word For" A Type Of Word Puzzle*.
- Keraf, Gorys. 2001. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Noviani, Dian. 2012. *efektifitas permainan kartu gambar dalam meningkatkan perbendaharaan kosakata anak*. Skripsi (tidak diterbitkan). Magelang : FKIP UMM.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Martinus, Surawan. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Pyatt, Kevin. 2012. *Scrabble Game Critique* (<http://sumingearge.wikispace.com/file/view/Scrabble+Game+Critique.pdf>).
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan* (edisi kedua). (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2012. *Dasar - dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- . (2014 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfa Beta, 2009.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Syaiful Bahri Djamarah,(1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta
- Tarigan, Henry. 1985. *Penggalan Kosakata*. Jakarta: Rineka Cipta
- Team ESA Region 6-7. (2006). *On Target: Strategies to Build Student Vocabularies ESA Regions 6 & 7 Grades 4 – 12*. USA: Blackhills University Press
- Teresia Yuliana Hardjosoesto, Siswanto, S.Psi., M.Si. 2014. *Jurnal. Pengaruh Belajar Dengan Cara Menghafal Terhadap Mengingat Kosakata Dalam Bahasa Inggris*. Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata. Hlm. 74
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah. 2013. *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*. Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan. Hlm. 43
- Vitaly, Voinov. 2010. *Words should be fun: Scrabble as a tool for language preservation in Tuvan and other local languages*.

LAMPIRAN 1
IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG -PAUD) /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
 Yth. Kepala SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan
 Di

Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Fitriana Nur Aisyah
 N P M : 12.0305.0129
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Scrabble terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris
 Lokasi / Obyek : SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan
 Waktu Pelaksanaan : 22 Maret 2017 – 22 Juni 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb



Magelang, 21 Februari 2017
 Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI WONOLELO 3
UPT KECAMATAN SAWANGAN

Alamat : Jln Tembus Blabak-Boyolali km 27 Sanden Wonolelo, Sawangan, Magelang, kode pos 56481

Yang bertanda tangan dibawah ini :

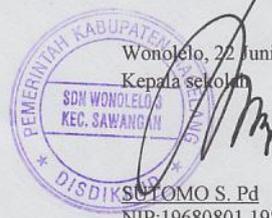
Nama : SUTOMO S. Pd
 Nip : 196808011988061002
 Pangkat / golongan : Kepala Sekolah SD Negeri Wonolelo 3, Sawangan

Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : FITRIANA NUR AISYAH
 Nim : 12.0305.0129
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang
 Waktu pelaksanaan : 22 Maret – 22 Juni 2017

Telah melakukan penelitian dalam rangka peyusunan skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris “.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wonolelo, 22 Juni 2017
 Kepala sekolah

SUTOMO S. Pd
 NIP:19680801 198806 1 002

LAMPIRAN 2
SILABUS

Sekolah : _____
 Kelas : III (Tiga)
 Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS
 Semester : 1 (Satu)
 Standar Kompetensi : **Menulis**

4. Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Gagasan Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1. Mengeja kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar	Kosakata sangat sederhana terkait dengan nama dan benda kepemilikan dan nama-nama buah dan sayuran	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rasa ingin tahu, ○ Mandiri, ○ Kreatif, ○ Kerja keras ○ Disiplin, ○ Demokratis ○ Tanggung-jawab , ○ Menghargai Prestasi ○ Gemar membaca 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Percaya diri ○ Berani mengambil resiko ● Keorisinilan ● Berorientasi ke masa depan 	Mengeja kosakata materi terkait berdasarkan gambar	Mengeja kosakata berdasarkan gambar dengan ejaan yang benar	Tes tulis	Menulis kosakata dengan ejaan yang benar	<i>Write names of fruits and vegetables.</i>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku teks ● Alat peraga

4.2. Menebalkan kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima	Kosakata sangat sederhana terkait dengan kata <i>have/has</i> dan kata depan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rasa ingin tahu, ○ Mandiri, ○ Kreatif, ○ Kerja keras ○ Disiplin, ○ Demokratis ○ Tanggung-jawab , ○ Menghargai Prestasi ○ Gemar membaca 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Percaya diri ○ Berani mengambil resiko ● Keorisinilan ● Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menebalkan kosakata bahasa Inggris sangat sederhana sesuai dengan gambar ▪ Menulis kata <i>have/has</i> dan kata depan di dalam kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menebalkan kosakata bahasa Inggris sangat sederhana sesuai dengan gambar ▪ Menulis kata <i>have/has</i> dan kata depan di dalam kalimat 	Tes tulis	<ul style="list-style-type: none"> ● Menebalkan kosakata bahasa Inggris sangat sederhana sesuai dengan gambar ● Menulis kosakata dengan benar dan sesuai dengan gambar 	<p><i>Trace the prepositions below according to the pictures.</i></p> <p><i>Write have/has in the space provided.</i></p>	4 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku teks ● Alat peraga
---	--	--	---	--	--	-----------	--	---	--------------	--

Mengetahui,
Kepala SD

(_____)
NIP/NIK:

.....
Guru Bahasa Inggris

(_____)
NIP/NIK:

LAMPIRAN 3
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Wonolelo 3
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV/ I (Satu)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari sebuah kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan papan *Scrabble*.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

- b. Keterampilan sosial
 - 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
 - 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.
- 3. Psikomotorik
 - a. Cekatan dalam mencari huruf dari wadah yang telah didapatkan.
 - b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Kognitif
 - a. Proses
 - 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
 - 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.
 - b. Produk
 - 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
 - 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.
- 2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
 - 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
 - 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa Inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tanggung jawab (*Responsibility*),
4. Berani (*Courage*),
5. Peduli (*Caring*), dan
6. Jujur (*Fairness*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata Bahasa Inggris sangat sederhana :

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
<p>1. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)</p>	<p>Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi</p> <p>a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.</p>	5 menit	<p>Religius</p> <p>Menghargai</p> <p>Semangat</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
<p>2. Kegiatan Inti (55 menit) Eksplorasi</p>	<p>TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar</p> <p>a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen.</p> <p>b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	5 menit	<p>Kerjasama</p> <p>Cekatan</p>	Diskusi
<p>Elaborasi</p>	<p>Tahap III menyajikan informasi</p> <p>a. Guru mengajak peserta didik mengingat dan mengulas materi tentang kosakata bahasa Inggris sangat sederhana yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya</p> <p>b. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas.</p>	65 menit	<p>Menghargai orang lain</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>

	<p>Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar Penerapan (<i>Media permainan Scrabble</i>)</p> <p>n. Guru menyiapkan beberapa perlengkapan sudah lengkap untuk bermain <i>Scrabble</i>.</p> <p>o. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>Scrabble</i>.</p> <p>p. Setiap balok-balok huruf mempunyai nilai antara 1 sampai 10.</p> <p>q. Jika balok-balok huruf menepatkan pada kotak berwarna merah bertulisan "<i>triple word</i>", dapat dikalikan 3 total poin, jika menepatkan pada kotak berwarna merah jambu bertulisan "<i>double word</i>", dapat dikalikan 2 total poin.</p> <p>r. Guru memilih kamus yang akan digunakan dalam bermain permainan <i>Scrabble</i>.</p> <p>s. Guru memasukan balok-balok huruf kedalam kantong kain, dan dikocok.</p> <p>t. Guru menyuruh peserta didik untuk mengambil tujuh balok-balok huruf dari dalam kantong kain tanpa melihat. Peserta didik menyusun tujuh balok-balok dirak huruf.</p> <p>u. Guru memulai permainan <i>Scrabble</i>.</p> <p>v. Setiap peserta didik maju kedepan untuk mencoba bermain</p>		<p>Berani</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Tanggung jawab bekerjasama</p>	<p>Tanya jawab</p>
--	--	--	--	--------------------

	<p>permainan <i>Scrabble</i>.</p> <p>w. Guru menentukan pemain yang mulai duluan, dan dimulai dari nomer absen 1.</p> <p>x. Dibantu oleh guru peserta didik memulai menyusun kata dengan melihat tujuh huruf dirak yang telah disusun.</p> <p>y. Dilanjutkan absen nomor dua, diberi kesempatan untuk mengambil balok-balok huruf yang telah digunakan pada siswa absen nomor satu. Kemudian setelah mengambil balok-balok huruf menjadi 7 huruf dirak, peserta didik melanjutkan kembali untuk menyusun sebuah kata.</p> <p>z. Jika giliran peserta didik absen nomor 3 untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan "PASS" dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya</p>			
Konfirmasi	<p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>b. Siswa mendengarkan kelompok yang sedang presentasi didepan kelas.</p>	15 Menit	<p>Percaya diri</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Menghargai</p>	Demonstrasi

Konfirmasi	Tahap VI Penghargaan a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas. b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.	10 Menit	Menghargai Berani Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3.Penutup (interalisasi dan refleksi±5 menit)	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan.	5 menit	Aktif Semangat	Penugasan

J. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Buku teks <i>Let's Make Friends with English</i> , Siti Eryda Lubis Pulungan, jilid 3, Esis
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point

Penilaian Akhir : Jumlah skor total – Jumlah poin dari ubin yang tersisa.

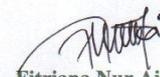
Magelang,

Peneliti

Guru Kelas III



Narsini, S.Pd.
NIP.



Fitriana Nur Aisyah
NIM 12.0305.0129

Menyetujui.
Kepala Sekolah



SUDOMO, S.Pd.
NIP. 19680801 198806 1 002
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Wonolelo 3
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/ Semester : III/ I (Satu)
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
 Pertemuan ke- : 2

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari sebuah kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan papan *Scrabble*.
- 2) Menuliskan kosakata Bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin dan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas kelompok.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari huruf dari wadah yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari huruf dari wadah yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa Inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Peserta didik yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tekun (*Diligence*),
4. Tanggung jawab (*Responsibility*),
5. Berani (*Courage*),
6. Peduli (*Caring*), dan
7. Jujur (*Fairnes*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata bahasa inggris sangat sederhana :

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari. c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.	5 menit	Religius Menghargai Semangat	Ceramah Tanya jawab
2. Kegiatan Inti (55 menit) Eksplorasi	TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar a. Gurumembagi kelas ke dalam 2 kelompok yang anggotanya 10 orang. b. Peserta didik membentuk kelompok sesuai yang ditentukan oleh guru.	5 menit	Kerjasama Cekatan	Diskusi
Elaborasi	Tahap III menyajikan informasi a. Guru mengajak peserta didik mengingat dan mengulas materi tentang kosakata bahasa Inggris sangat sederhana yang telah dipelajari pada pertemuan	65 menit	Aktif	Ceramah

	<p>sebelumnya.</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.</p> <p>Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar Penerapan (<i>Media permainan Scrabble</i>)</p> <p>j. Guru menyiapkan beberapa alat untuk bermain <i>scrabble</i>.</p> <p>k. Peserta didik diberi petunjuk tentang cara pelaksanaan kegiatan bermain <i>scrabble</i>.</p> <p>l. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengambil tujuh huruf dari dalam kantung, dan menepatkannya pada rak masing-masing. Pada setiap huruf mempunyai nilai.</p> <p>m. Selama permainan berlangsung, peserta didik mempunyai tiga pilihan yaitu membuat sebuah kata, mengatakan “pass”, atau menukar huruf.</p> <p>c. Tiap peserta didik memikirkan jawaban pada 7 huruf yang telah disediakan oleh guru.</p> <p>d. Setiap peserta didik mengkombinasikan dua atau lebih petak huruf yang dimiliki untuk membentuk</p>		<p>Berani</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Menghargai</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Cekatan</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Kerja keras</p> <p>Kreatif</p>	<p>Tanya jawab</p>
--	---	--	---	--------------------

	<p>satu kata. Misalnya: peserta didik yang dapat huruf W, B, T, S, I, Q, U yaitu bisa menjadi satu kata : BUS</p>			
	<p>e. Kemudian 3 huruf yang ditempelkan pada papan, peserta didik mengambil 3 huruf lagi untuk mengganti huruf yang sudah di ambil untuk menjadikan sebuah kata.</p> <p>f. Peserta didik yang sudah menemukan sebuah kata, kemudian bergantian kepada peserta didik yang lain.</p> <p>g. Jika peserta didik giliran untuk membuat sebuah kata, tetapi tidak bisa peserta didik bisa mengatakan "PASS" dan diperbolehkan mengganti sebagian /seluruh petak huruf yang dimilikinya.</p> <p>h. Setelah permainan berakhir, guru menghitung poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Pemain yang mempunyai skor tinggi ditetapkan sebagai pemenang.</p>		<p>Disiplin</p> <p>Mandiri</p> <p>Menghargai</p> <p>Jujur</p>	
Konfirmasi	<p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan has</p>	15 menit	Percaya diri	Demonstrasi

	<p>il bermain <i>scrabble</i> di depan kelas.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan temannya yang sedang presentasi didepan kelas.</p>		Menghargai	Tanya jawab
Konfirmasi	<p>Tahap VI Penghargaan</p> <p>a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil bermain <i>scrabble</i> didepan kelas.</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.</p>	10 menit	<p>Menghargai</p> <p>Berani</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	Tanya jawab
3.Penutup (interalisasi dan refleksi±5 menit)	<p>a. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas.</p> <p>b. Guru memberikan tugas mencari 5 nama alat transportasi dan 5 nama hobi.</p>	5 menit	Aktif	Penugasan

J. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Buku teks <i>Let's Make Friends with English</i> , Siti Eryda Lubis Pulungan, jilid 3, Esis
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Papan <i>Scrabble</i>

K. Penilaian

Penilaian dan Program Tindak Lanjut:**1. Prosedur Penilaian****a) Penilaian Kognitif**

- Jenis : Tugas Kelompok
- Bentuk : Bermain *Scrabble*

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

2. Lampiran Penilaian:
PENILAIAN KOGNITIF
Instrumen Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Mencari sebuah kata kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan papan <i>Scrabble</i> .	Tugas Kelompok	Laporan	Membuat sebuah kata dengan mengambil 7 huruf dari kantong

Penilaian Akhir : Jumlah skor total – Jumlah poin dari ubin yang tersisa.

Guru Kelas III

Karsini, S.Pd.
 NIP.

Magelang,

Peneliti

Fitriana Nur Aisvah
 NIM 12.0305.0129

Menyetujui.
 Kepala Sekolah

S. Pd.
 NIP. 196808011988061002
 NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Wonolelo 3
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/ Semester : III/ I (Satu)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
 Pertemuan ke- : 3

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari sebuah kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan papan *Scrabble*.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari huruf dari wadah yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.

3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melaluidemonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tekun (*Diligence*),
4. Tanggung jawab (*Responsibility*),
5. Berani (*Courage*),
6. Peduli (*Caring*), dan
7. Jujur (*Fairnes*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

1. Nama-nama alat transportasi
2. Nama-nama profesi.
3. Macam-macam warna.
4. Nama-nama hobi
5. Nama anggota tubuh manusia

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
3. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	<p>Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi</p> <p>a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.</p>	5 menit	Religius Menghargai Semangat	Ceramah Tanya jawab
4. Kegiatan Inti (55 menit) Eksporasi	<p>TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar</p> <p>a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen.</p> <p>b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	5 menit	Kerjasama Cekatan	Diskusi
Elaborasi	<p>Tahap III menyajikan informasi</p> <p>a. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang kosakata Bahasa Inggris yang sangat sederhana.</p> <p>b. Guru menampilkan slide tentang “gambar-gambar alat transportasi disertai</p>	20 menit	Menghargai orang lain Rasa ingin tahu	Ceramah Ceramah

	<p>keterangan namanya dalam bahasa Inggris” sekaligus sebagai media untuk menjelaskan macam-macam warna.</p> <p>c. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas.</p> <p>Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <p>a. Guru memberikan 5 pertanyaan singkat kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya.</p> <p>b. Kelompok yang dapat menemukan jawabannya tercepat maka dapat menyerahkan lembar jawabnya kepada guru.</p>		<p>Berani</p> <p>Berpikir kritis Tanggung jawab bekerjasama</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Demonstrasi</p>
Konfirmasi	<p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>b. Siswa mendengarkan kelompok yang sedang presentasi didepan kelas.</p>	15 Menit	<p>Percaya diri Rasa ingin tahu Menghargai</p> <p>Tanggungjawab</p>	Demonstrasi
Konfirmasi	<p>Tahap VI Penghargaan</p> <p>c. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas.</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.</p>	10 Menit	<p>Menghargai</p> <p>Berani Rasa ingin tahu</p>	Tanya jawab
3.Penutup (interalisasi dan	c. Guru dan siswa menyimpulkan materi	5 menit	Aktif	

refleksi±5 menit)	yang telah dibahas. d. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan.		Semangat	Penugasan
--------------------------	---	--	----------	-----------

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Buku teks <i>Let's Make Friends with English</i> , Siti Eryda Lubis Pulungan, jilid 3, Esis
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point

H. Penilaian

Penilaian dan Program Tindak Lanjut

1. Prosedur Kognitif

- Jenis : Tugas kelompok
- Bentuk : Essay

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

Magelang,

Guru Kelas III

Karsini, S.PdNIP.

Peneliti

Fitriana Nur Aisyah
NIM 12.0305.0129

Menyetujui.
Kepala Sekolah



Fitriana Nur Aisyah
NIP. 19680801 198806 1 002
NIP.



TABEL SPESIFIKASI KISI-KISI KOGNITIF

I. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

II. Kompetensi Dasar

Indikator	Aspek Kognitif		Poin Materi	Jumlah Soal	Nomor soal	Jenis Soal	
	C1	C2				PG	Essay
1. Menyebutkan kosakata nama alat transportasi dalam bahasa Inggris.	✓		Alat transportasi	5	1, 6, 8, 9, 10	-	5
2. Menyebutkan dan membedakan jenis hobi, dan profesi dalam bahasa Inggris	✓	✓	Hobi dan Profesi	2	2,3	-	2
3. Menyebutkan macam-macam warna dalam bahasa Inggris	✓		Macam-macam warna	1	4	-	1
4. Menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia	✓		Anggota tubuh manusia	2	5, 7	-	2

LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS)**Kosakata bahasa Inggris sangat sederhana****STANDAR KOMPETENSI**

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

KOMPETENSI DASAR

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

INDIKATOR PENCAPAIAN

Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

Lembar Kerja Siswa**I. Fill the blanks correctly !**

1. Singing and swimming are the names of

2. We can listen to the music
with our



3. My father is a He works on the ship.

4. The colour of cherry is

5. and are the names of transportations.

6. I go to school by because it's far from my house.

7. I use my for bringing
something.



8. This transportation is big. It has propellers. It flies straight up
but it can travel in short distance. It is a

9. The vehicle has two wheels but doesn't have any machine. It
travels on land. It is

10. I go to market by this vehicle. It has three wheels and doesn't
have machine. It is



Selamat Mengerjakan



7.

Kunci Jawaban :

1. Hobbies
2. Ears
3. Sailor
4. Red
5. Dua nama alat transportasi
6. Bus
7. Hands
8. Helicopter
9. Bicycle
10. Pedicap

KRITERIA PENILAIAN

$$\text{Nilai akhir: } \frac{\text{totalskor}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$

Kategori :

Prosentase	Kategori
81-100 %	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Kurang sekali

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Wonolelo 3
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV/ I (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 4

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif
 - a. Proses
 - 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
 - 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.
 - b. Produk
 - 1) Mencari sebuah kosakata Bahasa Inggris menggunakan permainan papan *Scrabble*.
 - 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.
2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
 - 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari huruf dari wadah yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampumencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa Inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tanggung jawab (*Responsibility*),
4. Berani (*Courage*),
5. Peduli (*Caring*), dan
6. Jujur (*Fairness*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata bahasa Inggris sangat sederhana :

- a. Nama-nama benda di dalam kelas dan sekitarnya.
- b. Nama-nama anggota tubuh manusia.
- c. Nama-nama alat transportasi
- d. Nama-nama hewan
- e. Nama-nama hobi.

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
5. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	<p>Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi</p> <p>a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.</p>	5 menit	<p>Religius</p> <p>Menghargai</p> <p>Semangat</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
6. Kegiatan Inti (55 menit) Eksplorasi	<p>TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar</p> <p>a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen.</p> <p>b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	5 menit	<p>Kerjasama</p> <p>Cekatan</p>	Diskusi
Elaborasi	<p>Tahap III menyajikan informasi</p> <p>a. Guru menjelaskan materi</p>	20 menit		

	<p>pelajaran tentang kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana.</p> <p>b. Guru menampilkan slide tentang “gambar-gambar alat transportasi dan nama-nama benda dikelas disertai keterangan namanya dalam bahasa Inggris” sekaligus sebagai media untuk menjelaskan macam-macam warna.</p> <p>c. Guru menampilkan slide nama anggota tubuh manusia disertai penjelasan dengan contoh nyata.</p> <p>d. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas.</p> <p>Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <p>a. Guru memberikan 5 lembar soal kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya.</p> <p>b. Kelompok yang dapat menemukan jawabannya tercepat maka dapat menyerahkan lembar jawabnya kepada guru.</p>		<p>Menghargai orang lain</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Berani</p> <p>Berpikir kritis Tanggung jawab Bekerjasama</p>	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> <p>si</p>
Konfirmasi	<p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>b. Siswa mendengarkan kelompok yang sedang presentasi didepan kelas.</p>	15 menit	<p>Percaya diri Rasa ingin tahu Menghargai</p>	Demonstrasi

Konfirmasi	Tahap VI Penghargaan a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas. b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.	10 menit	Menghargai Berani Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3.Penutup (interalisasi dan refleksi±5 menit)	a) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. e. Guru memberikan tugas mencari 5 nama buah dan 5 nama hewan disekitar.	5 menit	Aktif Semangat	Penugasan

J. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Buku teks <i>Let's Make Friends with English</i> , Siti Eryda Lubis Pulungan, jilid 3, Esis
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point

H. Penilaian**Penilaian dan Program Tindak Lanjut :****1. Prosedur Penilaian****a) Penilaian Kognitif**

- Jenis : Tugas Kelompok
- Bentuk : Menjodohkan

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

Magelang,

Guru Kelas III



Marsini, S.Pd
NIP.

Peneliti



Fitriana Nur Aisyah
NIM 12.0305.0129

Menyetujui.
Kepala Sekolah



SUTOMO, S.Pd
NIP. 19660601 198806 1 002

NIP.

TABEL SPESIFIKASI KISI-KISI KOGNITIF

I. Standar Kompetensi

4. Menulis : mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

II. Kompetensi Dasar

4.1 Mengeja kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

Indikator	Aspek Kognitif		Poin Materi	Jumlah Soal	Nomor soal	Jenis Soal	
	C1	C2				PG	Jodohkan
1. Menyebutkan kosakata nama alat transportasi dalam bahasa Inggris.	✓		Alat transportasi	5	3, 5, 9, 10	-	5
2. Menyebutkan kosakata nama-nama hewan dalam bahasa Inggris	✓		Macam-macam hewan	2	1, 8	-	2
3. Menyebutkan macam-macam benda dalam bahasa Inggris.	✓		Macam-macam benda	5	2, 4, 6, 7	-	5

LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS)**Kosakata Bahasa Inggris sangat sederhana****STANDAR KOMPETENSI**

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

KOMPETENSI DASAR

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

INDIKATOR PENCAPAIAN

Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

Lembar Kerja Siswa

III. Draw a line from each picture on the left to the vocabulary on the right !



- FAN
- SHIP
- LAMP
- CROCODILE
- ELEPHANT
- CUSHION
- PEDICAP
- PLANE
- CAR
- CHAIR

Kunci jawaban

		SKOR
		10
		
		
		
		
		
		
		
		
		
	FAN	
	SHIP	
	LAMP	
	CROCODILE	
	ELEPHANT	
	CUSHION	
	PEDICAP	
	PLANE	
	CAR	
	CHAIR	

Nilai akhir $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{10} \times 100$

Kriteria penilaian : 90 – 100 = Sangat baik 80 – 89 = Baik 70 – 79 = Cukup ≤ 69 = Perlu Bimbingan

RUBRIK PENILAIAN SILABUS

I. Aspek Penyajian Isi

No	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Mengkaji keterkaitan antar SK dan KD dalam mata pelajaran	(1) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran tidak saling berkaitan
		(2) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran kurang berkaitan
		(3) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran cukup berkaitan
		(4) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran saling berkaitan
		(5) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran sangat saling berkaitan dengan mata pelajaran
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD	(1) Jika materi tidak menunjang dalam pencapaian KD
		(2) Jika materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(3) Jika materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(4) Jika materi menunjang dalam pencapaian KD
		(5) Jika materi sangat menunjang dalam pencapaian KD
3.	Aktivitas kedalaman dan keluasan materi	(1) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi tidak menunjang dalam pencapaian KD
		(2) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(3) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(4) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi menunjang dalam pencapaian KD
		(5) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi sangat menunjang dalam pencapaian KD
4.	Pemilihan materi ajar	(1) Jika pemilihan materi ajar tidak sesuai dengan pencapaian KD
		(2) Jika pemilihan materi ajar kurang sesuai dengan pencapaian KD

No	Indikator Penilaian	Rubrik
		(3) Jika pemilihan materi ajar cukup sesuai dengan pencapaian KD
		(4) Jika pemilihan materi ajar sesuai dengan pencapaian KD
		(5) Jika pemilihan materi ajar sangat sesuai dengan pencapaian KD
5.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD dan potensi siswa	<p data-bbox="956 573 1503 745">(1) Jika kegiatan pembelajaran tidak dirancang dan tidak dikembangkan berdasarkan SK, KD tetapi dikembangkan berdasarkan potensi siswa.</p> <p data-bbox="956 745 1503 896">(2) Jika kegiatan pembelajaran tidak dirancang berdasarkan SK, KD tetapi dikembangkan berdasarkan potensi siswa</p> <p data-bbox="956 896 1503 1046">(3) Jika kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan SK, KD tetapi tidak dikembangkan berdasarkan potensi siswa</p> <p data-bbox="956 1046 1503 1155">(4) Jika kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD dan potensi siswa</p>
		(5) Jika kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD dan potensi seluruh siswa
6.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	<p data-bbox="956 1279 1503 1413">(1) Jika perumusan indikator tidak dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p data-bbox="956 1413 1503 1563">(2) Jika perumusan indikator tidak kurang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p data-bbox="956 1563 1503 1711">(3) Jika perumusan indikator cukup dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p>
		<p data-bbox="956 1722 1503 1861">(4) Jika perumusan indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p data-bbox="956 1861 1503 2004">(5) Jika perumusan indikator sangat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p>

No	Indikator Penilaian	Rubrik
7.	Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi	<p>(1) Jika menentukan sumber belajar yang tidak sesuai dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(2) Jika menentukan sumber belajar yang kurang sesuai dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi</p>
		<p>(3) Jika menentukan sumber belajar yang cukup sesuai dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(4) Jika menentukan sumber belajar yang sesuai dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(5) Jika menentukan sumber belajar yang sangat sesuai dengan SK, KD materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi</p>
	Penentuan jenis penilaian	<p>(1) Jika jenis penilaian tidak sesuai dengan indicator</p> <p>(2) Jika jenis penilaian kurang sesuai dengan indicator</p> <p>(3) Jika jenis penilaian kurang sesuai dengan indicator</p> <p>(4) Jika jenis penilaian kurang sesuai dengan indicator</p> <p>(5) Jika jenis penilaian sangat sesuai dengan indicator</p>

II. Aspek Bahasa

No	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD
		(2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD
		(3) Jika penggunaan bahasa cukup sesuai dengan EYD
		(4) Jika penggunaan bahasa sesuai dengan EYD
		(5) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD
2.	Kesederhanaan struktur kalimat	(1) Jika struktur kalimat sangat kompleks
		(2) Jika struktur kalimat kompleks
		(3) Jika struktur kalimat cukup sederhana
		(4) Jika struktur kalimat sederhana
		(5) Jika struktur kalimat sangat sederhana

RUBRIK PENILAIAN RPP

I. Aspek Indikator

No	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	(1) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak jelas
		(2) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurang jelas
		(3) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar disajikan cukup jelas
		(4) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar jelas
		(5) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sangat jelas
2.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran	(1) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(2) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurang sesuai dengan tujuan pembelajara
		(3) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(4) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(5) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	tepatan penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator	(1) Jika penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator tidak tepat
		(2) Jika penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator tidak tepat
		(3) Jika penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator cukup tepat
		(4) Jika penjabaran kompetensi Dasar kedalam Indikator sudah tepat
		(5) Jika penjabaran Kompetensi Dasar kedalam Indikator sangat

No	Indikator Penilaian	Rubrik
		tepat
4.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	(1) Jika Indikator yang disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(2) Jika Indikator yang disajikan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(3) Jika Indikator yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(4) Jika Indikator yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		(5) Jika Indikator yang disajikan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran

II. Aspek Isi yang Disajikan

No	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Sistematika Penyusunan RPP	(1) Jika sistematika penyusunan RPP tidak tepat
		(2) Jika sistematika penyusunan RPP kurang tepat
		(3) Jika sistematika penyusunan RPP cukup tepat
		(4) Jika sistematika penyusunan RPP sudah tepat
		(5) Jika sistematika penyusunan RPP sudah tepat
2.	Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i>	(1) Jika urutan tidak sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i> tidak tepat
		(2) Jika urutan kegiatan kurang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i> tidak tepat
		(3) Jika urutan kegiatan cukup sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i>
		(4) Jika urutan kegiatan sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris

No	Indikator Penilaian	Rubrik
		media permainan <i>Scabble</i>
		(5) Jika urutan kegiatan sangat sesuai dengan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i>
3.	Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i>	<p>(1) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran tidak sesuai dengan aktivitas permainan <i>Scabble</i></p> <p>(2) Jika sesuai kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap kurang sesuai dengan aktivitas pembelajaran Kosaka Bahasa Inggris media permainan <i>Scabble</i></p> <p>(3) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran cukup sesuai dengan aktivitas permainan <i>Scabble</i></p> <p>(4) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap pembelajaran sesuai dengan aktivitas permainan <i>Scabble</i></p> <p>(5) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap pembelajaran sangat sesuai dengan aktivitas permainan <i>Scabble</i></p>
4.	Kejelasan skenario pembelajaran tahap-tahap kegiatan pembelajaran : Awal, Inti, dan Penutup)	<p>(1) Jika skenario pembelajaran tidak jelas dan tidak sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup</p> <p>(2) Jika skenario pembelajaran tidak jelas dan tidak sesuai dengan tahap kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup</p> <p>(3) Jika skenario pembelajaran cukup jelas dan cukup sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup</p> <p>(4) Jika skenario pembelajaran jelas dan sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup</p> <p>(5) Jika skenario pembelajaran sangat</p>

No	Indikator Penilaian	Rubrik
		jelas dan sangat sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup
5.	Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)	(1) Jika instrumen evaluasi tidak lengkap, karena terdapat soal, kunci, pedoman penskoran
		(2) Jika instrumen evaluasi kurang lengkap hanya terdapat soal saja, kunci saja, ataupun pedoman penskoran saja
		(3) Jika instrumen evaluasi cukup lengkap. Karena hanya terdapat soal dan kunci saja, atau kunci dan pedoman penskoran saja
		(4) Jika instrumen evaluasi lengkap, karena terdapat soal, kunci, pedoman penskoran
		(5) Jika instrumen evaluasi sangat lengkap terhadap soal, kunci, pedoman penskoran

III. Aspek Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik
1.	Penggunaan Bahasa Sesuai Dengan EYD	(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD
		(2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD
		(3) Jika penggunaan bahasa cukup sesuai dengan EYD
		(4) Jika penggunaan bahasa cukup sesuai dengan EYD
		(5) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD
2.	Bahasa Yang Digunakan Komunikatif	(1) Jika sesuai bahasa yang digunakan tidak komunikatif
		(2) Jika bahasa digunakan kurang komunikatif
		(3) Jika bahasa yang digunakan cukup komunikatif
		(4) Jika bahasa yang digunakan komunikatif

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik
		(5) Jika bahasa yang digunakan sangat komunikatif
3.	Kesederhanaan Struktur Kalimat	(1) Jika struktur kalimat sangat kompleks
		(2) Jika struktur kalimat kompleks
		(3) Jika struktur kalimat cukup sederhana
		(4) Jika struktur kalimat sederhana
		(5) Jika struktur kalimat sangat sederhana

RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

I. Aspek Isi yang Disajikan

No	Aspek yang Dinilai	Rubrik
1.	LKS disajikan secara sistematis	(1) Jika LKS disajikan tidak sistematis
		(2) Jika LKS disajikan kurang sistematis
		(3) Jika LKS disajikan cukup sistematis
		(4) Jika LKS disajikan secara sistematis
		(5) Jika LKS disajikan secara sangat sistematis
2.	Merupakan Materi/Tugas yang Esensial	(1) Jika materi/tugas tidak esensial
		(2) Jika materi/tugas kurang esensial
		(3) Jika materi/tugas cukup esensial
		(4) Jika materi/tugas esensial
		(5) Jika materi/tugas sangat esensial
3.	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa	(1) Jika masalah yang diangkat tidak sesuai dengan tingkat kognisi siswa
		(2) Jika masalah yang diangkat kurang sesuai dengan tingkat kognisi siswa
		(3) Jika masalah yang diangkat cukup sesuai dengan tingkat kognisi siswa
		(4) Jika masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa materi mudah dipahami
		(5) Jika masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa
4.	Setiap kegiatan yang disajikan	(1) Jika setiap kegiatan yang disajikan

No	Aspek yang Dinilai	Rubrik
	mempunyai tujuan yang jelas	tindakan mempunyai tujuan yang jelas
		(2) Jika setiap kegiatan yang disajikan kurang mempunyai tujuan yang jelas
		(3) Jika setiap kegiatan yang disajikan cukup mempunyai tujuan yang jelas
		(4) Jika setiap kegiatan yang disajikan tujuan yang jelas
		(5) Jika setiap kegiatan yang disajikan sangat mempunyai tujuan yang jelas
5.	Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	(1) Jika kegiatan yang disajikan tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(2) Jika kegiatan yang disajikan cukup dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(3) Jika kegiatan yang disajikan cukup dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(4) Jika kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(5) Jika kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
6.	Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi	(1) Jika penyajian LKS tidak dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi
		(2) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi tetapi masih kurang sesuai
		(3) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang cukup sesuai
		(4) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang sesuai
		(5) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang sangat sesuai

III. Aspek Bahasa

No	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan Bahasa sesuai dengan EYD	(1) Jika bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan keempat berfikir siswa
		(2) Jika bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berfikir siswa
		(3) Jika bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berfikir siswa
		(4) Jika bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berfikir siswa
		(5) Jika bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berfikir siswa
3.	Bahasa yang digunakan Komunikatif	(1) Jika bahasa yang digunakan tidak komunikatif
		(2) Jika bahasa yang digunakan kurang komunikatif
		(3) Jika bahasa yang digunakan cukup komunikatif
		(4) Jika bahasa yang digunakan komunikatif
		(5) Jika bahasa yang digunakan sangat komunikatif
4.	Kalimat yang digunakan jelas, mudah dipahami	(1) Jika kalimat yang digunakan tidak jelas, dan sulit dipahami
		(2) Jika kalimat yang digunakan cukup jelas, dan cukup mudah dipahami
		(3) Jika kalimat yang digunakan cukup jelas dan cukup mudah dipahami
		(4) Jika kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dipahami
		(5) Jika kalimat yang digunakan sangat jelas, dan mudah sangat dipahami

LAMPIRAN 4

LKS

Soal LKS

Petunjuk :

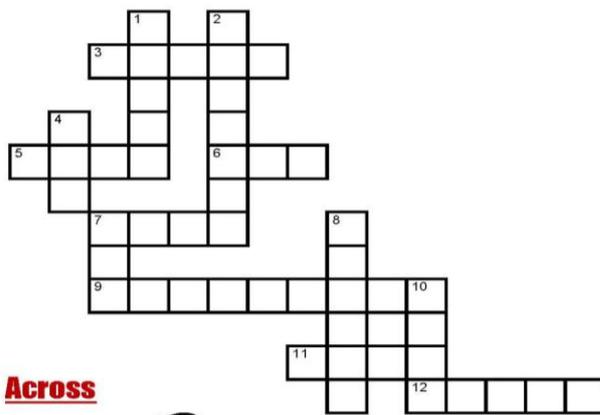
1. Make groups of 3 !

LOOK AT THE NUMBERS ON THE PICTURES AND WRITE THE MEANS OF TRANSPORT IN THE CROSSWORD PUZZLE

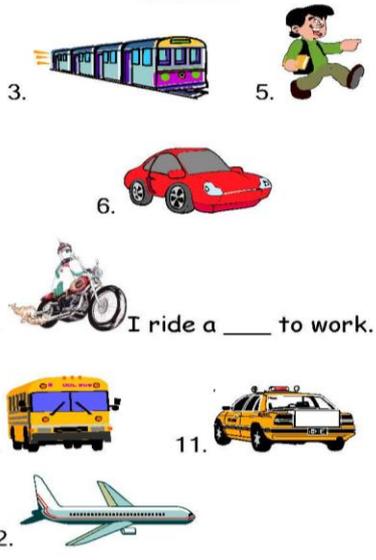
Soal LKS

Petunjuk :

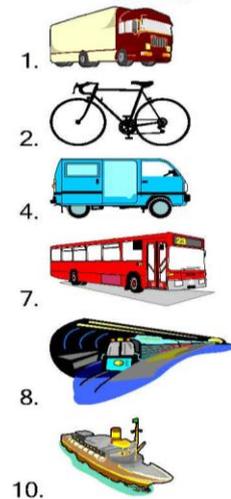
1. Make groups of 3 !
2. Look at the numbers on the pictures and write the transportation vocabulary in the crossword puzzle



Across



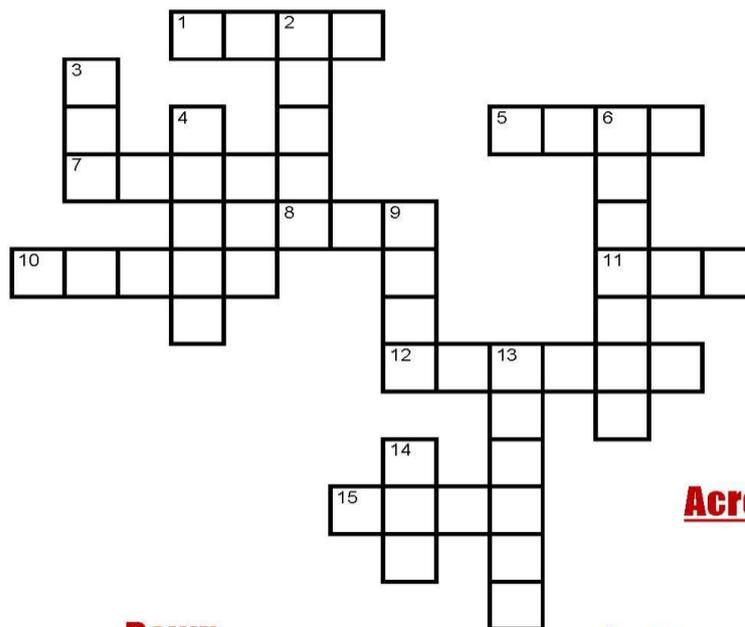
Down



Soal LKS

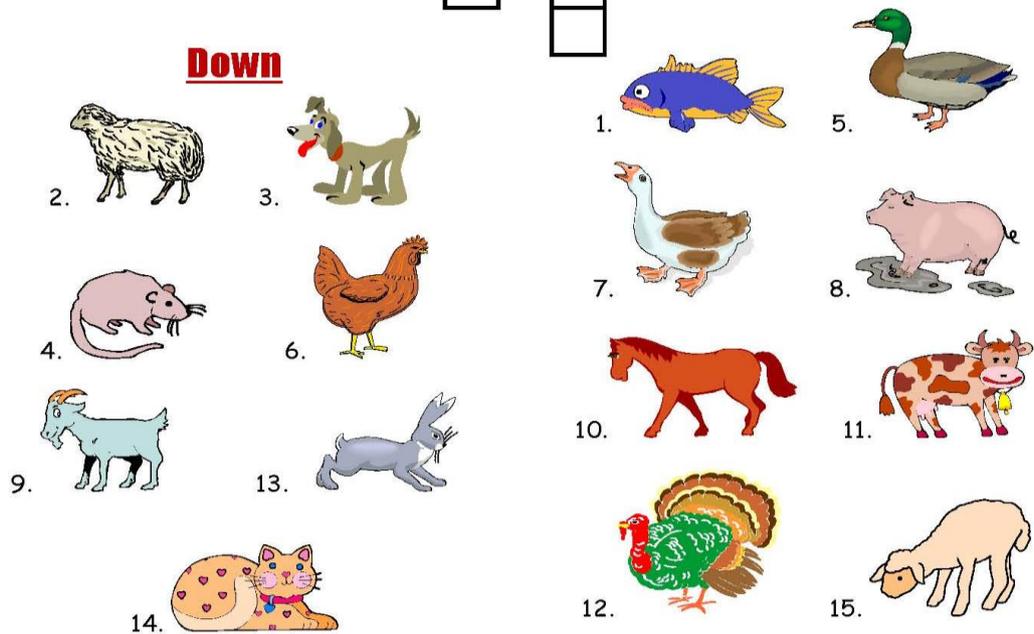
Petunjuk :

1. Make groups of 3 !
2. Look at the numbers on the pictures and write the animals vocabulary in the crossword puzzle



Across

Down



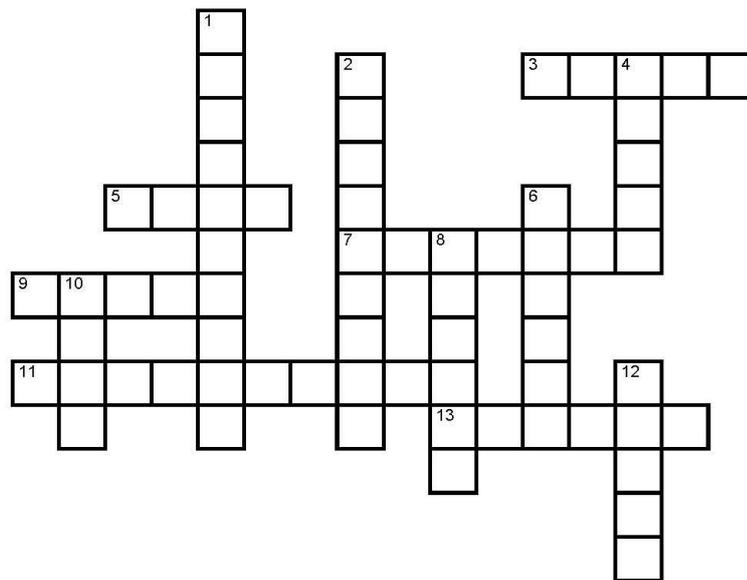
Soal LKS

Petunjuk :

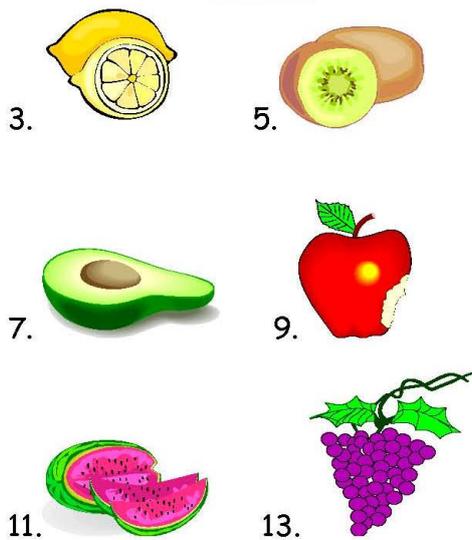
1. Make groups of 3 !
2. Look at the numbers on the pictures and write the fruit vocabulary in the crossword puzzle

Name: _____

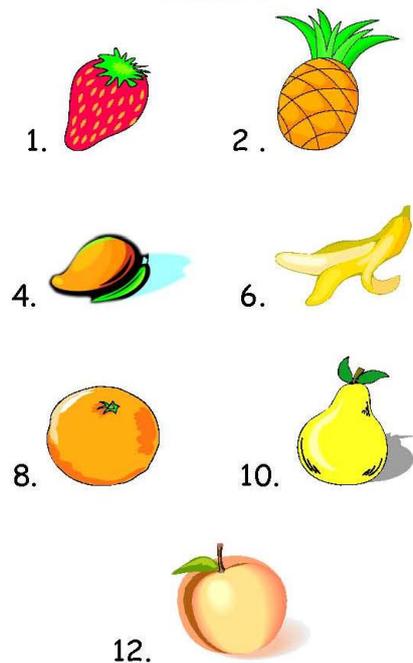
Class: _____



Across



Down



Soal LKS

Petunjuk :

1. Make groups of 3 !
2. Look at the numbers on the pictures and write the nouns vocabulary in the crossword puzzle

household items

Fill in the crossword and find the hidden words.

The crossword puzzle grid consists of 19 numbered starting points for words:

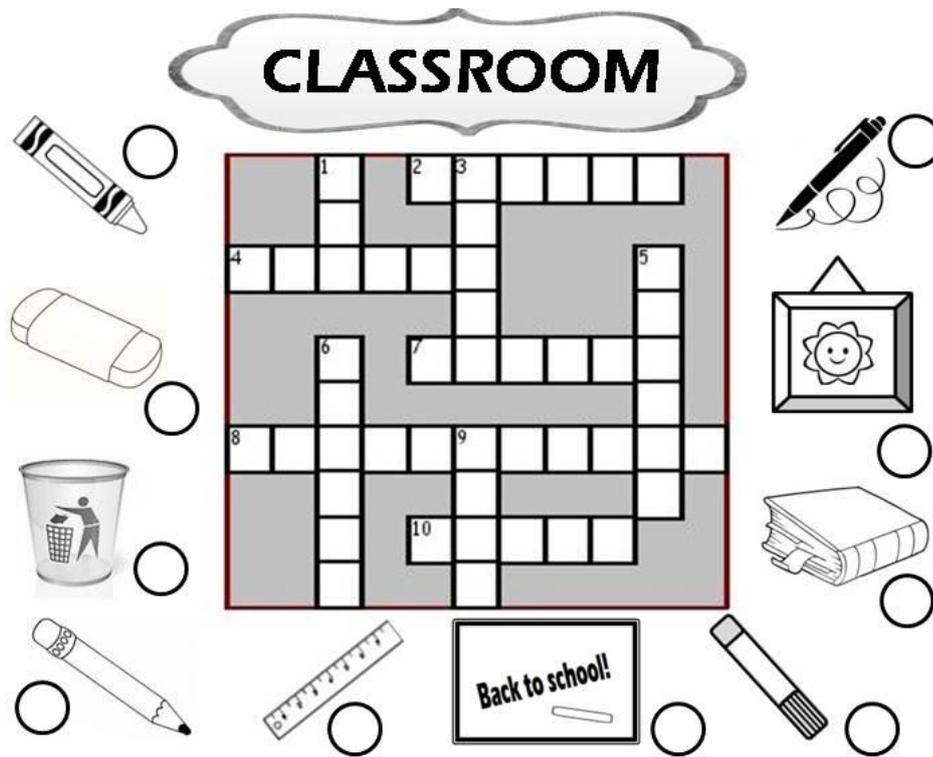
- 1: Down, 4 letters
- 2: Down, 6 letters
- 3: Down, 4 letters
- 4: Down, 3 letters
- 5: Down, 10 letters
- 6: Down, 10 letters
- 7: Down, 3 letters
- 8: Down, 8 letters
- 9: Down, 8 letters
- 10: Down, 6 letters
- 11: Down, 5 letters
- 12: Down, 6 letters
- 13: Down, 5 letters
- 14: Down, 5 letters
- 15: Down, 5 letters
- 16: Down, 5 letters
- 17: Down, 10 letters
- 18: Down, 4 letters
- 19: Down, 4 letters

iSLCollective.com

Soal LKS

Petunjuk :

1. Make groups of 3 !
2. Look at the numbers on the pictures and write the nouns vocabulary in the crossword puzzle



ACROSS

2. I draw with a
4. I write in the workbook with a
7. I erase with a
8. I throw my sandwich paper in the
10. I write with a chalk on the

DOWN

1. I write in the copybook with a
3. I underline with a
5. I draw with a
6. On the wall I see a
9. I read a

LAMPIRAN 5
SOAL TEST SEBELUM VALIDASI
DAN KUNCI JAWABAN

Name :

Student Number :

I. Choose the correct answer *a, b, c, or d* !

1. Look at the picture ! students write on the

- a. Floor
- b. Walls
- c. Tables
- d. Chairs



2. It is long and orange vegetable. Rabbits like it. it is

- a. Bean
- b. Potato
- c. Carrot
- d. Cucumber

3. It is small and red. It tastes very hot. It is

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Potato
- d. Tomato

4. It is red. It has round shape. It is a

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Tomato
- d. Pumpkin



5. It is a long and yellow fruit. monkey likes it. it is

- a. Carrot
- b. Orange
- c. Banana
- d. Cucumber

6. It is an oval and orange fruit. it tastes very sweet. It is

- a. Guava
- b. Papaya
- c. Manggo
- d. Avocado

7. The vegetable is purple. It has long shape. It is a

- a. Chilli
- b. Carrot
- c. Eggplant
- d. Cucumber

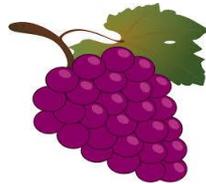
8. Look at the picture. We can use these to make spicy sauce. What are the ?

- a. Chillis
- b. Carrots
- c. Eggplants
- d. Cucumbers



9. The fruit are purple and small. The are

- a. Grapes
- b. Oranges
- c. Longans
- d. Cherries



10. What is it ? It is a

- a. Pen
- b. Book
- c. Ruler
- d. Eraser



11. My mother was making a cake batter using ?

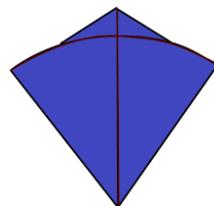
- a. Mix
- b. Pan
- c. Grate
- d. Blender

12. Rani peeling fruit by using ?

- a. Fork
- b. Ladle
- c. Knife
- d. Spoon

13. Andy is flying aIn the playground.

- a. Kite
- b. Marbles
- c. See saw
- d. Jump rope



14. I sharpen my pencil with a

- a. Pen
- b. Bag
- c. Crayon
- d. Sharpener



15. What is it ? it is a

- a. Bag
- b. Book
- c. Ruler
- d. Blackboard



16. My younger brother like to play ...

- a. Slide
- b. Swing
- c. See saw
- d. Climbing



17. Ani put her books in the

- a. Bag
- b. Blackboard
- c. Bookshelf
- d. Pencil case



18. My mother uses these vegetable to cook soup. What are these ?

- a. Garlic an onion
- b. Guava and lemon
- c. Chilli and papaya
- d. Carrot and manggo



19. My father goes to the office boy

- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. Motorcycle



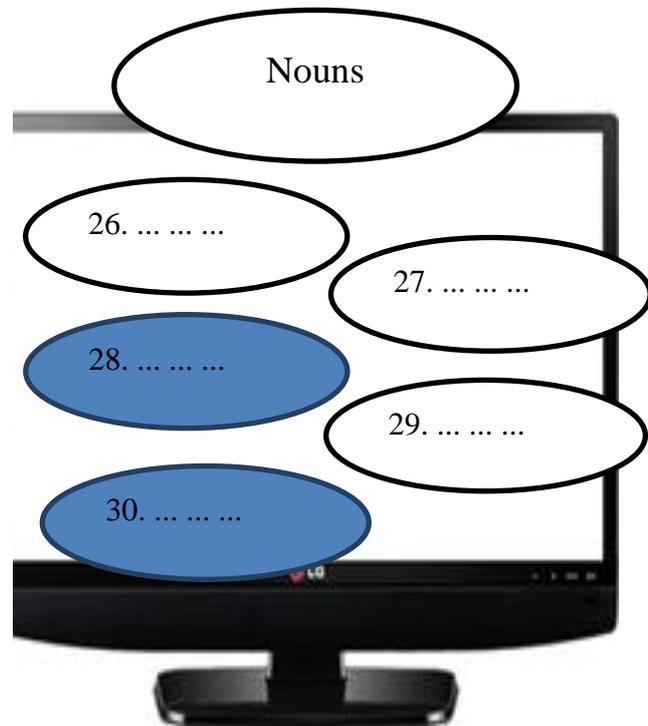
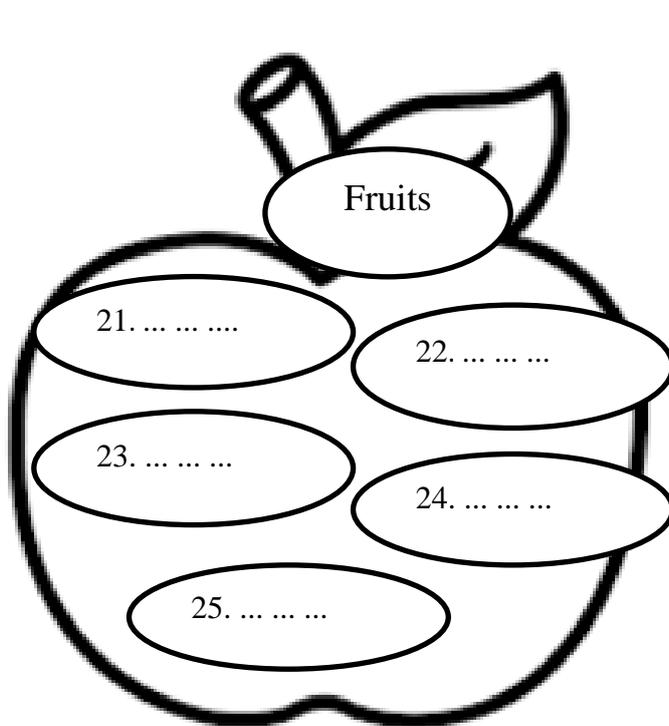
20. We can see the chair, board, and table in the

- a. Bedroom
- b. Classroom
- c. Fittingroom
- d. Livingroom

I. Answer these questions correctly !

Look at the tables! Put the words in the groups !

Pear	Table
Corn	Chair
Grapes	Clock
Cucumber	Wallboard
Strawberry	Blackboard



31. Fill in the blanks based on the picture !

a	 <p>The teacher writes on the</p>	b	 <p>What is it ?</p> <p>It is a</p>
---	---	---	---

32. Arrange the letters in good words !

a. A - L - E - P - P

a. D - V - I - E - R - R

b. O - T - A - L - I - R

Fill in the blanks with correct words from the box!

33.	 <p>My hobby is ...</p>	<p>Cooking Dancing Drawing</p>	
34.	 <p>My hobby is ...</p>		
35.	 <p>My hobby is ...</p>		

Kunci jawaban pilihan ganda !

1.	C	11.	A
2.	C	12.	C
3.	B	13.	A
4.	C	14.	D
5.	C	15.	D
6.	C	16.	A
7.	C	17.	A
8.	A	18.	A
9.	A	19.	A
10.	B	20.	B

Uraian!

Put Look at the tables! Put the words in the groups !

FRUITS	
21. Pear	24. Cucumber
22. Corn	25. Strawberry
23. Grapes	

TRANSPORTASIONS	
26. Table	29. Wallboard
27. Chair	30. Blackboard
28. Clock	

31. a. Whiteboard

b. Television

32. a. Apple

b. Driver

c. Tailor

33 Drawing

34. Cooking

35. Dancing

LAMPIRAN 6
SOAL TEST SESUDAH VALIDASI
DAN KUNCI JAWABAN

Name :

Student Number :

I. Choose the correct answer *a, b, c, or d* !

1. Look at the picture ! The students write on the

- a. Floor
- b. Walls
- c. Tables
- d. Chairs



- 2. It is a long and orange vegetable. Rabbits like it. It is
 - a. Bean
 - b. Potato
 - c. Carrot
 - d. Cucumber
- 3. It is small and red. It tastes very hot. It is
 - a. Corn
 - b. Chilli
 - c. Potato
 - d. Tomato
- 4. It is red. It has round shape. It is a
 - a. Corn
 - b. Chilli
 - c. Tomato
 - d. Pumpkin
- 5. It is a long and yellow fruit. Monkey likes it. It is
 - a. Carrot
 - b. Orange
 - c. Banana
 - d. Cucumber
- 6. It is an oval and orange fruit. It tastes very sweet. It is
 - a. Guava
 - b. Papaya
 - c. Manggo
 - d. Avocado
- 7. The vegetable is purple. It has long shape. It is a
 - a. Chilli
 - b. Carrot
 - c. Eggplant
 - d. Cucumber

d. 1-5

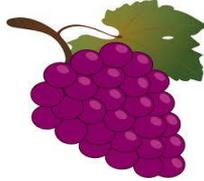
8. Look at the picture. We can use these to make spicy sauce. What are these ?

- a. Chillis
- b. Carrots
- c. Eggplants
- d. Cucumbers



9. The fruits are purple and small. They are

- a. Grapes
- b. Oranges
- c. Longans
- d. Cherries



10. What is it ? It is a

- a. Pen
- b. Book
- c. Ruler
- d. Eraser



11. Mom makes a cake batter using

- a. Mix
- b. Pan
- c. Grate
- d. Blender

12. Rani peels fruits using

- a. Fork
- b. Ladle
- c. Knife
- d. Spoon

13. Andy is flying a in the playground.

- a. Kite
- b. Marbles
- c. See saw
- d. Jump rope



14. I sharpen my pencil using a

- a. Pen
- b. Bag
- c. Crayon
- d. Sharpener



15. What is it ? It is a

- a. Bag
- b. Book
- c. Ruler
- d. Blackboard



16. My younger brother like to play ...

- a. Slide
- b. Swing
- c. See saw
- d. Climbing



17. Ani puts her books in the

- a. Bag
- b. Blacboard
- c. Bookshelf
- d. Pencil case



18. Mom uses these vegetables to cook soup. What are these ?

- a. Garlic an onion
- b. Guava and lemon
- c. Chilli and papaya
- d. Carrot and manggo



19. My father goes to work boy

- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. motorcycle



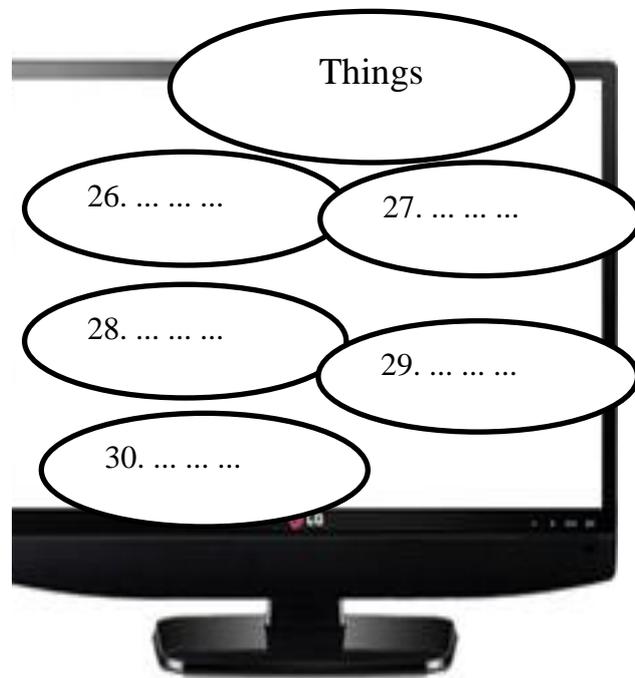
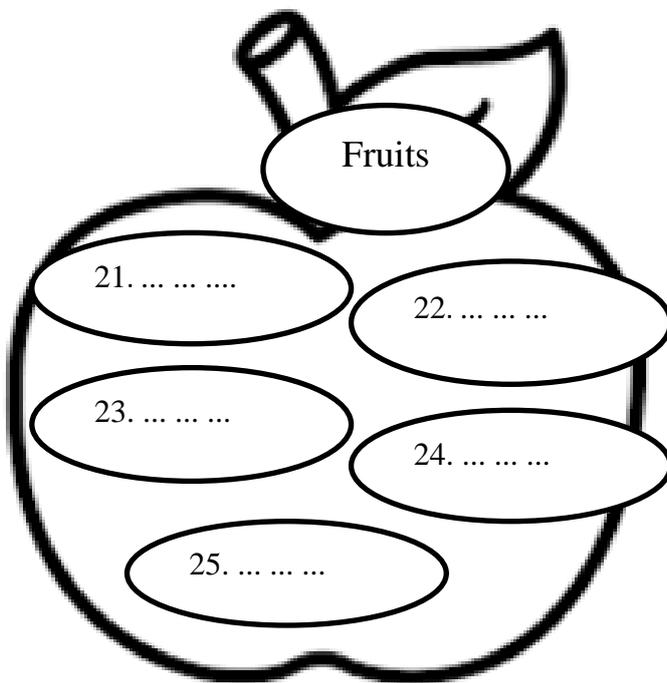
20. We can see chairs, board, and tables in the

- a. Bedroom
- b. Classroom
- c. Fittingroom
- d. Livingroom

II. Answer these questions correctly !

Put the words in the groups !

Pear	Table
Corn	Chair
Grapes	Clock
Cucumber	Wallboard
Strawberry	Blackboard



31. Fill in the blanks based on the picture !

a



The teacher writes on the

b



What is it ?

It is a

32. Arrange the letters in good words !

a. A - L - E - P - P

a. D - V - I - E - R - R

b. O - T - A - L - I - R

Fill in the blanks with correct words from the box!

33.



My hobby is ...

34.

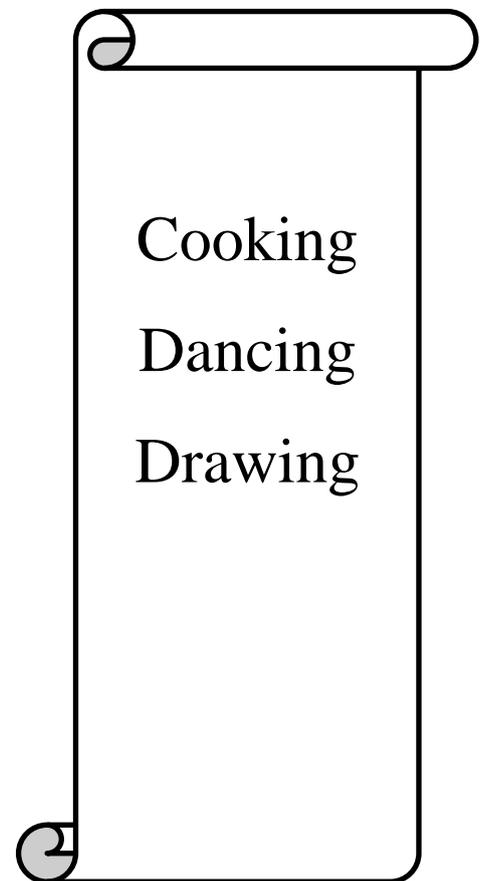


My hobby is ...

35



My hobby is ...



Kunci Jawaban Pilihan Ganda !

21.	C	11.	A
22.	C	12.	C
23.	B	13.	A
24.	C	14.	D
25.	C	15.	D
26.	C	16.	A
27.	C	17.	A
28.	A	18.	A
29.	A	19.	A
30.	B	20.	B

Kunci Jawaban Urain !

Put Look at the tables! Put the words in the groups !

FRUITS	
21. Pear	24. Cucumber
22. Corn	25. Strawberry
23. Grapes	

TRANSPORTASIONS	
26. Table	29. Wallboard
27. Chair	30. Blackboard
28. Clock	

31. a. Whiteboard

b. Television

32. a. Apple

b. Driver

c. Tailor

33. Drawing

34. Cooking

35. Dancing

Total skor = 35

Nilai : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{35} \times 100$

LAMPIRAN 7

SOAL TES PENGUASAAN KOSAKATA

BAHASA INGGRIS PRETEST DAN

POSTTEST BESERTA KUNCI

JAWABAN

Nama Sekolah : SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan
Kelas/semester : III/I (tiga/satu)
Alokasi waktu : 2 x 45 menit
Jenis Soal : Pilihan Ganda

SOAL EVALUASI
(pretest)

I. Choose the correct answer *a, b, c, or d* !

1. Look at the picture ! The students write on the

- a. Floor
- b. Walls
- a. Tables
- b. Chairs



2. It is a long and orange vegetable. Rabbits like it. It is

- a. Bean
- b. Potato
- c. Carrot
- d. Cucumber

3. It is small and red. It tastes very hot. It is

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Potato
- d. Tomato

4. It is red. It has round shape. It is a

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Tomato
- d. Pumpkin

5. It is a long and yellow fruit. Monkey likes it. It is

- a. Carrot
- b. Orange
- c. Banana
- d. Cucumber

6. It is an oval and orange fruit. It tastes very sweet. It is

- a. Guava

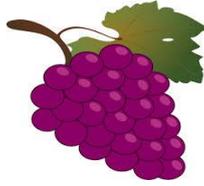
- b. Papaya
- c. Manggo
- d. Avocado

7. The vegetable is purple. It has long shape. It is a
- a. Chilli
 - b. Carrot
 - c. Eggplant
 - d. Cucumber

8. Look at the picture. We can use these to make spicy sauce. What are these ?
- a. Chillis
 - b. Carrots
 - c. Eggplants
 - d. Cucumbers



9. The fruits are purple and small. They are
- a. Grapes
 - b. Oranges
 - c. Longans
 - d. Cherries



10. Mom makes a cake batter using
- a. Mix
 - b. Pan
 - c. Grate
 - d. Blender

11. What is it ? It is a
- a. Bag
 - b. Book
 - c. Ruler
 - d. Blackboard



12. Ani puts her books in the
- a. Bag
 - b. Blacboard
 - c. Bookshelf
 - d. Pencil case



13. Mom uses these vegetables to cook soup. What are these ?

- a. Garlic an onion
- b. Guava and lemon
- c. Chilli and papaya
- d. Carrot and manggo



14. My father goes to work boy

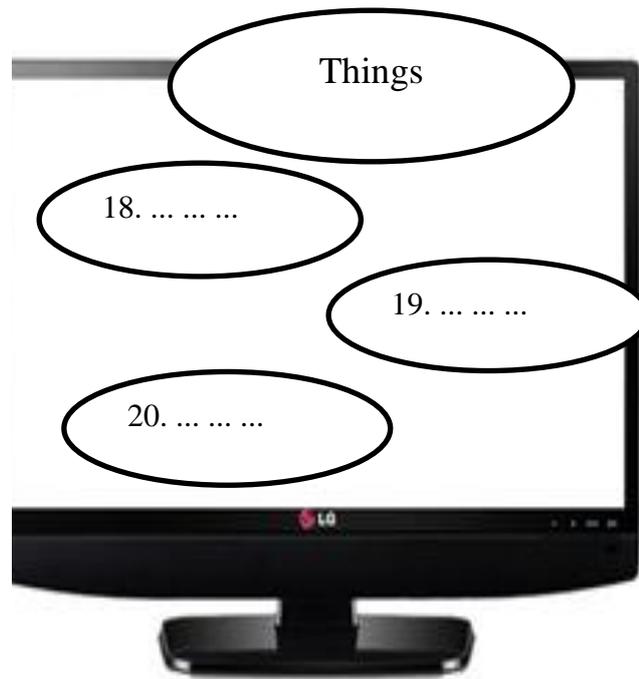
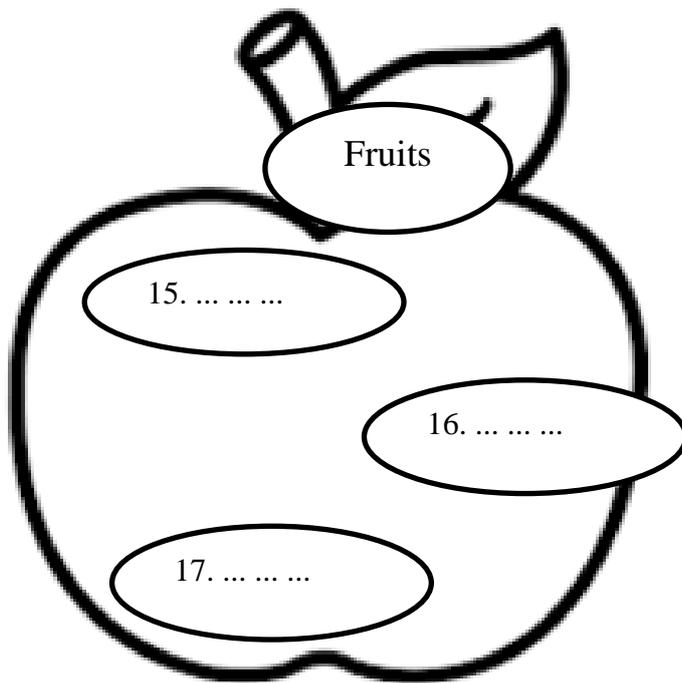
- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. Motorcycle



II. Answer these questions correctly !

Put the words in the groups !

Pear	Corn
Chair	Table
Wallboard	Cucumber



21. Fill in the blanks based on the picture !

a



The teacher writes on the

b



What is it ?
It is a

22. Arrange the letters in good words !

a. A - L - E - P - P

a. D - V - I - E - R - R

b. O - T - A - L - I - R

Fill in the blanks with correct words from the box!

23.



My hobby is ...

24.

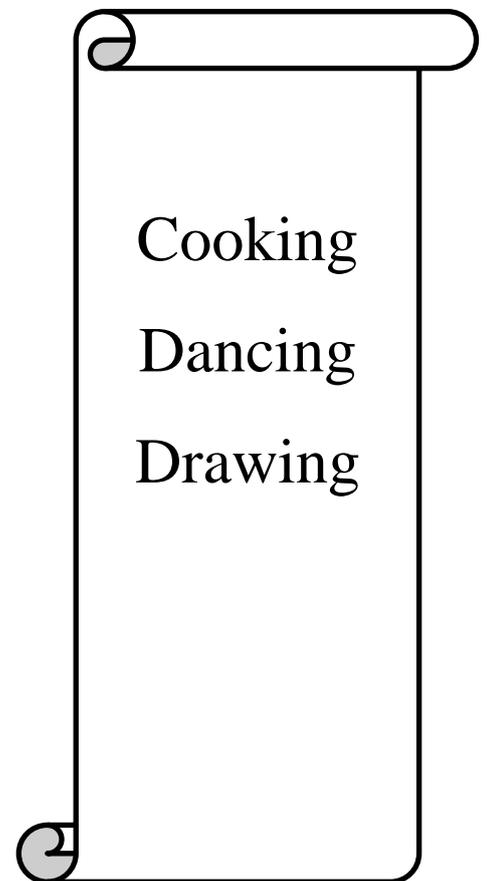


My hobby is ...

25



My hobby is ...



Kunci Jawaban Pilihan Ganda !

1.	C	11.	D
2.	C	12.	A
3.	B	13.	A
4.	C	14.	A
5.	C		
6.	C		
7.	C		
8.	A		
9.	A		
10.	A		

Kunci Jawaban Urain !

Put Look at the tables! Put the words in the groups !

FRUITS	
15. Corn	17. Cucumber
16. Pear	

TRANSPORTASIONS	
18. Table	20. Wallboard
19. Chair	

21. a. Whiteboard

b. Television

22. a. Apple

b. Driver

c. Tailor

23. Drawing

24. Cooking

25. Dancing

Total skor = 25

Nilai : $\frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{25} \times 100$

Nama Sekolah : SD Negeri Wonolelo 3 Sawangan
 Kelas/semester : III/I (tiga/satu)
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit
 Jenis Soal : Pilihan Ganda

SOAL EVALUASI

(*posttest*)

I. Choose the correct answer *a, b, c, or d* !

1. Look at the picture ! The students write on the

- a. Floor
- b. Walls
- c. Tables
- d. Chairs



2. It is a long and orange vegetable. Rabbits like it. It is

- a. Bean
- b. Potato
- c. Carrot
- d. Cucumber

3. It is small and red. It tastes very hot. It is

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Potato
- d. Tomato

4. It is red. It has round shape. It is a

- a. Corn
- b. Chilli
- c. Tomato
- d. Pumpkin

5. It is a long and yellow fruit. Monkey likes it. It is

- a. Carrot
- b. Orange
- c. Banana
- d. Cucumber

6. It is an oval and orange fruit. It tastes very sweet. It is

- a. Guava
- b. Papaya

- c. Manggo
d. Avocado
7. The vegetable is purple. It has long shape. It is a
a. Chilli
b. Carrot
c. Eggplant
d. Cucumber
8. Look at the picture. We can use these to make spicy sauce. What are these ?
a. Chillis
b. Carrots
c. Eggplants
d. Cucumbers
9. The fruits are purple and small. They are
a. Grapes
b. Oranges
c. Longans
d. Cherries
10. Mom makes a cake batter using
a. Mix
b. Pan
c. Grate
d. Blender
11. What is it ? It is a
a. Bag
b. Book
c. Ruler
d. Blackboard
12. Ani puts her books in the
a. Bag
b. Blacboard
c. Bookshelf
d. Pencil case
13. Mom uses these vegetables to cook soup. What are these ?
a. Garlic an onion
b. Guava and lemon
c. Chilli and papaya
d. Carrot and manggo



14. My father goes to work boy

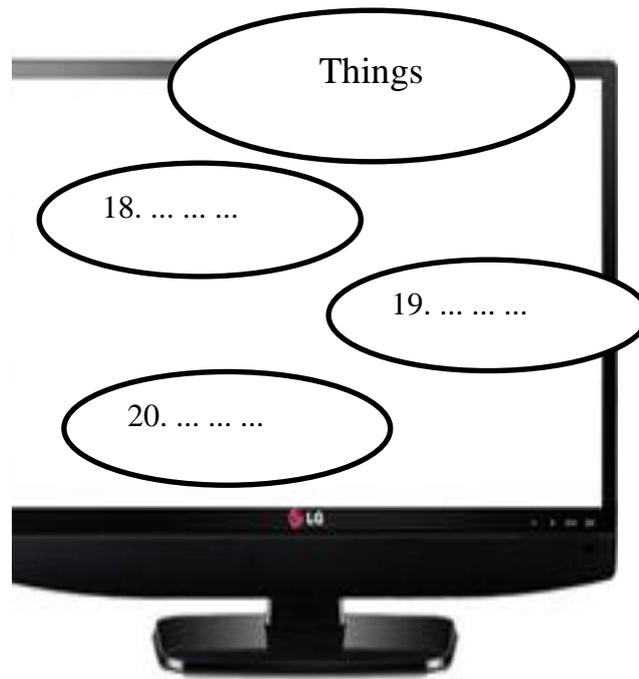
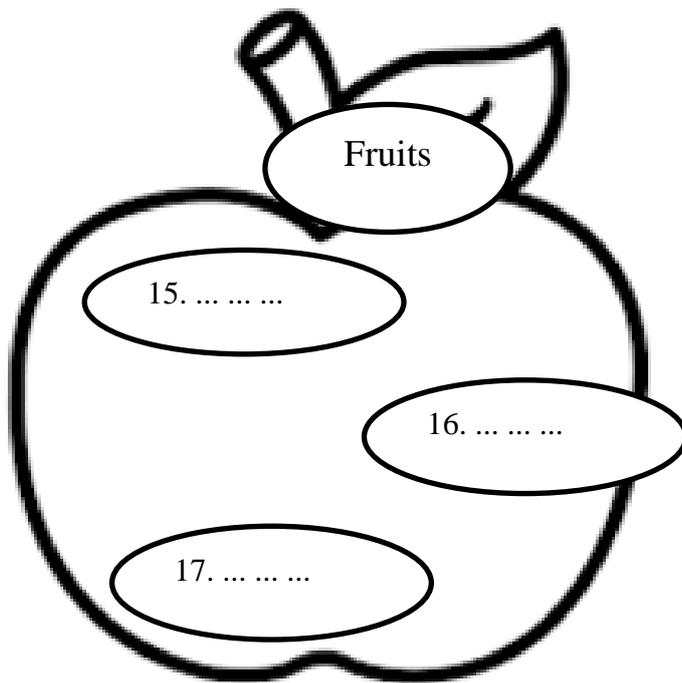
- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. Motorcycle



II. Answer these questions correctly !

Put the words in the groups !

Pear	Corn
Chair	Table
Wallboard	Cucumber



21. Fill in the blanks based on the picture !

a



The teacher writes on the

b



What is it ?
It is a

22. Arrange the letters in good words !

a. A - L - E - P - P

a. D - V - I - E - R - R

b. O - T - A - L - I - R

Fill in the blanks with correct words from the box!

23.



My hobby is ...

24.

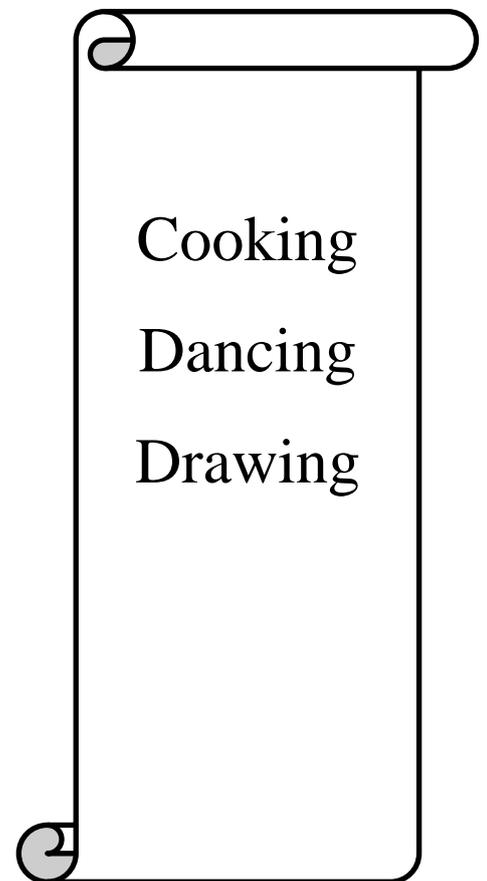


My hobby is ...

25



My hobby is ...



Kunci Jawaban Pilihan Ganda !

1.	C	11.	D
2.	C	12.	A
3.	B	13.	A
4.	C	14.	A
5.	C		
6.	C		
7.	C		
8.	A		
9.	A		
10.	A		

Kunci Jawaban Urain !

Put Look at the tables! Put the words in the groups !

FRUITS	
15. Corn	17. Cucumber
16. Pear	

TRANSPORTASIONS	
18. Table	20. Wallboard
19. Chair	d

21. a. Whiteboard

b. Television

22. a. Apple

b. Driver

c. Tailor

23. Drawing

24. Cooking

25. Dancing

Total skor = 25

Nilai : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{25} \times 100$

LAMPIRAN 8
LEMBAR VALIDASI RPP OLEH
PRAKTISI GURU

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Karsini, S.Pd
Jabatan : Guru Kelas
Instansi : Sekolah Dasar Negeri Wonolelo 3 Sawangan

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrabble* Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris” yang disusun oleh:

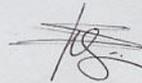
Nama : Fitriana Nur Aisyah
NIM : 12.0305.0129
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir soal berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka masukan untuk instrumen adalah :

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang,.....

Validator



Karsini, S.Pd

NIP.

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris kelas III dengan media *Scrabble* materi pokok kosakata Bahasa Inggris Sederhana.

B. PETUNJUK

1. Bapak / ibu dapat memberikan penilaian dengan memberukan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna pint validitas adalah 1 (Tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (Baik), 5 (Sangat baik)

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	1. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
	2. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					
	3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam Indikator					
	4. Kesesuaian Indikator dengan tujuan pembelajaran					
	5. Kesesuaian Indikator dengan tingkat perkembangan siswa					
II.	ISI YANG DISAJIKAN					
	1. Sistematika Penyusunan RPP					
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris media permainan Scrabble					
	3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris media permainan Scrabble					
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (Tahap-tahap kegiatan pembelajaran : Awal, Inti, dan Penutup)					
	5. Kelengkapan instrumen evaluasi (Soal, Kunci, Pedoman penskoran)					
III.	BAHASA					
	1. Penggunaan Bahasa sesuai EYD					
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif					
	3. Kesederhanaan struktur kalimat					

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
IV.	WAKTU					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

D. KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

Magelang.....

Validator



(.....K.A.S.S.P.D.....)

**LEMBAR VALIDASI
SILABUS**

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Silabus dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris kelas III dengan media *Scrabble* dengan materi pokok kosakata Bahasa Inggris.

B. PETUNJUK

1. Bapak / ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah 1 (Tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (Baik), 5 (Sangat baik).

C. PENILAIAN

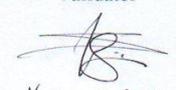
No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	ISI YANG DISAJIKAN					
	1. Mengkaji keterkaitan antar Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pembelajaran					
	2. Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD					
	3. Aktivitas kedalam dan keluasan materi					
	4. Pemilihan materi ajar					
	5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD. Potensi siswa					
	6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi					
	7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, materi pokok kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi					
	8. Penentuan jenis penilaian					
II	BAHASA					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					
	2. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan Kompetensi Dasar					
III	WAKTU					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					
	2. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan Kompetensi Dasar					
	3. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester					

D. KOMENTAR / SARAN

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

Magelang,.....

Validator



(...H. Acsini, S.Pd...)

LAMPIRAN 9
LEMBAR VALIDASI LKS OLEH
DOSEN AHLI

①

LEMBAR PENILAIAN
LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	ISI					
	1. Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar		✓			
	2. Kebenaran isi/materi		✓			
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa		✓			
	4. Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa		✓			
II.	BAHASA					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa		✓			
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti		✓			
	5. Kejelasan petunjuk mengerjakan		✓			

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

VI. Saran/Komentar :

- grammar perlu diperbaiki
- perlu adanya bantuan gambar
- perintah kurang jelas
- pilihan perlu diganti dg kata lainnya.

Validator

Jusi
Ariyanto Bintang AP, M.Pd

2

LEMBAR PENILAIAN
LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	ISI					
	1. Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar			✓		
	2. Kebenaran isi/materi			✓		
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa			✓		
	4. Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa		✓			
II.	BAHASA					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa		✓			
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓		
	5. Kejelasan petunjuk mengerjakan			✓		

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

VI. Saran/Komentar :

- grammar perlu diperbaiki
- perintah perlu diperbaiki

.....

.....

.....

Validator

Agrianto
Agrianto Binrang, AP, M. Pd

3

LEMBAR PENILAIAN
LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	ISI					
	1. Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar			✓		
	2. Kebenaran isi/materi			✓		
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa			✓		
	4. Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa			✓		
II.	BAHASA					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓		
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓		
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓		
	5. Kejelasan petunjuk mengerjakan			✓		

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

VI. Saran/Komentar :

.....
Sudah dapat digunakan untuk penilaian.

Validator

[Signature]
 Ajriyanto Bintang, S.Pd, M.Pd

LAMPIRAN 10
LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOGNITIF
OLEH DOSEN AHLI

①

LEMBAR VALIDASI
TERHADAP *PRETES & POSTTES*

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I. Format Prestes & Posttes						
	1. Kejelasan pembagian materi		✓			
	2. Kemenarikan materi		✓			
II. Prestes & Posttes						
	1. Prestes & posttes disajikan secara sistematis		✓			
	2. Kebenaran konsep atau materi			✓		
	3. Kesesuaian urutan materi			✓		
	4. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa		✓			
III. Bahasa						
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
	3. Kejelasan petunjuk atau arahan		✓			
	4. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami		✓			
	5. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti		✓			

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

V. Saran/Komentar :

- grammar perlu diperbaiki
- perlu gambar-gambar
- kalimat kurang jelas
- distraksi pada gambar

Validator

[Signature]
Agusanto Bintang A.P.M.Pd

LEMBAR VALIDASI
TERHADAP *PRETES & POSTTES*

2

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	Format Prestes & Posttes					
	1. Kejelasan pembagian materi			✓		
	2. Kemenarikan materi			✓		
II.	Prestes & Posttes					
	1. Prestes & posttes disajikan secara sistematis			✓		
	2. Kebenaran konsep atau materi			✓		
	3. Kesesuaian urutan materi			✓		
	4. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa		✓			
III.	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		✓			
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
	3. Kejelasan petunjuk atau arahan		✓			
	4. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami			✓		
	5. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti		✓			

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

V. Saran/Komentar :

- Grammar perlu diperbaiki
- perincikan kurang jelas
- perlu gambar bantuan

Validator

Aginto
Aginto Bintang AP.M.Pd

3

LEMBAR VALIDASI
TERHADAP *PRETES & POSTTES*

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
I.	Format Prestes & Posttes					
	1. Kejelasan pembagian materi			✓		
	2. Kemenarikan materi			✓		
II.	Prestes & Posttes					
	1. Prestes & posttes disajikan secara sistematis			✓		
	2. Kebenaran konsep atau materi				✓	
	3. Kesesuaian urutan materi			✓		
	4. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			✓		
III.	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
	3. Kejelasan petunjuk atau arahan				✓	
	4. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami				✓	
	5. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓		

IV. Penilaian secara umum (berilah tanda silang)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

V. Saran/Komentar :

..... Sangat dapat dipelajari dalam pembelajaran

.....

.....

Validator

[Signature]
Angrisa to Bintang, A.P., M.Pd

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Agrissto Bintang Aji Pradana, M.Pd
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media
Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris"

yang disusun oleh :

Nama : Fitriana Nur Aisyah
NIM : 12.0305.0129
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir soal
berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka masukan untuk instrumen adalah :

*instrumen tersebut sudah dapat digunakan
dalam penelitian*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10-5-2017

Validator


Agrissto Bintang A.P., M.Pd
NIK.158808154

LAMPIRAN 11
TABEL HASIL UJI VALIDITAS
INSTRUMEN

Hasil Uji Validitas Soal Evaluasi Penguasaan

Kosakata Bahasa Inggris

No Soal	t_{tabel}	t_{hitung}	Keterangan
1.	0,553	0,680	Valid
2.	0,553	0,841	Valid
3.	0,553	0,709	Valid
4.	0,553	0,709	Valid
5.	0,553	0,532	Valid
6.	0,553	0,913	Valid
7.	0,553	0,657	Valid
8.	0,553	0,913	Valid
9.	0,553	0,680	Valid
10.	0,553	0,440	Tidak Valid
11.	0,553	0,684	Valid
12.	0,553	0,459	Tidak Valid
13.	0,553	0,390	Tidak Valid
14.	0,553	0,377	Tidak Valid
15.	0,553	0,694	Valid
16.	0,553	0,374	Tidak Valid
17.	0,553	0,645	Valid
18.	0,553	0,645	Valid
19.	0,553	0,680	Valid
20.	0,553	0,397	Tidak Valid
21.	0,553	0,287	Tidak Valid
22.	0,553	0,491	Tidak Valid
23.	0,553	0,070	Tidak Valid
24.	0,553	0,073	Tidak Valid
25.	0,553	0,753	Valid
26.	0,553	0,913	Valid

27.	0,553	0,913	Valid
28.	0,553	0,913	Valid
29.	0,553	0,680	Valid
30.	0,553	0,680	Valid
31.	0,553	0,657	Valid
32.	0,553	0,797	Valid
33.	0,553	0,913	Valid
34.	0,553	0,657	Valid
35.	0,553	0,657	Valid

LAMPIRAN 12
TABEL SPSS RELIABILITAS

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	25

LAMPIRAN 13
DATA HASIL PRETEST DAN POSTTEST
KELAS III

Hasil *Pretest* Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

NO	SUBJEK	SKOR <i>PRETEST</i>
1.	AZ	30
2.	BD	45
3.	SF	55
4.	AJ	35
5.	DW	60
6.	RT	55
7.	RN	35
8.	LN	40
9.	VR	35
10.	BB	35
11.	DN	35
12.	RF	40
13.	GT	40
14.	FN	35
15.	DN	50
16.	DV	45
17.	ER	60
18.	ST	45
19.	RZ	50
20.	TM	50
Rata-rata		43,25

Hasil *Posttest* Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

NO.	SUBJEK	SKOR <i>POSTTEST</i>
1.	AZ	65
2.	BD	75
3.	SF	75
4.	AJ	65
5.	DW	60
6.	RT	75
7.	RN	70
8.	LN	75
9.	VR	70
10.	BB	75
11.	DN	80
12.	RF	75
13.	GT	70
14.	FN	65
15.	DN	60
16.	DV	75
17.	ER	65
18.	ST	70
19.	RZ	75
20.	TM	75
	Rata-rata	70,75

LAMPIRAN 14
TABEL SPSS HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Posttest	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	43.25	2.029	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	39.00 47.50	
	5% Trimmed Mean	43.06		
	Median	40.00		
	Variance	82.303		
	Std. Deviation	9.072		
	Minimum	30		
	Maximum	60		
	Range	30		
	Interquartile Range	15		
	Skewness	.583	.512	
	Kurtosis	-.779	.992	
	Posttest	Mean	70.7500	1.27088
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	68.0900 73.4100
5% Trimmed Mean		70.8333		
Median		72.5000		
Variance		32.303		
Std. Deviation		5.68354		

Minimum	60.00	
Maximum	80.00	
Range	20.00	
Interquartile Range	10.00	
Skewness	-.562	.512
Kurtosis	-.677	.992

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Posttest	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.190	20	.057	.906	20	.054
Posttest	.273	20	.000	.869	20	.012

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 15
TABEL SPSS HASIL UJI WILCOXON SIGNED
RANKS TEST

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	20	43.25	9.072	30	60
Posttest	20	70.75	5.684	60	80

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
	Ties	1 ^c		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^b

	Posttest - Pretest
Z	-3.845 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

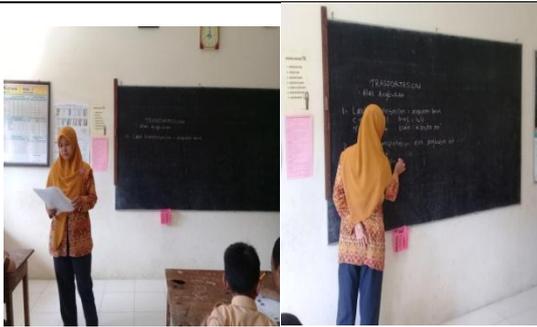
b. Wilcoxon Signed Ranks Test

LAMPIRAN 16
DOKUMENTASI

Dokumentasi



Gambar 1. Pelaksanaan Pretest

Gambar 4. Pelaksanaan Permainan Bermain *Scrabble*

Gambar 2. Guru Menjelaskan Materi

Gambar 5. Presentasi Hasil Diskusi Pada Permainan *Scrabble*Gambar 3. Guru Menjelaskan Aturan Permainan *Scrabble*

Gambar 6. Pelaksanaan Posttest