

APPENDICES

Appendix 01. Preliminary Observation

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Pada tingkat kelas berapa siswa mulai mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris?	Pelajaran Bahasa Inggris mulai diberikan sejak siswa berada di kelas III. Jadi, siswa kelas III pada tahun ini merupakan angkatan pertama yang mulai mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris sejak kelas III.
2.	Bagaimana pendapat Bapak tentang siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris?	Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Inggris, khususnya dalam hal kosakata. Hasil belajar mereka juga masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Saya sudah berusaha menyampaikan materi sesuai dengan kemampuan dan sumber belajar yang tersedia, namun memang masih diperlukan strategi yang lebih bervariasi agar pembelajaran bisa lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.
3.	Apakah Bapak pernah menggunakan media video dalam pembelajaran di kelas?	Sejauh ini saya belum pernah menggunakan media video dalam pembelajaran di kelas. Selama ini, saya lebih banyak mengajar secara langsung dengan metode konvensional, seperti menjelaskan materi secara lisan dan memberikan latihan di papan tulis.
4.	Apakah di sekolah ini tersedia fasilitas seperti LCD atau alat pendukung lainnya untuk membantu pembelajaran berbasis teknologi?	Ya, di sekolah ini tersedia fasilitas seperti LCD dan koneksi Wi-Fi, namun koneksi Wi-Fi-nya masih kurang stabil atau tidak terlalu kuat. Saya sendiri selalu menggunakan speaker saat mengajar agar suara saya terdengar jelas oleh siswa. Sementara itu, penggunaan LCD masih jarang saya lakukan karena saya belum terbiasa

		menggunakan media dalam pembelajaran sehari-hari.
5.	Materi yang diberikan kepada siswa berpatokan pada apa, Pak?	Materi yang saya ajarkan berpatokan pada buku paket yang disediakan oleh sekolah. Saya mengikuti urutan dan topik yang ada di dalam buku tersebut sebagai acuan utama dalam menyusun pembelajaran.
6.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris?	Ya, siswa memang mengalami beberapa kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris. Karena sekolah ini berada di daerah pedesaan dan pengajaran masih dilakukan oleh wali kelas, sebagian besar siswa belum memiliki dasar yang kuat. Kesulitan yang paling sering terlihat adalah dalam memahami arti kosakata, mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Inggris dengan benar, serta menyusun kalimat sederhana. Selain itu, karena lingkungan mereka tidak mendukung penggunaan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, siswa jadi kurang terbiasa mendengar dan menggunakan bahasa tersebut secara aktif.

Appendix 02. Blueprint of Instrument Vocabulary Test

Unit	Aspect of Vocabulary Mastery	Question Indicator	Question Number	Question Form
Is It the Canteen?	Form	Students can mention the correct vocabulary about the rooms in the school based on the picture. (C1)	1,2	PG
	Form	Students can arrange the letters that have been scrambled into a correct vocabulary for the name of the room. (C1)	3,4	PG
	Word Meaning	Students can recall and recognize vocabulary based on the description given, based on the correct name of the room. (C1)	5,6	PG

	Word Meaning	Students can correctly interpret the names of rooms at school from English to Indonesian. (C1)	7,8,9	PG
	Word Meaning	Students can recall the meaning of words about rooms in the school. (C2)	10,11,12	PG
	Usage	Students can apply their knowledge about the function of objects or furniture in the room at school. (C3)	13,14,15,16,17,18	PG
	Usage	Students can choose the correct image that matches its function from each vocabulary related to the	19,20	PG

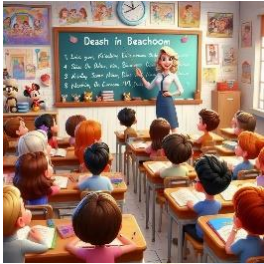
		rooms in the school. (C3)		
--	--	------------------------------	--	--



Appendix 03. Instrument Validity of Vocabulary Test

Expert Judgement of Vocabulary Test

Expert Judge I: I Kadek Sintya Dewi, S.Pd, M.Pd.

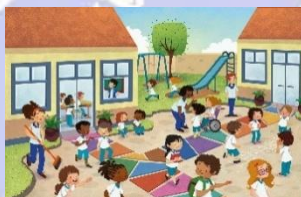
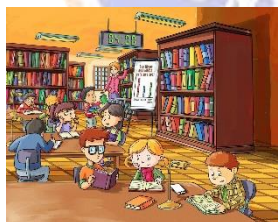
No.	Items of Instrument	Relevant	Irrelevant	Note
1.	Let's choose the correct name of the room based on the picture below!  A. Canteen B. Library C. Classroom D. Schoolyard	✓		
2.	Let's choose the correct name of the room based on the picture below!  A. Classroom B. Restroom C. Canteen D. Library	✓		
3.	Please arrange the letters and turn them into the correct word based on the name of the room in the school!	✓		

	Tolong susunlah huruf-hurufnya dan ubahlah sampai menjadi kosakata yang tepat sesuai dengan ruangan yang ada di sekolah! • Y-R-A-R-B-I-L A. LIBRARY B. LIRBARY C. LIBYARR D. LIRRBAY			
4.	Please arrange the letters and turn them into the correct word based on the name of the room in the school! Tolong susunlah huruf-hurufnya dan ubahlah sampai menjadi kosakata yang tepat sesuai dengan ruangan yang ada di sekolah! • Y-R-O-T-A-R-O-B-A-L A. LABORATORY B. LIBRARY C. CANTEEN D. SCHOOLYARD	✓		
5.	What is the name of the room where students can borrow books? A. Canteen B. Restroom C. Library D. Schoolyard	✓		
6.	. What is the name of the room where students can buy food and drinks? A. Restroom	✓		

	B. Schoolyard C. Canteen D. Classroom			
7.	Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Perpustakaan – Classroom B. Ruang kelas – Schoolyard C. Kantin – Canteen D. Halaman sekolah – Laboratory	✓		
8.	Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Halaman sekolah – Restroom B. Ruang kelas – Schoolyard C. Kantin – Classroom D. Perpustakaan – Library	✓		
9.	9. Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Perpustakaan – Canteen B. Toilet – Restroom C. Kantin – Classroom D. Laboratorium – Schoolyard	✓		
10.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Classroom”. A. For borrowing books B. For washing hands	✓		

	C. For playing D. For studying			
11.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Schoolyard”. A. For teachers to work B. For playing and doing sports C. For borrowing books D. For sleeping	✓		
12.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Teachers' room”. A. For playing and doing sports B. For borrowing books C. For sleeping D. For teachers to work	✓		
13.	During class, we need to sit on a _____ to study and write our lessons. A. Table B. Cupboard C. Chair D. Floor	✓		
14.	When I need to know what time the class is in session, I look at _____. A. Pencil B. Book C. Bag D. Clock	✓		
15.	We put our book and pencil on the _____ while we study. A. Floor	✓		

	B. Table C. Bag D. Cupboard			
16.	The teacher uses the _____ to write the lesson so all students can see it. A. Board B. Eraser C. Book D. Bag	✓		
17.	If you want to do science experiments and learn about science, you go to the _____. A. Library B. Classroom C. Laboratory D. Restroom	✓		
18.	If you want to focus and read books quietly without any distractions, the best place to go is the _____. A. Schoolyard B. Restroom C. Library D. Classroom	✓		
19.	You and your friends are hungry after studying. You want to buy food and drinks. Where should you go to your school? A.  B. 	✓		

	C. 			
	D. 			
20.	You and your friends want to play and have fun during your break. Where should you go to your school? A. 	✓		
	B. 			
	C. 			
	D. 			
KUNCI JAWABAN				
	1. C		11. B	
	2. C		12. D	
	3. A		13. C	
	4. A		14. D	
	5. C		15. B	

6. C	16. A
7. C	17. C
8. D	18. C
9. B	19. B
10. D	20. B

Singaraja, January 7, 2025

Expert Judge I



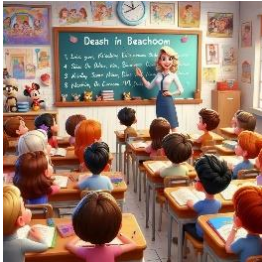
Kadek Sintya Dewi, S.Pd, M.Pd.

NIP. 198803232015042004



Expert Judgement of Vocabulary Test

Expert Judge II: I Gede Mahendrayana, S.Pd., M.Pd.

No.	Items of Instrument	Relevant	Irrelevant	Note
1.	Let's choose the correct name of the room based on the picture below!  A. Canteen B. Library C. Classroom D. Schoolyard	✓		
2.	Let's choose the correct name of the room based on the picture below!  A. Classroom B. Restroom C. Canteen D. Library	✓		
3.	Please arrange the letters and turn them into the correct word based on the name of the room in the school! Tolong susunlah huruf-hurufnya dan ubahlah sampai menjadi kosakata yang	✓		

	tepat sesuai dengan ruangan yang ada di sekolah! • Y-R-A-R-B-I-L A. LIBRARY B. LIRBARY C. LIBYARR D. LIRRBAY			
4.	Please arrange the letters and turn them into the correct word based on the name of the room in the school! Tolong susunlah huruf-hurufnya dan ubahlah sampai menjadi kosakata yang tepat sesuai dengan ruangan yang ada di sekolah! • Y-R-O-T-A-R-O-B-A-L A. LABORATORY B. LIBRARY C. CANTEEN D. SCHOOLYARD	✓		
5.	What is the name of the room where students can borrow books? A. Canteen B. Restroom C. Library D. Schoolyard	✓		
6.	What is the name of the room where students can buy food and drinks? A. Restroom B. Schoolyard C. Canteen	✓		

	D. Classroom			
7.	Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Perpustakaan – Classroom B. Ruang kelas – Schoolyard C. Kantin – Canteen D. Halaman sekolah – Laboratory	✓		
8.	Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Halaman sekolah – Restroom B. Ruang kelas – Schoolyard C. Kantin – Classroom D. Perpustakaan – Library	✓		
9.	Ayo pilihlah pasangan arti nama ruangan yang benar dibawah ini! Choose the correct pair of room name meanings below! A. Perpustakaan – Canteen B. Toilet – Restroom C. Kantin – Classroom D. Laboratorium – Schoolyard	✓		
10.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Classroom”. A. For borrow books B. For washing hands C. For playing D. For studying	✓		

11.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Schoolyard”. A. For teachers to work B. For playing and do sports C. For borrowing books D. For sleeping	✓		
12.	Read the meaning of the word below, then choose the most correct answer for “Teachers' room”. A. For playing and doing sports B. For borrowing books C. For sleeping D. For teachers to work	✓		
13.	During class, we need to sit on a _____ to study and write our lessons. A. Table B. Cupboard C. Chair D. Floor	✓		
14.	When I need to know what time the class is in session, I look at _____. A. Pencil B. Book C. Bag D. Clock	✓		
15.	We put our book and pencil on the _____ while we study. A. Floor B. Table C. Bag D. Cupboard	✓		

16.	The teacher uses the _____ to write the lesson so all students can see it. A. Board B. Eraser C. Book D. Bag	✓		
17.	If you want to do science experiments and learn about science, you go to the _____. A. Library B. Classroom C. Laboratory D. Restroom	✓		
18.	If you want to focus and read books quietly without any distractions, the best place to go is the _____. A. Schoolyard B. Restroom C. Library D. Classroom	✓		
19.	You and your friends are hungry after studying. You want to buy food and drinks. Where should you go to your school? A.  B. 	✓		

	C. 			
	D. 			
20.	You and your friends want to play and have fun during your break. Where should you go to your school? A. 	✓		
	B. 			
	C. 			
	D. 			
KUNCI JAWABAN				
	1. C		11. B	
	2. C		12. D	
	3. A		13. C	
	4. A		14. D	

5. C	15. B
6. C	16. A
7. C	17. C
8. D	18. C
9. B	19. B
10. D	20. B

Singaraja, January 7, 2025

Expert Judge II



Gede Mahendrayana, S.Pd, M.Pd.

NIP. 199007252015041002



Appendix 04. Instrument Validity of Interview Guide

Expert Judgement of Interview Guide

Expert Judge I: Kadek Sintya Dewi, S.Pd., M.Pd.

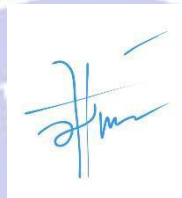
No.	Items of Instrument	Relevant	Irrelevant	Note
1.	Sebelum kita mulai belajar kosakata menggunakan video dan permainan, bagaimana perasaan Anda tentang belajar kosakata bahasa Inggris secara umum? Apakah itu menyenangkan, membosankan, atau sulit bagi anda? Bisakah anda menceritakan lebih lanjut tentang pengalaman tersebut? (Before we started learning vocabulary using videos and games, how did you feel about learning English vocabulary in general? Was it fun, boring, or difficult for you? Can you tell me more about that experience?)	✓		
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan video YouTube dan permainan Wordwall dalam kelas Bahasa Inggris kita? Apakah hal tersebut membuat proses belajar menjadi lebih mudah atau lebih menyenangkan bagi Anda? Mengapa atau mengapa tidak? (What do you think about the use of YouTube videos and Wordwall games in our English class? Did they make learning	✓		

	easier or more enjoyable for you? Why or why not?)			
3.	Bagaimana pendapat Anda tentang teknik pengulangan (drilling) yang kami gunakan? Apakah teknik ini membantu Anda menghafal kosakata? (What do you think of the drilling repetition?) What technique do we use? Does it help you memorize vocabulary?)	✓		
4.	Bagaimana perasaan Anda tentang belajar bahasa Inggris melalui aktivitas seperti menonton video, bermain game interaktif seperti Wordwall, dan berlatih kosakata bersama teman-teman? Apakah hal-hal ini membuat Anda lebih bersemangat untuk belajar? (How do you feel about learning English using activities like watching videos, playing interactive games like Wordwall, and practicing vocabulary with your friends? Do these make you more excited to learn?)	✓		
5.	Meskipun kita menggunakan video dan permainan, apakah Anda masih mengalami kesulitan saat belajar kosakata? Misalnya, apakah sulit untuk mengingat kata-kata, mengucapkannya, atau memahami artinya? Bisakah Anda berbagi pengalaman Anda?	✓		

	(Even though we use videos and games, did you still face any difficulties during vocabulary learning? For example, was it hard to remember words, pronounce them, or understand the meaning? Can you share your experience?)			
--	--	--	--	--

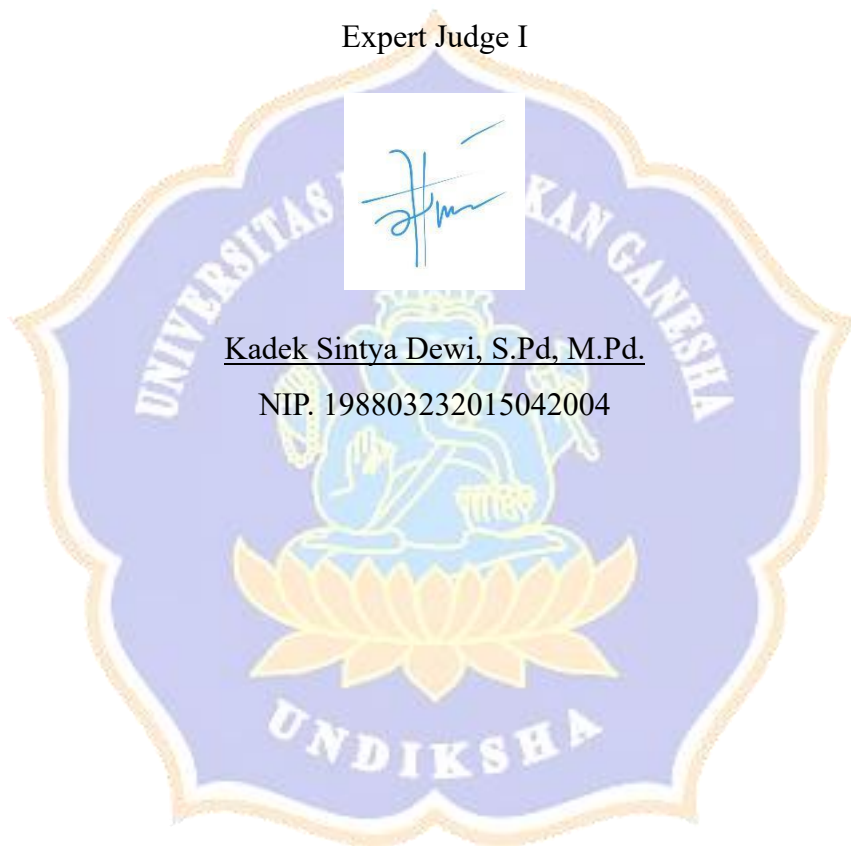
Singaraja, February 11, 2025

Expert Judge I



Kadek Sintya Dewi, S.Pd, M.Pd.

NIP. 198803232015042004



Expert Judgement of Interview Guide

Expert Judge II: I Gede Mahendrayana, S.Pd., M.Pd.

No.	Items of Instrument	Relevant	Irrelevant	Note
1.	Sebelum kita mulai belajar kosakata menggunakan video dan permainan, bagaimana perasaan Anda tentang belajar kosakata bahasa Inggris secara umum? Apakah itu menyenangkan, membosankan, atau sulit bagi anda? Bisakah anda menceritakan lebih lanjut tentang pengalaman tersebut? (Before we started learning vocabulary using videos and games, how did you feel about learning English vocabulary in general? Was it fun, boring, or difficult for you? Can you tell me more about that experience?)	✓		
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan video YouTube dan permainan Wordwall dalam kelas Bahasa Inggris kita? Apakah hal tersebut membuat proses belajar menjadi lebih mudah atau lebih menyenangkan bagi Anda? Mengapa atau mengapa tidak? (What do you think about the use of YouTube videos and Wordwall games in our English class? Did they make learning easier or more enjoyable for you? Why or why not?)	✓		

3.	Bagaimana pendapat Anda tentang teknik pengulangan (drilling) yang kami gunakan? Apakah teknik ini membantu Anda menghafal kosakata? (What do you think of the drilling repetition?) What technique do we use? Does it help you memorize vocabulary?)	✓		
4.	Bagaimana perasaan Anda tentang belajar bahasa Inggris melalui aktivitas seperti menonton video, bermain game interaktif seperti Wordwall, dan berlatih kosakata bersama teman-teman? Apakah hal-hal ini membuat Anda lebih bersemangat untuk belajar? (How do you feel about learning English using activities like watching videos, playing interactive games like Wordwall, and practicing vocabulary with your friends? Do these make you more excited to learn?)	✓		
5.	Meskipun kita menggunakan video dan permainan, apakah Anda masih mengalami kesulitan saat belajar kosakata? Misalnya, apakah sulit untuk mengingat kata-kata, mengucapkannya, atau memahami artinya? Bisakah Anda berbagi pengalaman Anda? (Even though we use videos and games, did you still face any difficulties during vocabulary learning? For example, was it	✓		

	hard to remember words, pronounce them, or understand the meaning? Can you share your experience?)			
--	--	--	--	--

Singaraja, February 11, 2025

Expert Judge II

Gede Mahendrayana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199007252015041002



Appendix 05. Lesson Plan (Cycle 1)

PERTEMUAN 1

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II Tema: “Is It the Canteen?” Pelajaran/Pertemuan: 2/1 Alokasi Waktu: 2x35 menit Metode: Diskusi Teknik: Drilling	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan tersebut dalam bahasa Inggris.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
	Kegiatan Awal: 1. Saling menyapa, berdoa bersama dan absensi. 2. Guru menampilkan potongan singkat dari video YouTube yang memperkenalkan berbagai ruangan di sekolah dengan gambar yang menarik dan pengucapan yang jelas. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan untuk memicu rasa ingin tahu dan fokus siswa, seperti: -“Ruangan apa saja yang kalian lihat di video ini?” “Bisakah kalian menyebutkan beberapa nama ruangan dalam bahasa Inggris?” -“Apa yang menarik perhatian kalian dari ruangan-ruangan tersebut?” 3. Guru memutar ulang bagian video yang menekankan pengucapan nama ruangan. Guru meminta siswa untuk menirukan pengucapan dengan benar.	10 menit

	Kegiatan Inti: Guess the Room: 1. Guru menampilkan gambar-gambar ruangan di layer (Kelas, Perpustakaan, Halaman Sekolah, Toilet,dll) 2. Siswa menebak ruangan tersebut secara berkelompok 3. Guru memberikan poin pada setiap jawaban yang benar	50 menit
	Kegiatan Akhir: 1. Guru meminta siswa untuk menyebutkan ruangan yang mereka ingat. 2. Siswa diminta untuk menggambar satu ruangan di sekolah dan menuliskan namanya dalam bahasa Inggris	10 menit
	Penilaian: - Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang ruangan di sekolah - Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa	

PERTEMUAN 2

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan tersebut dalam bahasa Inggris.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu

Tema: “Is It the Canteen?” Pelajaran/Pertemuan: 2/2 Alokasi Waktu: 2x35 menit Metode: Diskusi Teknik: Drilling	Kegiatan Awal: 1. Saling menyapa, berdoa bersama dan absensi. 2. Guru memutar ulang video dari pertemuan 1 yang menunjukkan foto ruangan secara singkat. 3. Setelah menonton, guru memberikan pertanyaan untuk mengulas kembali apa yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, seperti: “Siapa yang masih ingat kita belajar apa sebelumnya?”, “Siapa yang mau coba bantu sebutkan ada ruangan apa saja yang kalian ingat?”. 4. Guru memutar video kedua tentang fungsi ruangan-ruangan, siswa mencermati video tersebut.	10 menit
	Kegiatan Inti: 1. Permainan “Simon Says” Guru menuliskan nama-nama ruangan di papan tulis dan memberikan nomor untuk setiap ruangan. Contoh: Library (1), Classroom (2), Schoolyard (3), Restroom (4), Laboratory (5), Canteen (6), Teachers' room (7). • Guru berkata “Simon says... show me the number for the Classroom! (Siswa mengangkat 2 jari) • Guru mulai mempercepat tempo instruksi.	50 menit

	Contoh: "Simon says... Library!", "Simon says... Canteen!", "Schoolyard!" (Jika guru tidak mengatakan "Simon says," siswa tidak boleh bergerak) • Guru memberikan variasi instruksi. • Contoh: "Simon says... show me the number of the room where we eat lunch!" (Siswa harus mengasosiasikan fungsi dengan nama ruangan) 2. Permainan "Guess the room" • siswa akan menjadi detektif! siswa bertugas untuk menebak nama-nama ruangan. Guru akan kasih petunjuk, dan siswa akan menyebutkan nama ruangnya dalam bahasa Inggris! • Waktunya Petunjuk: "Petunjuk 1: Di ruangan ini, kalian bisa beli makanan enak! (Kantin!)" "Petunjuk 2: Ssst! Kita baca buku yang tenang di sini! (Perpustakaan!)" "Petunjuk 3: Kita belajar dan menulis di sini! (Ruang Kelas!)" • Petunjuk Aksi: Guru akan mencontohkan kegiatannya! (Guru berpura-pura makan, membaca, menulis) • Kekuatan Pengulangan: "Kalau tebakannya benar, semuanya teriakkan nama ruangnya 3 kali! (KANTIN! KANTIN! KANTIN!)" • Siswa bisa bergiliran untuk memberikan petunjuk, dan teman-teman yang lainnya yang akan menebak!"	
--	---	--

	Kegiatan Akhir: 1. Guru meminta siswa menyebutkan fungsi ruangan favorit mereka. 2. Siswa menuliskan nama ruangan dan fungsinya dalam buku mereka. 3. Guru melakukan refleksi, umpan balik dan menutup kegiatan pembelajaran.	10 menit
	Penilaian: Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang ruangan di sekolah. Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa, Meningkatkan kecepatan reaksi dan daya ingat siswa.	

PERTEMUAN 3

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II Tema: "Is It the Canteen?" Pelajaran/Pertemuan: 2/3 Alokasi Waktu: 2x35 menit	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan tersebut dalam bahasa Inggris 3. Siswa dapat mengenal benda-benda yang ada di dalam ruangan.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
	Kegiatan Awal: 1. Saling menyapa, berdoa bersama dan absensi. 2. Guru menyapa siswa dengan ceria, "Good morning, everyone! Are you ready to learn about the rooms in our school again?"	

Metode: Diskusi Teknik: Drilling	3. Siswa menonton video berjudul “What’s this? – School Supplies” yang menampilkan berbagai benda di ruang kelas. 4. Guru akan menghentikan video pada beberapa bagian yang menampilkan gambar benda tertentu. Siswa diminta menebak nama benda tersebut dalam bahasa Inggris untuk memastikan mereka mengingat dan mengenali kosa kata yang telah dipelajari.	
	Kegiatan Inti: 1. Find Me Beberapa benda akan diletakkan di atas meja (seperti pensil, pulpen, penghapus, buku, dan lain-lain). Guru akan memberikan instruksi, misalnya: “Find the pen!”. Siswa harus mengambil atau menunjuk benda yang dimaksud, lalu mengucapkan: “This is a pen!”. 2. Remembering the Function Guru menyebutkan salah satu nama ruangan “Library” dan meminta siswa untuk menyebutkan apa saja yang biasa mereka lakukan di ruangan tersebut. Setelah mendapatkan jawabannya, siswa diminta untuk mengulang secara bersamaan fungsi dari ruangan tersebut. 3. Room and Function Matching Siswa diberikan dua jenis kartu yaitu kartu nama ruangan dan fungsi ruangan.	50 menit

	• Tebak Nama Ruangan: Guru akan menunjukkan kartu nama ruangan (misalnya: “We play sport here”), kemudian Guru bertanya “Where do we play sports?”, dan Siswa harus menebak pertanyaan dengan tepat dengan menjawab “In the Schoolyard”. Lalu, jika jawaban sudah ditemukan, maka siswa akan mengulang jawabannya bersama-sama. • Tebak Fungsi Ruangan: Guru akan menunjukkan kartu nama fungsi ruangan (misalnya: “Classroom”), kemudian Guru bertanya “In the Classroom we....?”, dan Siswa harus menebak pertanyaan dengan tepat dengan menjawab “We study”. Lalu, jika jawaban sudah ditemukan, maka siswa akan mengulang jawabannya bersama-sama. 4. Room Role Play • Guru memanggil siswa untuk berbaris dan secara bergiliran untuk melakukan role-play dengan menggunakan kalimat seperti, “In the (ruangan), we (aktivitas).” • Siswa akan menyebutkan nama ruangan dan melakukan aktivitas biasa dilakukan di ruangan tersebut.	
	Kegiatan Akhir: 1. Latihan Pengulangan Cepat Guru menyebutkan nama ruangan atau aktivitas, dan siswa harus segera	10 menit

	menunjukkan nomor atau gambar ruangan tersebut di papan tulis. Contoh: Guru menyebutkan "In the canteen, we eat lunch." Siswa harus menuliskan atau menunjukkan gambar kantin. 2. Guru melakukan refleksi, umpan balik dan menutup kegiatan pembelajaran.	
	Penilaian: Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang ruangan di sekolah. Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa.	

Mengetahui,

Wali Kelas III

Singaraja, 13 Januari 2025




I Kadek Resmawan, S.Pd.

Purwakaluh Sri Tantra Kharisma D



Appendix 06. Lesson Plan (Cycle 2)

PERTEMUAN 1

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II Tema: “Is It the Canteen?” Pelajaran/Pertemuan: 2/1 Alokasi Waktu: 2x35 menit Metode: Diskusi Teknik: Drilling	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat menyebutkan dan menuliskan dengan benar nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan beserta kegunaan barang di ruangan-ruangan tersebut dalam bahasa Inggris.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
	Kegiatan Awal: 1. Saling menyapa, berdoa bersama dan absensi. 2. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan topik: “Siapa yang masih ingat dengan nama ruangan-ruangan ini?” Guru menampilkan gambar-gambar ruangan beserta nama ruangan tersebut dalam bahasa inggrisnya.	10 menit
	Kegiatan Inti: Aktivitas 1: Matching Game – “Who Am I?” Cara Bermain: 1. Guru menampilkan permainan “Matching Me” di Wordwall dengan konsep “Who Am I?” 2. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab.	50 menit

	3. Siswa membaca atau mendengarkan petunjuk tentang fungsi suatu ruangan. 4. Siswa mencocokkan gambar ruangan dengan nama ruangan yang benar dalam bahasa Inggris. 5. Setelah menemukan jawaban, guru dan siswa mengucapkan nama ruangan tersebut bersama-sama (Repetition Drill). - Time to take notes Siswa diminta untuk mencatat kosakata baru (nama ruangan) dan fungsinya yang telah dipelajari dalam buku catatan kosakata mereka. Aktivitas 2: Anagram Game – “Scramble Letter” - Cara Bermain: 1. Guru menampilkan permainan “Scramble Letter” menggunakan fitur Anagram Game di Wordwall. 2. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab. 3. Siswa melihat huruf-huruf yang diacak dan menyusunnya menjadi kata yang bermakna. 4. Petunjuk dalam game bisa berupa gambar atau suara yang menggambarkan ruangan tersebut.	
--	---	--

	5. Setelah menyusun kata, siswa mengucapkan kembali jawabannya untuk memastikan pelafalan yang benar. 6. Guru mengecek apakah jawaban siswa benar atau salah. Jika benar, mereka mendapatkan poin sebagai bentuk apresiasi. - Contoh Soal: • “A R B Y I L R” → LIBRARY • “O M O R S S A L C” → CLASSROOM	
	Kegiatan Akhir: 1. Guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan ruangan yang mereka ingat secara bergantian. 2. Guru secara singkat memeriksa catatan kosakata siswa sebagai bentuk evaluasi dan pemantauan pemahaman. 3. Guru melakukan refleksi, umpan balik dan menutup kegiatan pembelajaran.	10 menit
	Penilaian: - Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang ruangan di sekolah. - Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa.	

PERTEMUAN 2

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II Tema: “Is It the Canteen?” Pelajaran/Pertemuan: 2/2 Alokasi Waktu: 2x35 menit Metode: Diskusi Teknik: Drilling	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat menyebutkan dan menuliskan dengan benar nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan beserta kegunaan barang di ruangan-ruangan tersebut dalam bahasa Inggris.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
	Kegiatan Awal: 1. Guru dan siswa saling menyapa , kemudian berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu, guru melakukan absensi untuk mencatat kehadiran siswa. 2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan pemantik untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Contoh: -“Bisakah kalian menyebutkan beberapa ruangan di sekolah kita?” -“Ke mana kita pergi jika ingin membaca buku?” 3. Guru menampilkan gambar sebuah ruangan di layar lalu bertanya kepada siswa: -“What is the function of this room?” (Apa fungsi dari ruangan ini?)	10 menit

	4. Siswa akan menjawab sesuai dengan pengalaman mereka.	
	Kegiatan Inti: Aktivitas 1: "Tebak Fungsiku" dengan Flashcards Cara Bermain: 1. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab. 2. Guru menampilkan flashcards berisi gambar dan nama ruangan (misalnya: Library, Classroom, Canteen, Laboratory). 3. Siswa diminta menebak fungsi ruangan tersebut dengan menjawab benar atau salah. 4. Setelah siswa memilih jawaban, guru membimbing mereka mengucapkan jawaban yang benar secara bersama-sama menggunakan teknik Repetition Drill. - Time to take notes Siswa diminta untuk mencatat kosakata baru (nama ruangan/benda) dan fungsinya yang telah dipelajari dalam buku catatan kosakata mereka. Aktivitas 2: Quiz – Multiple Choice 1. Guru menampilkan soal di layar, siswa dibagi dalam kelompok kecil dan	50 menit

	setiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab. 2. Guru membacakan soal dengan jelas: “Where can students borrow books?” 3. Guru memberikan waktu beberapa detik bagi siswa untuk memilih jawaban yang benar dari dua pilihan yang tersedia. 4. Setelah siswa memilih jawaban, guru memeriksa jawaban bersama-sama untuk memastikan pemahaman siswa. 5. Selanjutnya, guru membimbing seluruh siswa mengucapkan jawaban yang benar bersama-sama sebagai latihan pengulangan (Repetition Drill). 6. Guru melanjutkan ke soal berikutnya dengan pola yang sama. 7. Setiap soal diberikan waktu yang cukup agar siswa dapat berpikir sebelum menjawab. 8. Di pertengahan sesi, guru mengadakan sesi bonus untuk membuat suasana lebih ceria dan interaktif. 9. Guru akan mengacak kartu tambahan poin, lalu siswa yang terpilih akan memilih kartu tersebut. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan fokus dan motivasi siswa agar tetap antusias dalam menjawab pertanyaan.	
--	---	--

	Kegiatan Akhir: 1. Siswa bersama-sama mengulang kosakata sebagai latihan akhir. 2. Guru secara singkat memeriksa catatan kosakata siswa sebagai bentuk evaluasi dan pemantauan pemahaman. 3. Guru melakukan refleksi, umpan balik dan menutup kegiatan pembelajaran.	10 menit
	Penilaian: Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang fungsi ruangan-ruangan di sekolah. Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa.	

PERTEMUAN 3

SEKOLAH DASAR NEGERI 5 LES Subject: English Class/Semester: III A/II Tema: “Is It the Canteen?” Pelajaran/Pertemuan: 2/3 Alokasi Waktu: 2x35 menit	RENCANA PEMBELAJARAN	
	Tujuan Pembelajaran	
	1. Siswa dapat menyebutkan dan menuliskan dengan benar nama-nama ruangan di sekolah dalam bahasa Inggris. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dasar ruangan beserta kegunaan barang di ruangan-ruangan tersebut dalam bahasa Inggris.	
	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
	Kegiatan Awal: 1. Saling menyapa, berdoa bersama dan absensi. 2. Guru menyapa siswa dengan ceria, "Good morning, everyone! dan menanyakan kabar “How are you today?”	10 menit

Metode: Diskusi Teknik: Drilling	3. Guru menunjuk barang-barang yang ada di kelas (meja, kursi, jam dinding, papan tulis, tas, dan lainnya) sembari bertanya kepada siswa: “Apa sajakah benda yang paling sering kalian gunakan?” “Untuk apa biasanya benda itu digunakan?” 4. Siswa menjawab berdasarkan pengalaman mereka.	
	Kegiatan Inti: - Speaking Card 1. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapat giliran untuk menjawab. 2. Guru menampilkan gambar-gambar benda yang ada di ruang kelas dengan media “Speaking Card” yang bisa memberikan nama benda dan cara pengucapan yang benar. 3. Siswa diminta untuk melihat gambar sebuah benda, lalu menebak pengucapan arti dalam bahasa Inggris dari benda tersebut 4. Guru akan mengonfirmasi apakah jawaban dari siswa benar atau kurang tepat. 5. Setelah itu, guru akan mengkonfirmasi jawaban yang benar dengan menyalakan pengucapan dari “Speaking Card” yang sudah tersedia.	50 menit

	6. Selanjutnya, siswa mengikuti arahan guru dengan berlatih pengucapan bersama-sama untuk memperbaiki pelafalan yang benar. 7. Dilanjutkan Quiz, ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui soal berbasis situasi sederhana. Guru memberikan pertanyaan berupa situasi atau aktivitas tertentu, kemudian siswa diminta memilih benda yang tepat untuk digunakan dalam situasi tersebut. - Time to take notes Siswa diminta untuk mencatat kosakata baru atau melengkapi nama ruangan/benda dan fungsinya yang telah dipelajari dalam buku catatan kosakata mereka.	
	Kegiatan Akhir: 1. Latihan Pengulangan Cepat Guru menyebutkan nama ruangan atau aktivitas, dan siswa harus segera menunjukkan nomor atau gambar ruangan tersebut di papan tulis. Contoh: Guru menyebutkan "In the canteen, we eat lunch." Siswa harus menuliskan atau menunjukkan gambar kantin. 2. Guru secara singkat memeriksa catatan kosakata siswa sebagai bentuk evaluasi dan pemantauan pemahaman	10 menit

	3. Guru melakukan refleksi, umpan balik dan menutup kegiatan pembelajaran.	
	Penilaian: Pengetahuan: Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang ruangan di sekolah. Keterampilan: Penguasaan Kosakata Siswa.	

Mengetahui,

Wali Kelas III

Singaraja, 13 Januari 2025



I Kadek Resmawan, S.Pd.



Purwakaluh Sri Tantra Kharisma Dewi



Appendix 07. Learning Media – YouTube Videos and Wordwall Games

A. YouTube Videos

No.	Judul Video	Link	Keterangan Penggunaan
1.	Places in School	https://youtu.be/G3ELlpkH65w	Menjadi alat pengenalan kosakata pertama tentang ruangan di sekolah.
2.	School-Kids Vocabulary	https://youtu.be/85OIh59Bhtk	Memperkenalkan kosakata mengenai tempat di sekolah secara audio-visual.
3.	Place in School	https://youtu.be/5ibGpNRwkSs	Membantu siswa mengaitkan gambar dengan kata yang tepat sehingga meningkatkan ingatan kosakata.
4.	Parts of School	https://youtu.be/GFhNgcxsUeM	Ilustrasi visual yang ceria dan pengucapan bahasa Inggris yang jelas serta diulang berulang kali untuk memperkuat memorinya.
5.	Object in the Classroom	https://youtu.be/BwttKn2UGg	Mengenalkan benda-benda di kelas.

B. Wordwall Games

No.	Judul Video	Link	Keterangan Penggunaan
1.	Matching Me	https://wordwall.net/resource/86963322	Mencocokkan nama-nama

			ruangan dengan gambar ruangan yang sesuai.
2.	Scrambler Latter	https://wordwall.net/resource/86970781	Menyusun huruf-huruf acak menjadi kata bahasa Inggris yang benar.
3.	Tebak Fungsiku	https://wordwall.net/resource/86973031	Menebak fungsi suatu ruangan berdasarkan gambar yang ditampilkan.
4.	Game Quiz	https://wordwall.net/resource/86981934	Menebak nama ruangan berdasarkan petunjuk fungsi yang ditampilkan.
5.	Speaking Card	https://wordwall.net/resource/86978866	Menyebutkan arti sebuah benda dalam bahasa Inggris dengan pengucapan yang benar.
6.	Game Quiz	https://wordwall.net/resource/86980688	Pertanyaan berupa situasi atau aktivitas tertentu, kemudian siswa diminta memilih benda yang tepat.

No.	Alat Pendukung Lain
1.	Proyektor LCD: Tersedia dan digunakan dalam semua kegiatan pembelajaran dalam studi ini. Penggunaan proyektor disesuaikan dengan gaya mengajar guru dan tingkat kenyamanan mereka dalam memanfaatkan media tersebut secara efektif.
2.	Speaker & Microfon: Digunakan selama semua kegiatan pembelajaran untuk memastikan bahwa suara guru dan audio dari video dapat didengar dengan jelas oleh semua siswa. Penggunaan alat-alat ini disesuaikan dengan kondisi ruang kelas dan kenyamanan guru dalam mengoperasikan peralatan tersebut secara efektif.



Appendix 08. Researcher Fieldnotes

RESEARCHER FIELDNOTES IN CYCLE I

Date	Notes	
	Learning Activities	Observation & Reflection
Meeting 1, Tuesday, 11 February 2025	The teacher displays pictures of rooms on the screen, and then the students guess the names of the rooms in English in groups.	Most students were enthusiastic about guessing the pictures of rooms in groups, although some were still shy and mispronounced words. The classroom atmosphere was quite conducive, but some students were impatient waiting for their turn. The teacher realized the need for more frequent pronunciation practice and clearer rules so that all students would be active and comfortable.
Meeting 2, Thursday, 13 February 2025	Students play “Simon Says” and “Guess the Room” to review the names and functions of school rooms in English through gestures and instructions.	Some students are still confused by the accelerated instructions. The classroom atmosphere is more lively and cheerful, making students more enthusiastic about guessing the vocabulary for the rooms. The teacher sees that this game helps students remember the names of the rooms and their functions more quickly, but repetition is still needed so that their

		pronunciation becomes more accurate.
Meeting 3, Thursday, 20 February 2025	Students played a game called “Find Me,” matching room names with their functions, and practiced simple roles to reinforce their vocabulary of room names and activities.	Most students actively participated in the game and were brave enough to try simple role-playing. The students looked happy when guessing the functions of the rooms and pointing out objects in the classroom. Their pronunciation of vocabulary words was becoming more accurate, although some were still hesitant. The teacher saw that this method helped students understand the relationship between rooms, functions, and objects around them.

RESEARCHER FIELDNOTES IN CYCLE II

Date	Notes	
	Learning Activities	Observation & Reflection
Meeting 1, Thursday, 6 March 2025	Students played “Matching Game – Who Am I?” and “Anagram Game – Scramble Letter” through Wordwall to match pictures, room names, and arrange letters into words.	Students were enthusiastic when trying to match pictures with room names and arrange scrambled letters. Some students still had difficulty guessing when the clues were long, but the learning atmosphere became more

		active. The teacher observed that the Wordwall games helped students remember vocabulary more quickly while practicing pronunciation repeatedly.
Meeting 2, Thursday, 13 March 2025	Students played “Guess My Function” with flashcards and took a multiple-choice quiz on Wordwall to guess the functions of school rooms.	Students became more active in answering questions correctly. The quiz game made students focus and dare to speak in front of their friends. The teacher felt that this method was effective in deepening their understanding of room functions, although some students still needed guidance in pronunciation.
Meeting 3, Thursday, 20 March 2025	Students use “Speaking Cards” to look at pictures of objects in the classroom, guess their names in English, listen to their pronunciation, and then repeat them together.	Students appear interested when listening to pronunciations through the Speaking Card. They are more confident in pronouncing the vocabulary of objects in the classroom. The teacher observes that this activity helps improve pronunciation and adds variety to the exercises, enabling students to become more accustomed to speaking in English.

Appendix 9. Documentation of Preliminary Observation

Pre-test



Appendix 10. Documentation of Cycle 1

Meeting 1



Meeting 2



Meeting 3



Appendix 11. Documentation of Cycle 2

Meeting 1



Meeting 2



Meeting 3



Appendix 12. Documentation of Post-test 1 & Post-test 2

Post-Test 1



Post-test 2



Appendix 13. Documentation of Students' Interviews



Appendix 14. Letter Permission



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A. Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 306/UN48.78.1/DT/2024

30 Januari 2025

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SDN 5 Les

di Desa Les, Kec. Tejakula, Kab. Buleleng

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Purwakaluh Sri Tantra Kharisma Dewi
NIM	: 2112021165
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2024/2025
Judul	: THE USE OF DRILLING TECHNIQUE INTEGRATED WITH TECHNOLOGY TO IMPROVE STUDENTS VOCABULARY MASTERY AT SD NEGERI 5 LES

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan ,
 Wakil Dekan I,

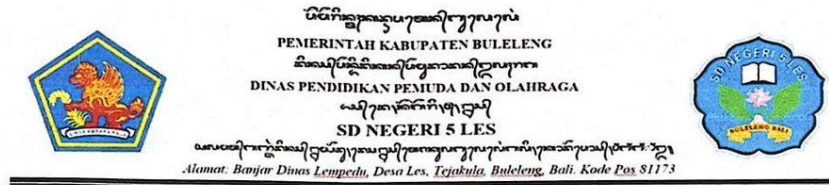


Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
 NIP. 198104192006042002

Tembusan :

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi Jurusan Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Appendix 15 . Research Letter



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/50/SDN5Les/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: I Gede Daksa, S.Pd.SD
NIP	: 196412311984041018
Pangkat/Gol	: Pembina Tk.I (IV/b)
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 5 Les
Alamat Unit Kerja	: Banjar Dinas Lempedu, Desa Les, Tejakula, Buleleng

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

N a m a	: Purwakaluh Sri Tantra Kharisma Dewi
NIM	: 2112021165
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Asal Universitas	: Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di tempat kami untuk melaksanakan pengumpulan data sebagai syarat perlengkapan dalam penyusunan skripsi di Bulan Januari s.d Maret di SD Negeri 5 Les.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Les, 11 Maret 2025
Kepala SD Negeri 5 Les



I Gede Daksa, S.Pd.SD
NIP. 196412311984041018

RIWAYAT HIDUP



Purwakaluh Sri Tantra Kharisma Dewi lahir di Kediri pada tanggal 25 Juli 2003. Penulis lahir dari Pasangan suami istri, Bapak Katimin dan Ibu Ni Luh Marettini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beramalat di Jalan Pulau Seribu Gg. Arjuna II.B Lingkungan Penarungan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Adapun riwayat

Pendidikan penulis dapat dijabarkan sebagai berikut. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 001 Tanjung Selor dan lulus pada tahun 2015. Setelahnya, penulis melanjutkan Pendidikan ke bangku Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan Pendidikan ke bangku Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Singaraja dengan mengambil jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) dan lulus pada tahun 2021. Setelahnya, penulis melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris. Pada akhir tahun 2025 tepatnya di bulan Juli penulis menyelesaikan tugas akhir program sarjana dengan judul “The Use Of Drilling Techniques Integrated With Technology To Improve Students’ Vocabulary Mastery At SD Negeri 5 Les.”