

References

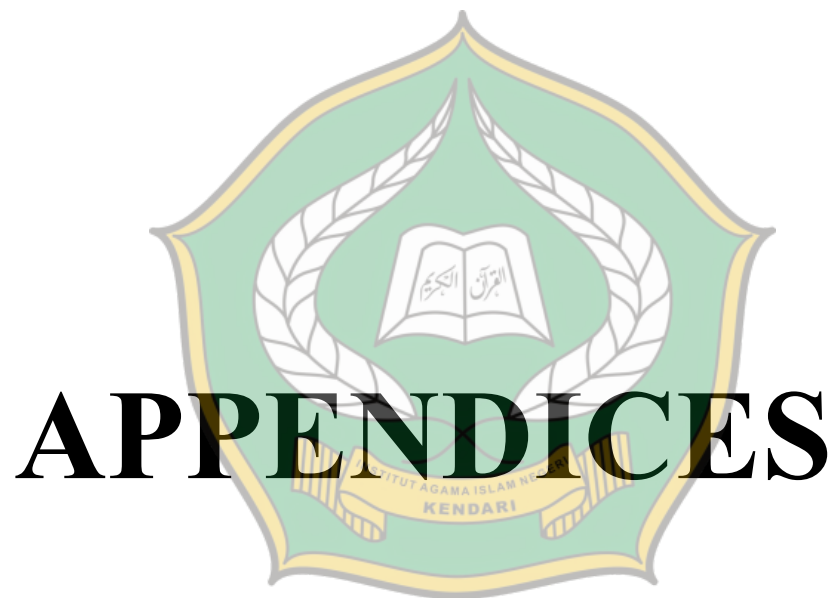
- Aisyatin, N. (2014). Games as warming up activities in young learners' classroom at an English classroom. *Journal of English and Education*, 2(1), 49-55.
- Akther, A. (2014). *Role of warm-up activity in language classroom: A tertiary scenario* (Doctoral dissertation). BRAC University, Dhaka, Bangladesh.
- Allwright, D. (2014). *Observation in the language classroom*. Routledge.
- Arast, O., & Gorijan, B. (2016). The effect of listening to comic strip stories on incidental vocabulary learning among Iranian EFL learners. *Modern Journal of Language Teaching Methods*, 6(3), 66-74.
- Aribowo, P. N. (2008). *The effectiveness of teaching vocabulary by using games to the third grade students of SD Negeri 03 Karangmojo, Karanganyar* (Doctoral dissertation). Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah.
- Blatner, A. (2002). Drama in education as a mental hygiene: A child's psychiatrist's perspective. *Youth Theatre Journal*, 9(3), 92-96.
- Bowen, T. (2011). Methodology: Using comic strips in class. *Modern Journal of Language Teaching Methods*, 6(3), 75-88.
- Brown, S. (2006). *Teaching Listening*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Cam, L., & Tran, M. T. (2017). An evaluation of using games in teaching English grammar for first year English-majored students at Dong Nai Technology University. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 16(3), 55-71.
- Cameron, L. (2001). Children learning a foreign language. *Teaching Language to Young Learner*. Cambridge University Press.
- Celce-Murcia, M., & McIntosh, L. (1979). *Teaching English as a second or foreign language*. USA: Newbury House Publisher, Inc.

- Creswell, J. W. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publication.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publication.
- Crookal, D., & Oxford, R. (1990). *Simulation, gaming and language learning*. New York: Newbury House Publishers.
- Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TEST Journal*, 8(9), 1-5.
- Diana, N. P. R. (2010). *The advantages and disadvantages of using games in teaching vocabulary to the third graders of top school elementary school* (Doctoral dissertation). Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah.
- Druckman, D. (1995). The educational effectiveness of interactive games. *In simulation and gaming across disciplines and cultures: ISAGA at a watershed*. Sage Publications.
- Ellis, G. (2013). 'Young learner': Clarifying our terms. *ELT Journal*, 68(1), 75-78.
- El-Shamy, S. (2001). Training games: Everything you need to know about using games to reinforce learning. *McGraw Hill Professional*.
- Enever, J., & Moon, J. (2010). A global revolution? Teaching English at primary school. *British Council Seminar*.
- Flanigan, E. (2011). The importance of warm up activities in English class. *World Scientific News*, 1(2), 10-23.
- Garcia, A. M., & Martin, J. C. (2004). Something old and something new: Techniques to improve the lexical inventory of EST students: A proposal. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses: RAEI*, 6(17), 173-188.
- Gaspar, Y. B., Leon, J. D. H., & Barrios, J. A. G (2016). *The effects of warming up activities in a primary state students' listening comprehension classroom project*. (Doctoral dissertation). Universidad Tecnológica De Pereira, Pereira, Colombia.

- Hang, S. (2017). *Using games to teach young children English language* (Doctoral dissertation). Vrije University, Amsterdam, Netherland.
- Hansen, J. G., & Liu, J. (2005). Guiding principles for effective peer response. *ELT Journal*, 59(1), 31-38.
- Harfield, J. (1999). *Beginners' communication games*. England: Longman.
- Hong, L. (2002). Using games in teaching English to young learners. *The Internet TESL Journal*, 25(5), 423-437.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Ibrahim, A. (2017). Advantages of using language games in teaching English as a foreign language in Sudan basic schools. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*, 37(1), 140-150.
- Joshi, M. (2006). Diversity in lecture-delivery. *Journal of NELTA*, 11(2), 1-151.
- Klimova, B. F. (2015). Games in teaching English. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160.
- Kolb, D. (1975). *Towards an applied theory of experiential learning: In theories of Group Process*. London: John Wiley.
- Kozma, R. B., Belle, L. W., & Williams, G. W. (2000). *Instructional techniques in higher education*. Englewood Cliffs, NJ: Englewood Educational Technology Publication.
- Krishnan, L. A., & Hoon, L. H. (2002). Diaries: Listening to 'voices' from the multicultural classroom. *ELT Journal*, 56(3), 227-239.
- Lam, W. (2009). Directing learner attention to language knowledge and language use in the EFL classroom: The voice of an expert teacher. *English Language Teacher Education and Development*, 12(2), 61-66.
- Lang, A. (2009). Comic strips in the English classroom.
- LeBlanc, R. (2007). Lesson and classroom games for teacher. *ELT Journal* 31(1), 100-120.

- Leblanc, R. (2011). The function of warm up activities for learning English. *Retrieved May, 24, 2015.*
- Liu, J. (2004). Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL Quarterly, 38*(2), 225-243.
- Marius, E. P. (2018). Practical strategies to teach vocabulary through games in EFL beginner classes: The case study of some secondary schools in Abomey region. *International Journal of Education and Research, 6*(12), 37-54.
- Nalasco, A. (1991). *Songs games for children*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Phillips, S. (2003). *Resource books for teacher: Young learners*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Poorman, P. B. (2002). Biography and role-playing: Fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology, 29*(1). 32-36.
- Prabhu, N. (1987). *Second language games*. Oxford, New York: Oxford University Press
- Prasad, U. (2003). Achieving communicative competence in English. *India's National Newspaper, 29.*
- Robertson, C., & Acklam, R. (2000). Action plan for teachers. *BBC World Service.*
- Rogińska, M. (2013). Teaching English to children – Chapter 1. *World Scientific News, 2*(1), 1-8.
- Rushidi, J. (2013). The benefits and downsides of creative methods of teaching in an EFL classroom: A case study conducted at South East European University, Tetovo-Macedonia, *Benefits, 4*(20), 128-135.
- Saraceni, M. (2007). Meaningful form: transitivity and intentionality. *ELT Journal, 62*(2), 164- 172.
- Sari, E. P. (2018). *The use of games as a strategy to teach English to young learners* (Doctoral dissertation). Sanata Dharma University, Depok, Yogyakarta.

- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to children*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Slattery, M., & Willis, J. (2001). *English for primary teachers: A handbook of activities and classroom language*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Sugar, K., & Sugar, S. (2002). Primary games: Experiential learning. *Activities for Teaching Children*, 2(2), 8-19
- Suyanto, K. K. E. (2015). *English for young learners*. Jakarta: Bumi Aksara Press.
- The United Nations Convention on the Rights of the Child. 1990.
- Velandia, R. (2008). The role of warming up activities in adolescent students' involvement during the English class. *Profile Journal*, 10(2), 9-26.
- Walqui, A. (2006). Scaffolding instruction for English language learners: A conceptual framework. *The International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 9(2), 159-180.
- Wiśniewska, D. (2013). Interest and interest-enhancing strategies of adolescent of EFL learners. *ELT Journal*, 67(2), 210-219.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning 3rd edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wulanjani, A. N. (2016). The use of vocabulary games in improving children's vocabulary in English language learning. *Transformatika*, 12(1), 76-83.
- Yolageldili, D., & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in teaching grammar to young learner. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229.
- Zhu, Z. (2010). Applying innovative spirit to multimedia foreign language teaching. *Canadian Center of Science and Education*, 3(3), 67-70.



Appendix 1: Lesson plan of teaching using games as warming up activity
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : VII/2
Topik : It's a beautiful day (Meet 2)
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan "Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?" 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan "Who is absent today?" 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan "Are you ready to study?" 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Pictionary</i>. Cara bermain: <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengenalkan kosakata-kosakata yang akan digunakan dalam permainan kepada siswa (lampiran 1) • Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok • Guru menunjuk satu orang dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan untuk menggambar • Guru menunjukkan gambar kepada masing-masing perwakilan dan tidak boleh memberitahunya kepada teman kelompok yang lain • Perwakilan kelompok yang maju mulai menggambar 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang dapat menebak gambar duluan mendapatkan skor • Kelompok dengan skor tertinggi adalah pemenangnya 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan kata sifat (lampiran 2) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kata sifat yang terdapat pada percakapan tadi • Guru memberikan siswa latihan (lampiran 3) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	5 menit

Lampiran-lampiran:
Lampiran 1 (flashcard):





Lampiran 2:

Siti : This park is shady and the flowers are colourful. I like this park.

Lina : I do, too. This is a wonderful park.

Edo : Look! There are butterflies.

Dayu : They're pretty.

Beni : There are garbage cans, too. We can keep this park clean.

Udin : I like studying here. The weather is nice. The park is beautiful.

And, it's a beautiful day!

Lampiran 3:

Exercise

According to the students, the mark has the following good qualities.

1. This park is shady.

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII/2
 Topik : It's a beautiful day (Meet 3)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan "Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?" 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan "Who is absent today?" 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan "Are you ready to study?" 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Question and Questionnaire</i> . Cara bermain: <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya kepada teman-teman mereka dengan pertanyaan seperti: <i>What's your name; Where did you born?; Where do you live; What's your hobby?; What's your favorite food?; etc.</i> • Siswa setidaknya menanyakan tiga pertanyaan kepada masing-masing tiga orang teman mereka • Setelah mengumpulkan informasi yang mereka dapatkan, guru memanggil satu siswa untuk maju ke depan untuk membacakan informasi mengenai satu orang yang sudah dia tanyakan. • Kemudian siswa lainnya harus menebak siapakah orang yang sedang dideskripsikan 	15 Menit

	oleh siswa yang sedang berdiri didepan.	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan kata sifat (lampiran 1) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kata sifat yang terdapat pada percakapan tadi • Guru memberikan siswa latihan (lampiran 2) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	5 menit

Lampiran-lampiran

Lampiran 1:

Situation 1:

Lina : Wow! Your classroom is clean and tidy, nothing is messy and dirty.

Feni : Thank you.

Situation 2:

Edo : Our schoolyard is very large. We can play badminton and do many other activities here.

Iwan : Yes, it's big enough for the activities.

Situation3:

Zilla : Wow! Your car is very nice Siti.

Siti : Thank you. It's an old car but it's very fast.

Lampiran 2:

Exercise

What do they say about the things?

1. Dayu says Lina's classroom is clean and tidy.
2. Beni says the schoolyard is very large. They can play badminton and do many other activities there.

3.

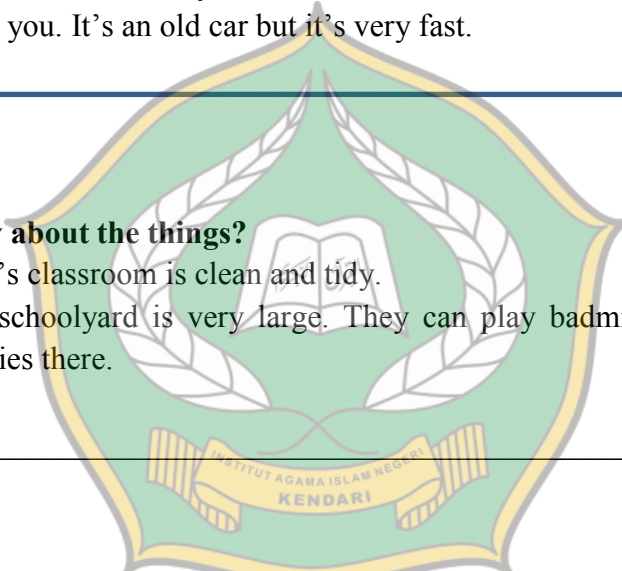
4.

5.

6.

7.

—



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII/2
 Topik : It's a beautiful day (Meet 4)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan "Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?" 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan "Who is absent today?" 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan "Are you ready to study?" 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Repeat if it's true</i> . Cara bermain: <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam permainan (lampiran 1) • Guru meminta siswa untuk berdiri • Jika guru menyebutkan kalimat yang benar dan sesuai dengan gambar, siswa harus mengulangi kalimat tersebut. • Jika guru menyebutkan kalimat yang tidak sesuai dengan gambar, maka siswa tidak boleh mengikuti kalimat itu, tetapi jika ada siswa yang mengikuti, maka siswa tersebut gugur dan harus duduk • Siswa yang bertahan sampai akhir adalah pemenangnya. 	15 Menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan kata sifat (lampiran 2) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kata sifat yang terdapat pada percakapan tadi • Guru memberikan siswa latihan (lampiran 3) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	<p>60 Menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	<p>5 menit</p>

Lampiran-lampiran:
Lampiran 1



Lampiran 2:

At school

Edo : Siti, your house is far from your school, but you always come on time.
Siti : I always go to school at 6 a.m. That's why I'm never late.

At Lina's room

Siti : Lina, your room is very unique. It has things with many different colours and shapes.
Lina : Yes, that's right. It has two pink chairs, a red bed, a rectangle table...
Siti : And a round table and a blue bookshelf.
Lina : You're right. I never realized that my room is very colourful and has many things with different shapes.

In Beni's living room

Udin : Beni, your couch is very comfortable.
Beni : Thank you. I like this couch, too.
Ed : And I like the colour.
Udin : Yeah, I like dark brown, too.
Edo : And you have a very big TV. It's awesome.



Lampiran 3:

Exercise

We know from the conversations that ...

1. Siti's house is far from her school but she always comes on time. She is never late because she goes to school at 6 a.m.
2. Lina's room is _____
3. Beni's couch is _____
4. Siti's kitchen is _____

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII/2
 Topik : It's a beautiful day (Meet 5)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan "Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?" 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan "Who is absent today?" 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan "Are you ready to study?" 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Charades</i>. Cara bermain: <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengenalkan kosakata-kosakata yang akan digunakan dalam permainan (angry, big, little, happy, sad, tidy, upset, heavy, cute) • Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok • Guru menunjuk satu siswa dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan • Guru memperlihatkan kosakata kepada masing-masing perwakilan kelompok, kemudian mereka memperagakan kosakata yang sudah diberikan tadi • Kelompok yang duluan menjawab kosakata yang benar akan mendapat skor • Kelompok dengan skor tertinggi adalah pemenangnya 	15 Menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan kata sifat (lampiran 1) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kata sifat yang terdapat pada percakapan tadi • Guru memberikan siswa latihan (lampiran 2) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	5 menit

Lampiran-lampiran:

Lampiran 1

Situation 1:

Iwan : Edo, your dog has fierce eyes

Edo : But, he's actually very friendly and playful

Situation 2:

Siti : Lina, your rabbit is white like snow and she's very cute.

Lina : Yes, she is.

Situation 3:

Feni : Siti, your hamsters have very large cheeks.

Siti : Yes, they do. They eat a lot

Lampiran 2:

Exercise

What do they say about the things?

1. Beni says Edo's dog has fierce eyes. But, Edo says that his dog is friendly and playful.

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII/2
 Topik : We love what we do (Meet 1)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan "Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?" 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan "Who is absent today?" 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan "Are you ready to study?" 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Find the differences</i> . Cara bermain: <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan gambar-gambar yang hampir mirip tapi memiliki perbedaan (lampiran 1) • Guru meminta siswa untuk memperhatikan gambar tersebut • Guru meminta siswa untuk mencari perbedaan yang ada di gambar • Siswa yang menyebutkan perbedaan paling banyak adalah pemenangnya 	15 Menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan pekerjaan (lampiran 2) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kalimat yang digunakan untuk menanyakan pekerjaan dan cara menjawab yang tepat • Guru memberikan siswa latihan yaitu dengan menanyakan pekerjaan orang tua teman mereka (max. 5 orang) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	5 menit

Lampiran-lampiran:

Lampiran 1



Lampiran 2:

- Miss Ayu : Good morning!
Students : Good morning, Miss Ayu.
Miss Ayu : Today we are going to learn about job and professions. Beni, **what does your father do?**
Beni : My father is a farmer. He plants and grows rice.
Miss Ayu : That's great! How about you, Dayu, what does your father do?
Dayu : He is a teacher. He teaches mathematics in junior high school.
Miss Ayu : That is wonderful! Lisa, how about your mother? What does she do?
Lisa : She's a housewife. She takes a good care of us and our house.
Miss Ayu : That's excellent! What does your mother do, Udin?
Udin : She's a surgeon. **She performs** operations on her patients.
Miss Ayu : That is excellent! How about you, Edo? What do you do?
Edo : I'm a student.
Miss Ayu : That's good. Now, do you want to know what your other friends' parents do?
Students : Yes, we do.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Negeri 1 Konawe Selatan
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
 Kelas/Semester : VII/2
 Topik : We love what we do (Meet 2)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kemudian menanyakan kabar siswa dengan mengucapkan “Assalamualaikum. Good morning, students? How are you today?” 2. Guru menanyakan siapa yang tidak hadir dengan mengucapkan “Who is absent today?” 3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengucapkan “Are you ready to study?” 4. Guru memulai kegiatan warming up dengan bermain permainan <i>Word by Word</i> . Cara bermain yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok • Guru menuliskan dua kata di papan tulis (contoh: Doctor and police, teachers and student) • Kemudian dari dua kata yang dituliskan di papan tulis, siswa harus menuliskan satu huruf satu kata. Misal dari kata doctor, siswa menuliskan kata mulai dari huruf d (contoh documentary, dsb) kemudian melanjutkan ke huruf o dan seterusnya • Pemenangnya ditentukan oleh banyaknya huruf dari kata-kata yang sudah mereka tuliskan. 	15 Menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan percakapan yang berkaitan dengan kebiasaan (habit) (lampiran 1) • Guru mendampingi siswa untuk membacakan ulang percakapan tadi • Guru menanyakan jika ada kata-kata yang siswa sulit baca • Guru mendampingi siswa untuk membaca kata-kata yang sulit • Guru meminta siswa untuk menggarisbawahi kalimat yang digunakan untuk menanyakan pekerjaan dan cara menjawab yang tepat • Guru memberikan siswa latihan yaitu dengan menanyakan kebiasaan apa yang sering dilakukan oleh teman-teman mereka (max. 5 orang) • Guru meminta siswa untuk menjawab soal latihan secara bergantian • Guru memberikan feedback atas hasil kerja siswa 	<p>60 Menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari • Guru bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dimiliki siswa dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan • Guru menutup kelas hari ini dengan mengucapkan salam dan membaca doa 	<p>5 menit</p>

Lampiran-lampiran:

Lampiran 1:

Dayu : Let's study together again tomorrow.

Udin : Do you study every day?

Dayu : Yes, I do. I always study every day.

Udin : That's why you always get good grades. You always study every day.

Dayu : I do and I enjoy it



Appendix 2. Field Notes

Field Notes

Location : MTsN 1 Konse

Thing to observe : Warmer used by the teacher

First Impression:

General Notes:



Final Comments:

Appendix 3. Field Notes Filled by the Researcher

Field Notes

Location : MTsN 1 Konsel

Thing to observe : Warmer used by the teacher

First Impression: When entering the class, the students are very active and they also very noisy even though the teacher is already in front of them.

General Notes: The english teacher open the class by asking the students what vocabulary they remember from the last meeting. When teacher ask students one by one, part of them is not answering the teacher questions. The other thing that the teacher did is switching student's chair. In the beginning of lesson, there is no game as warming up activity.

Final Comments: The English teacher open the class as like usual such as review the last material. This is running 10-12 minutes. Partly students did not ask the teacher question. The students are very active and noisy. So, using games when open the class, I think it is a good way to face the students in the class.

Appendix 4. Questionnaire for Asking students Preference in Studying English

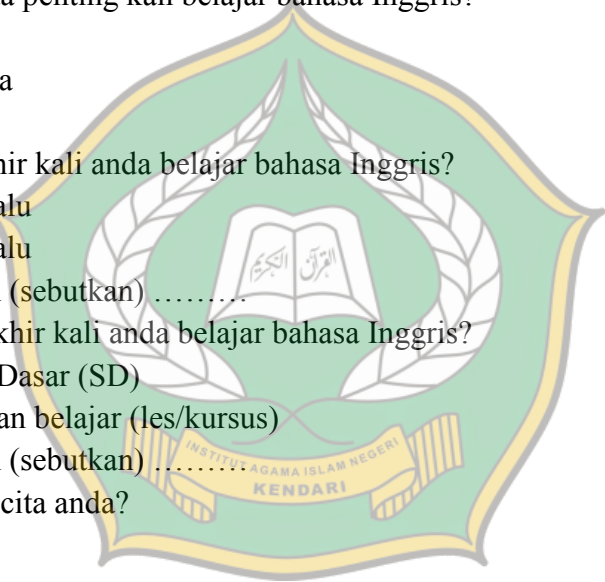
KUISIONER UNTUK SISWA

Nama :

Usia :

Kelas :

1. Apakah anda menyukai pelajaran bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
2. Menurut anda penting kah belajar bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
3. Kapan terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. 1-2 thn lalu
 - b. 2-3 thn lalu
 - c. Lain-lain (sebutkan)
4. Dimana terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. Sekolah Dasar (SD)
 - b. Bimbingan belajar (les/kursus)
 - c. Lain-lain (sebutkan)
5. Apakah cita-cita anda?
 - a. Polisi
 - b. Dokter
 - c. Guru
 - d. Lain-lain (sebutkan)
6. Apakah ada kesulitan saat anda belajar bahasa Inggris di kelas?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
7. Bagaimanakah teknik belajar yang menarik menurut anda?
 - a. Diskusi
 - b. Ceramah
 - c. Game
 - d. Lain-lain (sebutkan)

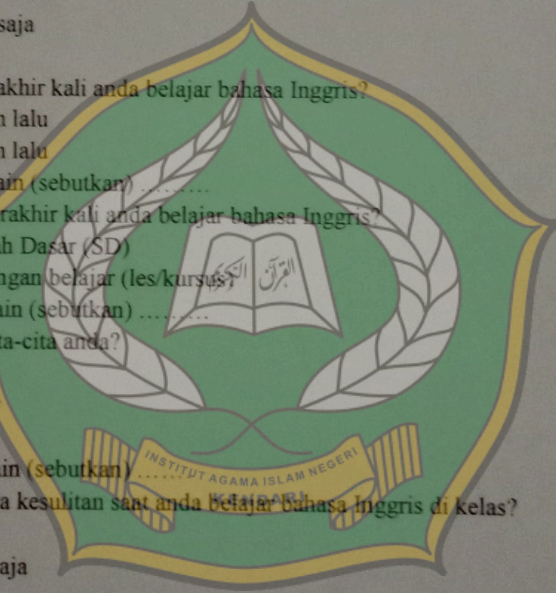


Appendix 5. Sample of Questionnaire filled by Students

KUISIONER UNTUK SISWA

Nama : Feni Tria Rahma Wati
Usia : 12 tahun
Kelas : VII 4

1. Apakah anda menyukai pelajaran bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
2. Menurut anda penting kah belajar bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
3. Kapan terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. 1-2 thn lalu
 - b. 2-3 thn lalu
 - c. Lain-lain (sebutkan)
4. Dimana terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. Sekolah Dasar (SD)
 - b. Bimbingan belajar (les/kursus)
 - c. Lain-lain (sebutkan)
5. Apakah cita-cita anda?
 - a. Polisi
 - b. Dokter
 - c. Guru
 - d. Lain-lain (sebutkan)
6. Apakah ada kesulitan saat anda belajar bahasa Inggris di kelas?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
7. Bagaimanakah teknik belajar yang menarik menurut anda?
 - a. Diskusi
 - b. Ceramah
 - c. Game
 - d. Lain-lain (sebutkan)



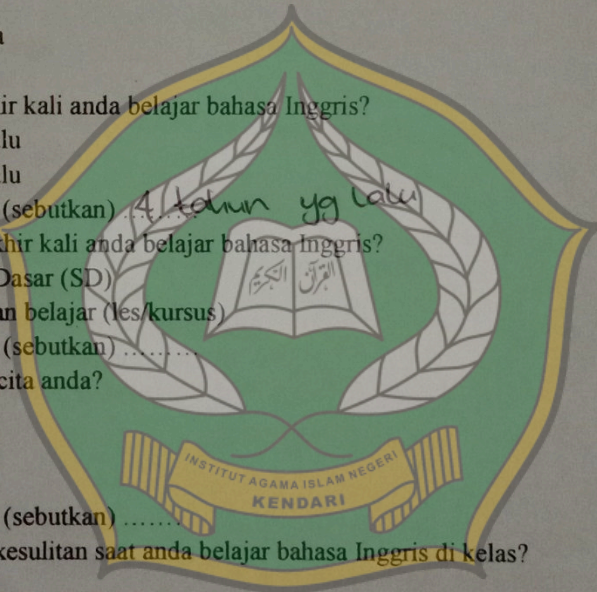
KUISIONER UNTUK SISWA

Nama : Pratiwi Dwi Fara Zilla

Usia : 12 tahun

Kelas : VIIA C7A)

1. Apakah anda menyukai pelajaran bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
2. Menurut anda penting kah belajar bahasa Inggris?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
3. Kapan terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. 1-2 thn lalu
 - b. 2-3 thn lalu
 - c. Lain-lain (sebutkan) 4 tahun yg lalu
4. Dimana terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 - a. Sekolah Dasar (SD)
 - b. Bimbingan belajar (les/kursus)
 - c. Lain-lain (sebutkan)
5. Apakah cita-cita anda?
 - a. Polisi
 - b. Dokter
 - c. Guru
 - d. Lain-lain (sebutkan)
6. Apakah ada kesulitan saat anda belajar bahasa Inggris di kelas?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
7. Bagaimanakah teknik belajar yang menarik menurut anda?
 - a. Diskusi
 - b. Ceramah
 - c. Game
 - d. Lain-lain (sebutkan)



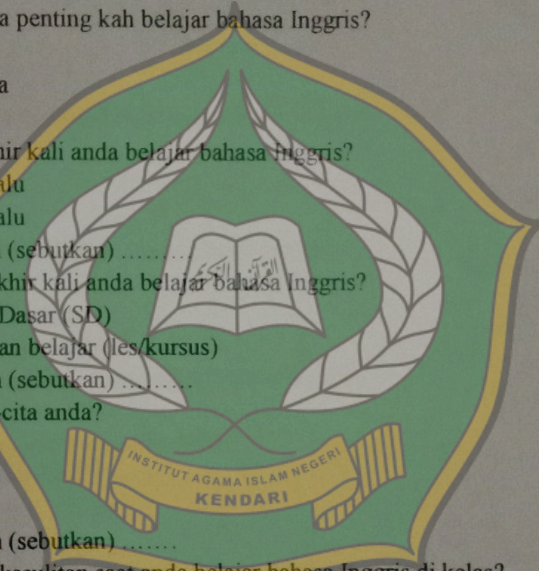
KUISIONER UNTUK SISWA

Nama : Ainun Kheysah R

Usia : 12 THN

Kelas : VII A

1. Apakah anda menyukai pelajaran bahasa Inggris?
 a. Ya
b. Biasa saja
c. Tidak
2. Menurut anda penting kah belajar bahasa Inggris?
 a. Ya
b. Biasa saja
c. Tidak
3. Kapan terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 a. 1-2 thn lalu
b. 2-3 thn lalu
c. Lain-lain (sebutkan)
4. Dimana terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
 a. Sekolah Dasar (SD)
b. Bimbingan belajar (les/kursus)
c. Lain-lain (sebutkan)
5. Apakah cita-cita anda?
a. Polisi
b. Dokter
 c. Guru
d. Lain-lain (sebutkan)
6. Apakah ada kesulitan saat anda belajar bahasa Inggris di kelas?
a. Ya
 b. Biasa saja
c. Tidak
7. Bagaimanakah teknik belajar yang menarik menurut anda?
a. Diskusi
b. Ceramah
 c. Game
d. Lain-lain (sebutkan)



KUISIONER UNTUK SISWA

Nama : Alsyah Dwy Sapurri

Usia : 13 tahun

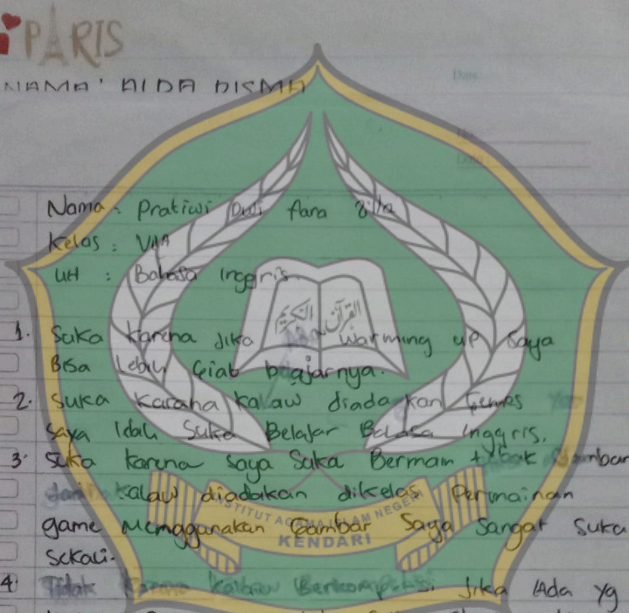
Kelas : VIII^A

1. Apakah anda menyukai pelajaran bahasa Inggris?
 a. Ya
b. Biasa saja
c. Tidak
2. Menurut anda penting kah belajar bahasa Inggris?
a. Ya
 b. Biasa saja
c. Tidak
3. Kapan terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
a. 1-2 thn lalu
b. 2-3 thn lalu
 c. Lain-lain (sebutkan) L.S.S..
4. Dimana terakhir kali anda belajar bahasa Inggris?
a. Sekolah Dasar (SD)
 b. Bimbingan belajar (les/kursus)
c. Lain-lain (sebutkan)
5. Apakah cita-cita anda?
a. Polisi
 b. Dokter
c. Guru
d. Lain-lain (sebutkan)
6. Apakah ada kesulitan saat anda belajar bahasa Inggris di kelas?
a. Ya
b. Biasa saja
 c. Tidak
7. Bagaimanakah teknik belajar yang menarik menurut anda?
a. Diskusi
b. Ceramah
 c. Game
d. Lain-lain (sebutkan)

Appendix 6. Students' Reflection on Giving Games as Warming Up
Refleksi siswa

1. Apakah kamu suka belajar bahasa Inggris jika di awal pembelajaran ada warming up? Berikan alasan
2. Apakah kamu suka belajar bahasa Inggris dengan menggunakan games sebagai warming up? Berikan alasan
3. Apakah kamu suka bermain game dengan menggunakan gambar? Berikan alasan
4. Apakah kamu suka bermain game yang berkompetisi? Berikan alasan
5. Menurut kamu, bermain game bisa meningkatkan kosakatamu?
6. Apakah ada perbedaan saat belajar sambil bermain game dan belajar tidak menggunakan game? Berikan alasan
7. Mau gunakan game terus? Jika iya, berikan alasan! Jika tidak, berikan alasan.


Appendix 7. Sample of Students' Reflection



PARIS
 NAMA: AIDA DISMI

Nama: Pratiwi Duli Fara Ylla
 Kelas: VII
 UH: Bahasa Inggris

1. Suka karena jika warming up saya bisa lebih giat belajarnya.
 2. Suka karena kalau diadakan games saya lebih suka belajar Bahasa Inggris.
 3. Suka karena saya suka bermain ~~dan~~ gambar dan kalau diadakan dikelas permainan game menggunakan gambar saya sangat suka sekali.
 4. Tidak suka kalau berkompetisi. Jika ada yg kalah dan menang kita saling blour jadi saya tidak suka berkompetisi.
 5. Bantu bisa belajar kalau bermain game tentu ada kata-kata dan kata-kata itu termasuk dalam kosakata.
 6. Ada, karena kalau main game seru dan menyenangkan kalau tidak main game tidak menyenangkan.
 7. Iya, karena kalau main game itu seru jadi saya suka bermain game di awal pelajaran.



No.

Date:

Nama Feni Tria Rahma wati Bahasa Inggris

kelas = VIIA

Jawab

1 Iyah karna bahasa Inggris Menyenangkan

2 Iyah game adalah tidak membosankan

3 Iyah karna gambar mempermudah untuk menebaknya

4 Saya tidak suka bermain game dengan berkompetisi

karna berkompetisi tidak menyenangkan

5 Iyah karna bermain game banyak juga kata yg

belum kita ketahui sejak kita bermain game jadi

bisa mengerti lebih banyak

6 Iyah karna belajar tanpa bermain game adalah

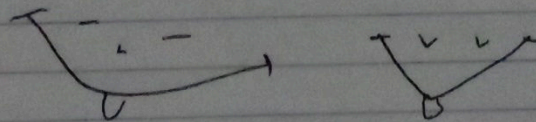
membosankan Sedangkan kalau dengan bermain game

menyenangkan

7 Saya mw mengunjungi kelas supaya

disaat kita belajar tidak membosankan

KAK DINA CANTIK



★ I LOVE YOU ★



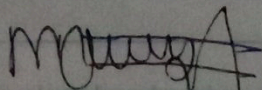
MARINI RASTIPITA MUTIABANI

VIIA

B. Inggris

Jawaban!

1. Ya Suka, karena jika diawali Pembelajaran ada warming up Peajaran menjadi lebih seru dan nyaman.
2. Ya Suka, karena dengan bermain game Peajaran menjadi seru.
3. Suka, karena dengan menggunakan gambar game terasa sangat menyenangkan.
4. Ya Suka, karena bermain game dengan berkomputer seperti lebih menyenangkan dalam bermain game.
5. Ya, meningkatkan kosakata karena berseksi bermain game kita bisa meningkatkan kosakata.
6. Ya ada jika bermain game Peajaran akan lebih seru / menyenangkan, jika tidak bermain Peajaran terasa tidak terlalu menyenangkan.
7. Sa ya sangat mau menggunakan game terus karena dengan bermain game sebelum belajar akan lebih menyenangkan.

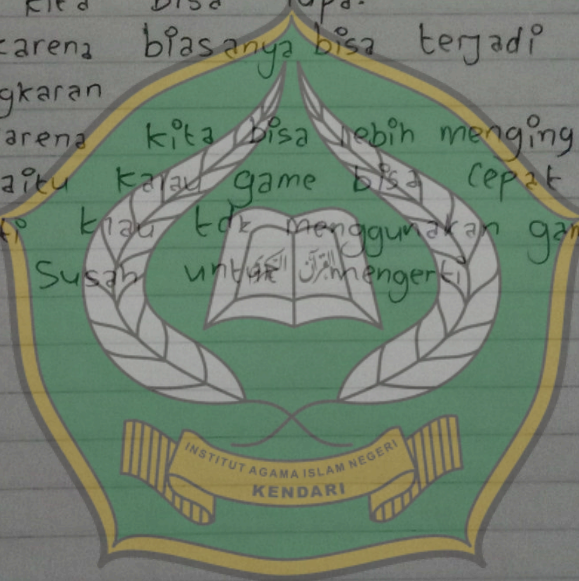

MARINI

No. _____
Date: _____
Nama: FINUN KHEUSAH R.

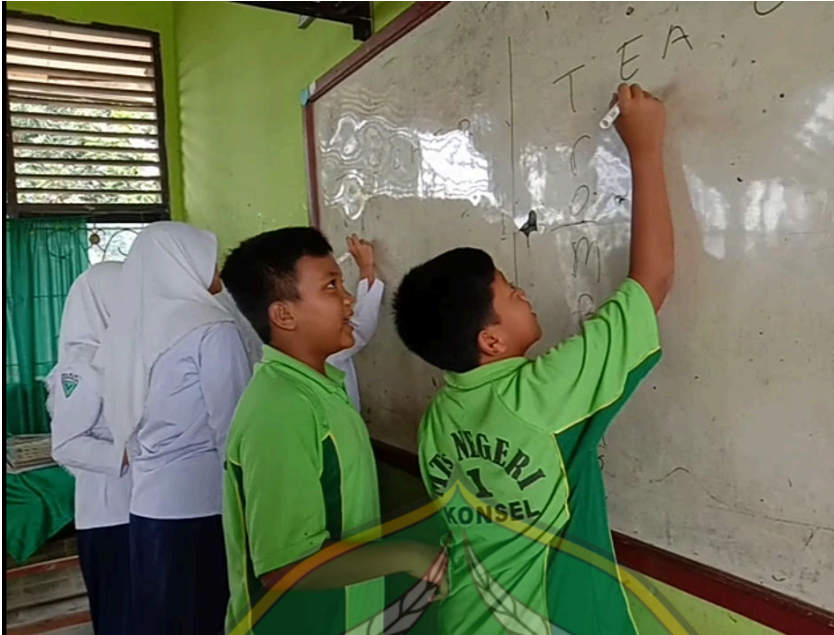
Kelas: VII^A

Mapel: B. Inggris

1. Iya, karena Siswa bisa memulai warming up dan lebih bisa berkonsentrasi
2. Iya, karena lebih menarik
3. Iya, karena kalau cuman menggunakan kata kita bisa lupa.
4. Tidak, karena biasanya bisa terjadi pertengkaran
5. bisa, karena kita bisa lebih mengingat
6. ada, yaitu kalau game bisa cepat mengerti kalau tdk menggunakan game agak susah untuk mengerti
7. Iya.



Appendix 8. Documentation



Warming up activities



Warming up activities



The other students feel curious with their friend in front of them



Teaching process



Students look happy after getting a prize from game they have been playing





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga, Kendari Sulawesi Tenggara
Telp/Fax. (0401) 3193710/ 3193710
email : iaikendan@yahoo.co.id website : http://iaikendan.ac.id

Nomor : 0162/FATIK/TL.00/02/2020
Lampiran : Proposal Penelitian
Perihal : ***Izin Penelitian***

06 Februari 2020

Yth. Kepala Balitbang Provinsi Sulawesi Tenggara

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa sebagai syarat penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, maka dimohon berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:


Nama : **Rahmadina Mukhtar**
NIM : 16010106047
Jurusan : Pendidikan Bahasa
Prog. Studi : Tadris Bahasa Inggris
Alamat : Jl. Sultan Qaimuddin Kendari
Pembimbing : Isna Humaerah S.Ag, S.Pd, M.Pd

Untuk melakukan penelitian serta pengumpulan data di **MTS Negeri 1 Konawe Selatan** dengan judul skripsi:

“Games as Warming Up Activities in Teaching English for Young Learners”

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Dekan,


Dr. Masdin, M.Pd
NIP. 196712311999031065

Tembusan:

1. Ketua LPPM IAIN Kendari;
2. Ketua Prodi Tadris Bahasa Inggris FATIK IAIN Kendari.

*Visi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan:
Menjadi Fakultas Yang Menghasilkan Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Yang Berkualitas, Berkepribadian Islami dan Berwawasan Transdisipliner Tahun 2025.*



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Jalan Mayjend S. Parman No. Kendari 93121

Website : balitbang sulawesitenggara prov.go.id Email: badan litbang sultra01@gmail.com

Kendari, 10 Februari 2020

Nomor : 070/566/Balitbang/2020
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

K e p a d a
Yth. Bupati Konawe Selatan
di -
ANDOOLO

Berdasarkan Surat Dekan FATIK IAIN Kendari Nomor :
0162/FATIK/TL.00/02/2020 tanggal, 06 Februari 2020 perihal tersebut di atas,
Mahasiswa di bawah ini :

Nama : RAHMADINA MUKHTAR
NIM : 16010106047
Prodi : Tadris Bahasa Inggris
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : MTsN 1 Konawe Selatan Kab. Konse

Bermaksud untuk Melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Kantor
Saudara dalam rangka penyusunan KTI/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

**"GAMES AS WARMING UP ACTIVITIES IN TEACHING ENGLISH FOR YOUNG
LEARNERS".**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal : 10 Februari 2020 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan
dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undanganyang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati Adat Istiadat yang berlaku di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) examplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sultra Cq.Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN
PROVINSI SULAWESI TENGGARA
SEKRETARIS,



Dr. Drs. LA ODE MUSTAFA MUKHTAR M.Si

Pembina Tk I, Gol. IV/b
Nip. 19740104 199302 1 001

T e m b u s a n :

1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari;
2. Dekan FATIK IAIN Kendari di Kendari;
3. Ketua Prodi Tadris Bahasa Inggris FATIK IAIN Kendari di Kendari;
4. Kepala Balitbang Kab. Konse di Andoolo;
5. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Konse di Andoolo;
6. Kepala MTsN 1 Konse di Tempat;
7. Mahasiswa Bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KAB. KONAWE SELATAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KONAWE SELATAN
JL. KH. Agus Salim Desa Lambusa Kec. Konda Kab. Konawe Selatan Kode pos 93874
Email: mtskonda35@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 185/MTs.24.07.2.1/Ks.00.2/0/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Konawe Selatan menerangkan bahwa :

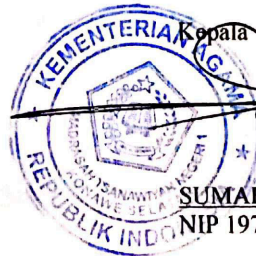
Nama : RAHMADINA MUKHTAR
Nonor Induk Mahasiswa : 16010106047
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Bahasa Inggris
Prodi : Tadris Bahasa Inggris
Tempat Pendidikan : IAIN Kendari

Berdasarkan Surat Badan Penelitian dan Pengembangan Prov.Sulawesi Tenggara : Nomor 070/566/Balitbang/2020 Perihal Izin Penelitian , maka bersama ini disampaikan bahwa yang namanya di atas telah mengadakan penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Konawe Selatan Kecamatan Konda Kabupaten Konawe Selatan. Dari Tanggal 12 Januari s/d 21 Februari 2020 dengan judul penelitian :

“ GAMES AS WARMING UP ACTIVITIES IN TEACHING ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS “

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Konda, 12 Agustus 2020



Kepala
SUMARLIN, S.Pd., M.Pd
NIP 197507012003121001

CURRICULUM VITAE

A. Personal Data

Name : Rahmadina Mukhtar
Place & Date of Birth : Ujung Pandang, 17th January
1998
Gender : Female
Religion : Islam
Status : Students
Address : BTN Multi Graha blok Q No. 6

Kel.

Wundumbatu Kec. Poasia

Phone Number : 081340405900
Email : rahmadina031@gmail.com

B. Educational Background

Elementary Education : SD Negeri 3 Poasia
High School Education : -SMP Negeri 5 Kendari
-SMA Negeri 2 Kendari
College : IAIN Kendari

C. Parental Data

Father's name : Mukhtar
Occupation : Pegawai Swasta
Religion : Islam
Mother's name : Nurliyah
Occupation : Ibu rumah tangga
Religion : Islam

D. Experiences

1. Juara harapan 5 Lomba Bahasa Inggris untuk SMP tahun 2012
2. Peserta National English Olympiad tahun 2013
3. Juara harapan 1 Lomba Cerdas Cermat (LCC) Empat Pilar tahun 2014
4. Juara 1 Lomba Jumbara PMR Wira tahun 2014
5. Peserta Pelatihan TOEFL UPT Pengembangan Bahasa IAIN Kendari tahun 2017
6. Peserta Lomba Cipta Puisi Nasional (LCPN) tahun 2018