

APPENDIX 1

LIST OF TRANSLITERY

Verse	Page	Translation
Q.S Al Qolam verse 1 - 4	1	<p>(1) Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis (2) Berkat nikmat Tuhanmu kamu (Muhammad) sekali-kali bukan orang gila (3) Dan sesungguhnya bagi kamu benar-benar pahala yang besar yang tidak putus-putusnya (4) Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung</p> <p>(1) Nun. By the pen and what they inscribe. (2) By the favor of your Lord, you are not (Muhammad) a madman. (3) And indeed, for you is a reward uninterrupted. (4) And indeed, you are of a great moral character.</p>

APPENDIX 2 :

INTERVIEW GUIDELINES

PEDOMAN WAWANCARA PENGGUNAAN PERMAINAN FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN WRITING DASAR UNTUK KETERAMPILAN PRODUKTIF TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

A. Tujuan

Untuk mengetahui keefektifan, keuntungan dan kerugian dalam pemakaian permainan flash card bagi pengajaran writing dasar bahasa Inggris tingkat SMP

B. Panduan pertanyaan

Guru mata pelajaran bahasa Inggris MTs Al Istiqomah Banjarmasin

1. Identitas diri

- a. Nama :
- b. Jabatan :
- c. Agama :
- d. Pekerjaan :
- e. Alamat :
- f. Pendidikan Terakhir :

List pertanyaan wawancara

1. Sebelumnya apakah sudah pernah ibu mendengar tentang permainan flash card bahasa Inggris ?
2. Apakah ibu pernah menggunakan permainan flash card dalam pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya? Jika pernah dalam keterampilan apa saja
3. Bagaimana antusias anak dalam mengikuti pelajaran bahasa Inggris ketika menggunakan permainan flash card yang sebelumnya ibu sajikan ? (jika ibu menjawab pernah)
4. Untuk keterampilan writing dasar apakah sebelumnya sudah pernah ibu ajarkan, mulai dari kelas berapa?
5. Apakah juga pernah menggunakan permainan flash card pada pengajaran keterampilan menulis dasar itu?
6. Bagaimana proses yang ibu lakukan jika menggunakan permainan flash card untuk keterampilan menulis dasar itu?

7. Setelah menggunakan permainan flash card yang sudah di sediakan peneliti , apakah ibu menemukan manfaat untuk pengajaran menulis dasar bahasa Inggris?
8. Apakah ibu merasakan adanya kerugian atau kekurangan dalam penggunaan permainan flash card dalam pembelajaran?
9. Apakah ibu menemui kesulitan saat memakainya?
10. Sebagai penutup, bagaimana kesan dan pesan untuk penggunaan permainan flash card untuk keterampilan menulis dasar anak SMP?

**PEDOMAN WAWANCARA SISWA PENGGUNAAN PERMAINAN FLASH
CARD PADA PEMBELAJARAN WRITING DASAR UNTUK
KETERAMPILAN PRODUKTIF TINGKAT SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

C. Tujuan

Untuk mengetahui keefektifan, keuntungan dan kerugian dalam pemakaian permainan flash card bagi pengajaran writing dasar bahasa Inggris tingkat SMP

D. Panduan pertanyaan

Siswa MTs Al Istiqomah Banjarmasin

1. Identitas siswa

Nama :

Kelas :

List pertanyaan wawancara siswa

1. Apakah dalam pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya guru pernah menggunakan permainan untuk pengajaran?

2. Apakah senang jika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan?
3. Apakah pernah menemui, mendengar, atau membaca tentang permainan flash card bahasa Inggris?
4. Menurut pemikiranmu sebelumnya apakah permainan flash card itu sulit?
5. Setelah guru menggunakan permainan flash card apakah kamu mulai merasa pembelajaran bahasa Inggris itu menyenangkan?
6. Apa saja manfaat yang kamu rasakan setelah mengenal permainan flash card?
7. Adakah kamu menemui kesulitan saat memainkan permainan flash card bersama gurumu?
8. Apa saja kesan dan pesanmu untuk permainan flash card?

APPENDIX 3

STUDENTS RESPONSES QUESTIONNAIRE

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PERMAINAN FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS DASAR BAHASA INGGRIS UNTUK KETERAMPILAN PRODUKTIF TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama siswa :

Kelas :

Petunjuk penggunaan

- A. Jawaban ini tidak akan mempengaruhi nilai
- B. Pilihlah jawaban pertanyaan di bawah ini dengan cara memberi tanda cek (✓) dikolom yang di anggap paling sesuai

Keterangan :

- a. SS = Sangat setuju
- b. S = Setuju
- c. KS = Kurang setuju
- d. TS = Tidak setuju
- e. STS = Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Aku tertarik pada pembelajaran menulis dasar bahasa Inggris dengan menggunakan <i>permainan flash card</i>					

2.	Permainan flash card memudahkan aku mengembangkan kemampuan menulis bahasa Inggrisku				
3	Permainan flash card bermanfaat untuk aku mempelajari bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan menulis				
4	Permainan flash card menyulitkan aku untuk mempelajari bahasa Inggris				
5	Belajar menulis bahasa Inggris menggunakan permainan flash card menyenangkan				
6	Meskipun menggunakan permainan flash card aku tetap tidak suka belajar bahasa Inggris				
7	Aku tertarik untuk mengajak temanku mempelajari bahasa Inggris dengan menggunakan permainan flash card				
8	Dengan permainan flash card aku mudah mengingat tulisan kata dalam bahasa Inggris				
9	Dengan menggunakan permainan flash card aku menjadi terlatih dalam menulis bahasa Inggris				
10	Permainan flash card berperan dalam kemampuanku menulis bahasa Inggris				
11	Setelah menggunakan permainan flash card aku tertarik dengan hal hal yang berhubungan dengan bahasa Inggris				
12	Setelah menggunakan permainan flash card ini aku mulai terlatih menulis bahasa Inggris				
13	Setelah menggunakan permainan flash card ini aku mulai merasakan belajar bahasa Inggris tidak membosankan				

14	Melalui permainan flash card aku dapat memahami materi pembelajaran menulis bahasa Inggris				
15	Setelah menggunakan permainan flash card aku menyukai pembelajaran bahasa Inggris				

APPENDIX 4

OBSERVATION GUIDELINES

1. To observe how the proper use of flash card games for learning writing basic for productive skill at Junior High School
2. To observe advantage / disadvantages of flash card games in learning basic writing

OBSERVATION PROCESS FORMAT

No	Aspect of Observation	Observation Description
A	Learning Equipment	
	1. Syllabus	The teacher do learning process appropriate with syllabus
	2. Lesson Plan	The teacher do learning process appropriate with syllabus
B	Learning Process	
	1. Pre activity	1. The teacher say hallo to students 2. The teacher continue learning at

		yesterday about how to ask someone self identity
	2. While activity	<p>1. The teacher explain some expresion about someone identity with that meaning. Example about address, name, parents name, favorite, favorite activity , etc</p> <p>2. The teacher ask students to writing about meaning of expresion about someone identity</p>
	3. Post activity	<p>1. The teacher prepare some flash card which prepare before this</p> <p>2. The teacher tell students about will playing educational game that is flash card game</p> <p>3. The teacher playing that flash card game with step : In the pre steps, the teacher explains in advance related themes and basic writing material contained in the flash card game including everything related to the</p>

flash card game such as understanding, rules of play, rules and prohibit on playing flash card games. Then proceed with the while step, which consists of the implementation of a flash card game with the procedure for playing the teacher showing the card to students containing the picture along with writing simple sentences randomly selected and students being asked to write the sentence written in the picture correctly in time 10-20 seconds provided that students can write down each sentence in the flash card until the end of the game is declared the winner. The last step is the post step, where the teacher repeats a little bit about the written sentences in the flash card game, gives an explanation the

		benefits of the flash card game and gives a conclusion about the learning contained in the flash card game.
C.	Students Responses	
	1. Agree about flash card game	75 % students agree with about flash card game and very spirit for follow this game
	2. Dissagree about flash card game	25 % students disagree with about flash card game and not enthusiasm for follow this game with some reason
D.	Advantages and disadvantages	
	1. Learning English becomes more interesting and fun 2. Providing convenience in terms of developing basic English writing skills 3. Have a role in learning English especially basic writing skills 4. Prevent boredom in learning English 5. Help students in remembering English vocabulary, writing and expressions 6. Add interest in learning English 7. Training the ability to write quickly and correctly in English 8. Making students trained in English writing 9. Help in terms of understanding of English learning material 10. Training habituation to see English writing 11. Using for health, flexibility of eye muscles and detection of myopic eyes 12. Training students memory	

	<p>13. Sharpening the brain in understanding English writing</p> <p>14. Practicing accuracy in English writing</p> <p>15. Can be used in learning multi-skill English</p> <p>16. Easy to carry everywhere</p> <p>Behind the various benefits of flash card games there are also weaknesses or disadvantages of flash card games, namely:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Can not be played by students who have nearsightedness 2. Time limitations make this game can be chaotic 3. Because this game uses cards so it has limitations to see 4. Teachers must be demanded to be very fair in playing this game 5. Can not only be played in the span of 1 meeting 6. The game must be done repeatedly, which makes the time used must be quite a lot 7. In using this card the teacher cannot just stay quiet at one point
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

APPENDIX 5

LESSON PLAN (12Th Meetings)

Nama : Rica Purnama Hasanah
Sekolah : MTs Al Istiqamah Banjarmasin
Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas / Semester : VII C/I

Tahun Ajar	: 2019/2020
Aspek / Skill	: Speaking/Writing
Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang-teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait hubungan keluarga; pronoun (subjective, objective,	<p>3.2.1 Siswa memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks pemaparan jati diri, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>3.2.2 Siswa mengidentifikasi struktur teks dan unsur kebahasaan dari teks pemaparan jati diri, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p>

possessive).	3.2.3 Siswa terampil menggunakan teks lisan dan tulis sederhana, untuk memaparkan, menanyakan, dan merespon pemaparan jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks.
4.2 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	4.2.1 Siswa menyusun teks interaksi transaksional lisan pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
	4.2.2 Siswa menyusun teks interaksi transaksional tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
	4.2.3 Siswa menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, dengan memperhatikan struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, diharapkan:

- Peserta didik dapat memahami penggunaan nama nama hari dan nama nama bulan

- Peserta didik dapat menjawab soal dari materi
- Peserta didik dapat mengingat nama-nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris

D. Materi Pembelajaran

Do you know what day is it? Is it Sunday? Can you mention days in a week. How many days are there in a week.

Days of the week

SUNDAY	MINGGU
MONDAY	SENIN
TUESDAY	SELASA
WEDNESDAY	RABU
THURSDAY	KAMIS
FRIDAY	JUM'AT
SATURDAY	SABTU

MONTH OF THE YEAR

JANUARY	MAY	SEPTEMBER
FEBRUARY	JUNE	OCTOBER
MARCH	JULY	NOVEMBER
APRIL	AUGUST	DECEMBER

SUPPORT VOCABULARIES

TODAY : HARI INI

NOW : SEKARANG

TOMMOROW : BESOK

YESTERDAY : KEMARIN

BEFORE : SEBELUM

AFTER : SESUDAH

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, praktik.

Pendekatan Pembelajaran : Scientific Approach, language teaching media

F. Media dan Sumber Pelajaran

Media: kertas, karton, papan tulis dan spidol.

Sumber Pelajaran :

- Buku Paket Pegangan Guru Bahasa Inggris VII – 1 PN Hal 65-66

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Memberikan salam dan bertegur sapa.Mengecek kehadiran siswa.Membaca doa bersama-samaMenyebutkan kegiatan belajar yang akan dilakukan.	10 Menit
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none">Siswa mengamati teks yang diberikan oleh guru berupa handout.Guru memberikan contoh untuk membaca kalimat-kalimat yang ada di dalam teks tersebut dengan baik dan benar. <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none">Guru menanyakan apa yang murid dapatkan dari teks tersebutSiswa mempertanyakan tentang teks yang telah diberikan oleh guru. <p>Mengeksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none">Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang greeting <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none">Guru memberi umpan balik dengan menjawab pertanyaan siswa bila ada kesulitan tentang materi yang disampaikan.Guru meminta peserta didik untuk mengucapkan kalimat expression greetingSiswa maju kedepan kelas untuk	45 Menit

	<p>membaca dialogue percakapan</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk menuliskan kalimat expression of apologizing based on situation below. 	
3. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Guru memberikan sebuah motivasi Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam 	15 Menit

H. Penilaian

1. Evaluation of Attitude (Afektif)

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria	Score
1.	Disiplin (discipline)	Sangat sering menunjukkan sikap disiplin	5
		Sering menunjukkan sikap disiplin	4
		Beberapa kali menunjukkan sikap disiplin	3
		Pernah menunjukkan sikap disiplin	2
		Tidak pernah menunjukkan sikap disiplin	1
2.	Percaya diri (confident)	Sangat sering menunjukkan sikap percaya diri	5
		Sering menunjukkan sikap percaya diri	4
		Beberapa kali menunjukkan percaya diri	3
		Pernah menunjukkan sikap percaya diri	2
		Tidak pernah menunjukkan sikap percaya diri	1

Skor nilai: 1-5

Jumlah skor maksimum: 10

Nilai yang dicapai : x 100

Kriteria : 81-100 : Sangat baik
71-80 : Baik
61-70 : Cukup baik
 ≤ 60 : Kurang baik

2. Evaluation of skills (kognitif)

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria	Score
1.	Ketepatan tata Bahasa	Sangat tepat	5
		Tepat	4
		Cukup tepat	3
		Kurang tepat	2
		Tidak tepat	1
2.	Keruntutan teks	Struktur teks yang digunakan sangat runtut	5
		Struktur teks yang digunakan runtut	4

		Struktur teks yang digunakan cukup runtut	3
		Struktur teks yang digunakan kurang runtut	2
		Struktur teks yang digunakan tidak runtut	1

Skor nilai: 1-5

Jumlah skor maksimum: 10

Nilai yang dicapai : x 100

Kriteria	: 81-100 :	Sangat baik
	71-80 :	Baik
	61-70 :	Cukup baik
	≤ 60 :	Kurang baik

FILL IN THE BLANK

1. Today is Friday. Yesterday was (THURSDAY)
2. Before (MONDAY) is Sunday.
3. Tomorrow is Wednesday. Two days ago was (Sunday)
4. The first month of the year is (January)
5. The students usually have a flag ceremony every (Monday)
6. Kartini's day is always commemorated in (April)
7. Wednesday comes after (Tuesday)
8. Two months after (May) is july
9. September comes before (October)
10. (Thursday) is after Wednesday.

APPENDIX 6

PICTURES OF FLASH CARD GAME



MY NAME IS ICCHA



MY NAME IS PUTRI



MY NAME IS AINA



MY FATHER 'S NAME IS JOKO

I AM FROM BANJAR

I AM FROM GAMBUT
XXXIV

I LIKE WRITING

HE IS A DOCTOR



**HI..! MY NAME IS ICHA
I AM FROM BANJAR**



DEDI GO TO SWIMMING



**HALLO! I AM MEGA
I AM FROM KAPUAS**



MY FAMILY ALWAYS

GO TO CAMPING EVERY

MO



**ASSALAMUALAIKUM
MY NAME IS MR RIDHO
I AM FROM KOTABARU**



IT IS EIGHT O'CLOCK



**HI..! MY NAME IS
MISS TINA
I AM FROM AMUNTAI**



IT IS FOUR O'CLOCK



**MY PARENTS ARE
FLOWERS FARMER
I VERY LOVE THEM**



**I LOVE MY FATHER
HE IS ALWAYS MAKE
ME HAPPY**



**MY MOTHER IS
A TEACHER
HER NAME IS SITI**



**MY FATHER'S NAME
IS JOKO
HE IS A DOCTOR**



/



**MY FATHER 'S NAME
IS HASAN
HE IS A TEACHER**

**MY MOTHER 'S NAME
IS SINTA
SHE IS A COOK**



**MY NAME IS AINA
I LIKE WRITING**



**MY NAME IS AINA
I LIKE SHOPPING**



**MY NAME IS LISA
MY HOBBY IS
PHOTOGRAPHY**



**MY NAME IS KIRANA
I LOVE READING**



**MY NAME IS DINA
MY HOBBY IS
ARCHERY**



**MY NAME IS DINA
MY HOBBY IS LISTENING
MUSIC**

APPENDIX 7

PICTURES OF MTS AL ISTIQOMAH BANJARMASIN AND PLAYING FLASH CARD GAME PROCESS



Name plate of MTS Al Istiqomah Banjarmasin



Building school of MTs Al Istiqomah Banjarmasin



Process playing flash card game at 1st week



Process playing flash card game at 2nd week



Enthusiasm of students following playing flash card game process



English teacher of MTs Al Istiqomah Banjarmasin monitoring playing flash card game process



English teacher of MTs Al Istiqomah Banjarmasin playing flash card game



Take picture together with English Teacher, Practice teacher , and students of MTs Al
Istiqomah Banjarmasin

CURRICULUM VITAE

I. Personal Details

Name	:	Muhammad Azhar At-Tauqify Redha
Place and Date of Birth	:	Tapin, 14 Nopember 1996
Gender	:	Male
Marital Status	:	Single
Religion	:	Islam
Nationality	:	Indonesia
Parents	:	Al Fahmi, S.Pd and Normuliani, SE
Sibling	:	Ahmad Al Muhajir

II. Formal Educational Background

2002 – 2004 : Pertiwi 1 Kindergarten, Kandangan (TK Pertiwi 1 Kandangan)
2004 – 2009 : State of Elementary School of Semayap 2 (SDN Semayap 2)
2009 – 2012 : State Islamic Junior High School 1 Kotabaru (MTsN 1 Kotabaru)
2012 – 2015 : State Islamic Senior High School Kotabaru (MAN Kotabaru)
2015 – 2019 : English Education Department of Antasari State Islamic University
Banjarmasin

III. Organization Experience

2011 – 2012 : Secretary of OSIS State Islamic Junior High School 1 Kotabaru
2012 – 2014 : Vice chairman of OSIS State Islamic Senior High School Kotabaru
2013 – Now : Member of Saijaan Kotabaru Heritage Center
2013 – 2014 : Member of IPSI Kotabaru
2015 – 2018 : Member of AWAN Theater Tarbiyah And Teaching Trainer Faculty
2017 – Now : Member of pps SMI Banjarmasin
2019 – Now : Secretary of PPS SMI Banjarmasin Regional Commisariat
2019 – Now : Member of MIX Martial Arts Training Camp Banjarmasin