

## BIBLIOGRAPHY

- Akdogan, Esra. 2017. *Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials*. Bangladesh: Journal of Teaching and Education
- Allen, Virginia French. 1983. *Techniques in Teaching Vocabulary*. England: OxfordUniversity Press
- Alqahtani, Mofareh. 2015. *The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught*. International Journal of Teaching and Education, Vol.III No.3
- Andriani, Desi dan Vera Sriwahyuningsih. 2019. *An Analysis of Students' Mastery of Vocabulary*. ELT-Lectura, Vol.6, No.2.
- Anggraini, Reka. 2018. *The Influence of Using Hot Seat Game Towards Students' Speaking Ability at The First Semester of Eighthgrade of SMPN 20 Bandar Lampung*. Thesis; Tarbiyah and Teacher Training Faculty: Lampung
- Astia, Dewi. 2015. *Improving the Students Vocabulary Mastery Through the Hot Seat Games at Junior High School Wahdah Islamiyah in Antang Makassar*. Thesis; English Education Department Tarbiyah and Teaching Training Faculty Uin Alauddin Makassar: Makassar.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2005. Peraturan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Tentang: *Penilaian Perkembangan Anak Didik*. Jakarta: Depdiknas
- Gay L.R. 1981. *Educational Research, Competencies for Analysis and Application Second Edition*. Columbus: Charles E Merrill Company

- Harmer, Jeremy. 1991. *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman
- Hasman, Riska Afriyanti. 2020. *Enhancing Students' Vocabulary Through Participation Point System (PPS) Method at The Second Grade of SMPN 5 Pinrang*. Script; English Department IAIN Parepare: Parepare
- Hornby, AS. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press
- Judy K. 2007. *Montgomery's Book : The Bridge of Vocabulary: Evidence Based Activities for Academic Success (NCS Pearson Inc, 2007)*.
- Lackman, K. 2011. *Universal Activities: Original and Adapted Recyclable Activities*.
- Maffione, L. 2008. *Keeping Them Interested*.
- Munawir. 2010. *Improving the Students' English Vocabulary at the Second Year of SMP Negeri 3 Kahu by Using Whispering Game*. Thesis; UIN
- Nilasari. 2017. *Using Hot Seating Strategy to Increase The First Year Students' Speaking Ability at SMA NEGERI 2 TAKALAR*. Thesis; English Education Department UIN Makassar: Makassar
- Robertson, Callum. 2010. Hot Seat. Article: British Council.
- Rodhita. 2016. *The Use of Hot Seat Game in Enhancing Vocabulary Mastery to The Sixth-Grade Students of SDN 8 Mentibar in The Academic Year 2015/2016*, Thesis: IKIP PGRI PONTIANAK: Pontianak
- Shabrina, Trisyuni. 2018. *The Implementation of Hot Seat Strategy on The Students' ability In Mastering English Vocabulary at Grade Eighth of SMP Swasta Al-Hidayah Medan Tembung*. Thesis; Tarbiyah and Teacher Training UIN-SU Medan: Medan

Stahl, A Steven. 1999. *Vocabulary Development*. Cambridge: Brookline Book

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta

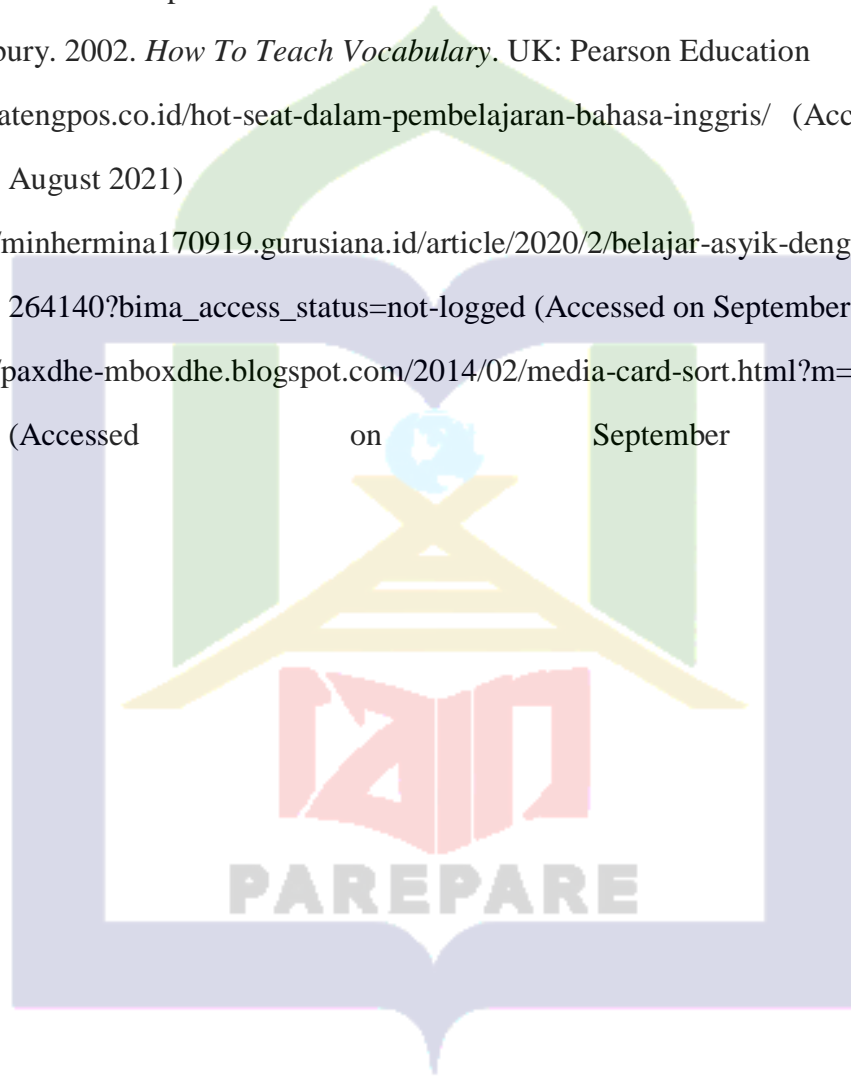
Sunubi, Abdul Haris. 2017. *Fishbone Model: Increasing Your Basic Vocabulary*.  
STAIN Parepare.

Thornbury. 2002. *How To Teach Vocabulary*. UK: Pearson Education

<http://jatengpos.co.id/hot-seat-dalam-pembelajaran-bahasa-inggris/> (Accessed on 8  
August 2021)

[https://minhermina170919.gurusiana.id/article/2020/2/belajar-asyik-dengan-hot-seat-  
264140?bima\\_access\\_status=not-logged](https://minhermina170919.gurusiana.id/article/2020/2/belajar-asyik-dengan-hot-seat-264140?bima_access_status=not-logged) (Accessed on September 2021)

<https://paxdhe-mboxdhe.blogspot.com/2014/02/media-card-sort.html?m=1%20>  
(Accessed on September 2021)





# APPENDICES

**Appendix 1 The students' score of pre-test**

NO	Students	Pre-Test		
		Correct Answer	Score (X <sub>1</sub> )	(X <sub>1</sub> ) <sup>2</sup>
1.	S1	13	65	4225
2.	S2	9	45	2025
3.	S3	13	65	4225
4.	S4	10	50	2500
5.	S5	5	25	625
6.	S6	13	65	4225
7.	S7	9	45	2025
8.	S8	14	70	4900
9.	S9	6	30	900
10.	S10	10	50	2500
11.	S11	10	50	2500
12.	S12	11	55	3025
13.	S13	16	80	6400
14.	S14	10	50	2500
15.	S15	17	85	7225
<b>Total</b>			<b>ΣX=830</b>	<b>ΣX<sup>2</sup>=49800</b>

**Mean Score of pre-test :**

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{830}{15}$$

$$\bar{x} = 55.33$$

Thus, the mean score ( $X_1$ ) of pre-test is 55.33

**The standard deviation of pre-test :**

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{49800 - \frac{(830)^2}{15}}{15-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{49800 - \frac{688900}{15}}{14}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{49800 - 45926,67}{14}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3873,33}{14}}$$

$$SD = \sqrt{276,67}$$

$$SD = 16,63$$

Thus, the standard deviation (SD) of the pre-test is 16,63

Appendix 2 The students score of post-test

NO	Students	Post-Test		
		Correct Answer	Score (X <sub>2</sub> )	(X <sub>2</sub> ) <sup>2</sup>
1.	S1	20	100	10000
2.	S2	18	90	8100
3.	S3	20	100	10000
4.	S4	19	95	9025
5.	S5	15	75	5625
6.	S6	17	85	7225
7.	S7	17	85	7225
8.	S8	16	80	6400
9.	S9	17	85	7225
10.	S10	18	90	8100
11.	S11	15	75	5625
12.	S12	16	80	6400
13.	S13	19	95	9025
14.	S14	14	70	4900
15.	S15	20	100	10000
<b>Total</b>			<b>∑X=1305</b>	<b>∑X<sup>2</sup>=114.875</b>

**Mean score of post-test**

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{1305}{15}$$

$$\bar{x} = 87$$

Thus, the mean score ( $X_2$ ) of post-test is 87.

**The standard deviation of post-test**

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{114875 - \frac{(1305)^2}{15}}{15-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{114875 - \frac{1703025}{15}}{14}}$$

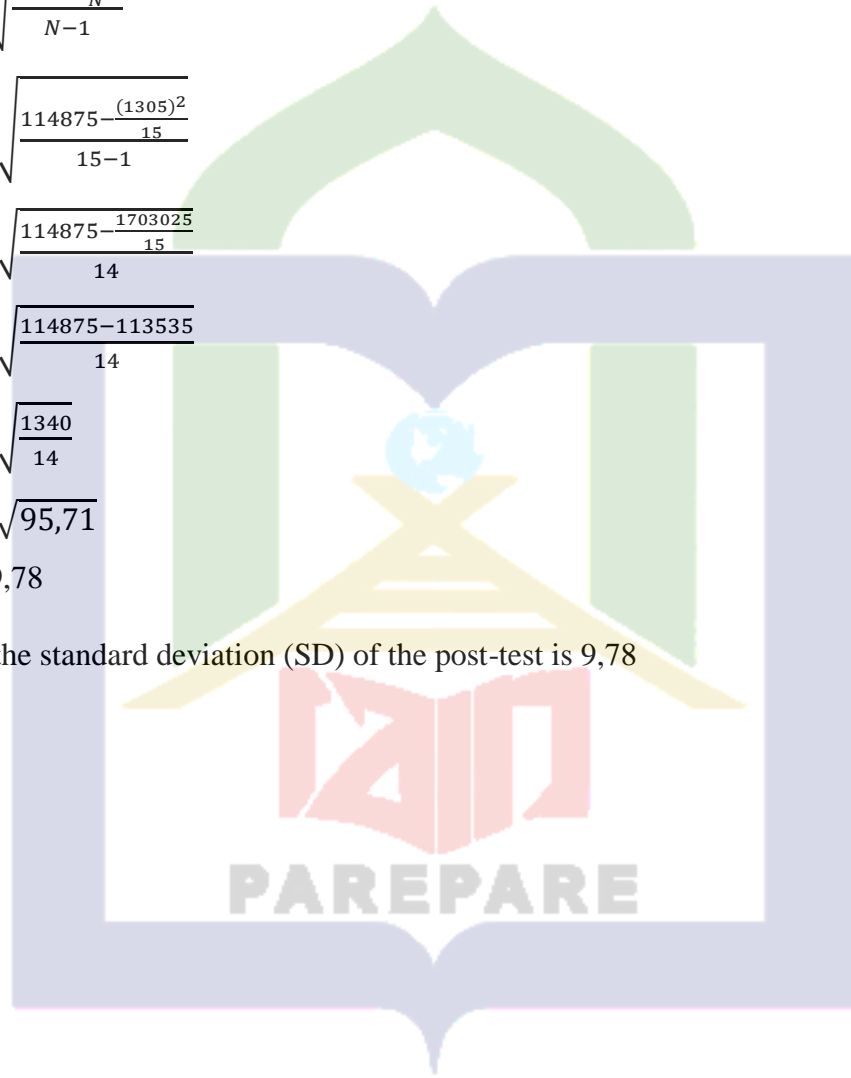
$$SD = \sqrt{\frac{114875 - 113535}{14}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1340}{14}}$$

$$SD = \sqrt{95,71}$$

$$SD = 9,78$$

Thus, the standard deviation (SD) of the post-test is 9,78





**Appendix 3 The worksheet of calculation of the score on pre-test and post-test on the improving students' vocabulary mastery**

No	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	(X <sub>1</sub> ) <sup>2</sup>	(X <sub>2</sub> ) <sup>2</sup>	D (X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub> )	(X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub> ) <sup>2</sup>
1	65	100	4225	10000	35	1225
2	45	90	2025	8100	45	2025
3	65	100	4225	10000	35	1225
4	50	95	2500	9025	45	2025
5	25	75	625	5625	50	2500
6	65	85	4225	7225	20	400
7	45	85	2025	7225	40	1600
8	70	80	4900	6400	10	100
9	30	85	900	7225	55	3025
10	50	90	2500	8100	40	1600
11	50	75	2500	5625	25	625
12	55	80	3025	6400	25	625
13	80	95	6400	9025	15	225
14	50	70	2500	4900	20	400
15	85	100	7225	10000	15	225
<b>Total</b>	<b>∑X<sub>1</sub>= 830</b>	<b>∑X<sub>2</sub>= 1305</b>	<b>∑X<sub>1</sub><sup>2</sup>=49800</b>	<b>∑X<sub>2</sub><sup>2</sup>=114875</b>	<b>∑D= 475</b>	<b>∑D<sup>2</sup>=17825</b>

In the other to see the students' score, the following is t-test was statistically applied:

To calculate the mean score of the difference between pre-test and post-test scores, it is used following formula:

$$D = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{475}{15} = 31,67$$

So, the mean score difference was 31,65

Finding out the difference by calculating the T-test value by using the following formula:

**The calculating the t-test value**

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\Sigma D^2 - \frac{(\Sigma D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{31,67}{\sqrt{\frac{17825 - \frac{(475)^2}{15}}{15(15-1)}}$$

$$t = \frac{31,67}{\sqrt{\frac{17825 - \frac{225625}{15}}{15(14)}}$$

$$t = \frac{31,67}{\sqrt{\frac{17825 - 15041,67}{210}}$$

$$t = \frac{31,67}{\sqrt{\frac{2783,33}{210}}$$

$$t = \frac{31,67}{\sqrt{13,25}}$$

$$t = \frac{31,67}{3,64}$$

$$t = 8,7$$

**Thus, the t-test value is 8,7**

## Appendix 4 Lesson Plan

### LESSON PLAN (I)

Lokasi : Lorong Belajar Pinrang  
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Materi : Vocabulary of Adjective  
 Alokasi Waktu : 2 x 40 minutes  
 Pertemuan : I

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari dengan lancar dan akurat

#### II. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu mengucapkan kosakata dengan benar
2. Memahami kosakata yang dipelajari
3. Mampu menggunakan kosakata yang dipelajari dalam percakapan

#### III. INDIKATOR

1. Mengetahui dan memahami kosakata tentang kata sifat
2. Merespon dengan mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Siswa dapat memahami kosakata yang telah diberikan

#### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, siswa dapat:

1. Siswa dan mengetahui dan memahami kosakata tentang kata sifat
2. Mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Memahami kosakata yang diberikan

#### V. MATERI PEMBELAJARAN

##### 1. Vocabulary of Adjective

- |         |         |           |          |
|---------|---------|-----------|----------|
| a) Fat  | : Gemuk | k) Boring | : Bosan  |
| b) Thin | : Kurus | l) Angry  | : Marah  |
| c) Big  | : Besar | m) Smart  | : Pintar |

d) Small	: Kecil	n) Stupid	: Bodoh
e) Tall	: Tinggi	o) Diligent	: Rajin
f) Short	: Pendek	p) Busy	: Sibuk
g) Beautiful	: Cantik	q) Naughty	: Nakal
h) Handsome	: Ganteng	r) Polite	: Sopan
i) Delicious	: Lezat/Enak	s) Jealous	: Cemburu
j) Lazy	: Malas	t) sad	: sedih

## 2. Structure :

- “Could you mention the vocabulary of adjective?”
- “Could you spell it the word?”
- “I am ....”

## VI. METODE PEMBELAJARAN

Hot Seat Game

## VII. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Greetings
- Memberi motivasi kepada siswa
- Penjelasan tentang topic yang akan dibahas

### 2. Kegiatan Inti

- Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan kode huruf yang sama guna sebagai pengganti nama mereka.
- Peneliti menyiapkan satu kursi yang akan digunakan sebagai kursi panas.
- Peneliti menuliskan enam kosakata kata sifat dipapan tulis, kemudian memberikan gerakan tubuh yang sesuai dengan kosakata tersebut, dan siswa di minta untuk menghafalkan kosakata yang telah diberikan beserta gerakan yang telah diperlihatkan.
- Peneliti memperlihatkan gerakan tubuh yang berhubungan dengan kosakata kata sifat, dan menyebutkan satu kode huruf siswa dan siswa yang kode hurufnya

disebutkan oleh peneliti berlomba untuk duduk di kursi panas tersebut dan menjawab clue gerakan tubuh yang telah diperlihatkan oleh peneliti dengan menjawab kosakata Bahasa Inggrisnya beserta artinya.

- Anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin tambahan, dan kelompok yang mendapatkan banyak poin akan menjadi pemenangnya.
3. Kegiatan Penutup
- Menyimpulkan materi pembelajaran
  - Menanyakan kesulitan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
  - Peneliti memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi menebak dan penyebutan kosa kata)
  - Meminta siswa untuk mempelajari dan mengingat materi tentang kosakata yang telah dipelajari.

#### VIII. SUMBER BELAJAR

Buku pembelajaran yang relevan

#### IX. PENILAIAN

$$Score = \frac{\text{Students correct answer}}{\text{The total number of item}} \times 100$$

No.	Classification	Score
1.	Very Good	86 – 100
2.	Good	71 – 85
3.	Fair	56 – 70
4.	Poor	41 – 55
5.	Very Poor	≤ 40

## LESSON PLAN (II)

Lokasi : Lorong Belajar Pinrang  
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Materi : Vocabulary of Profession  
 Alokasi Waktu : 2 x 40 minutes  
 Pertemuan : II

### I. STANDAR KOMPETENSI

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari dengan lancar dan akurat

### II. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu mengucapkan kosakata dengan benar
2. Memahami kosakata yang dipelajari
3. Mampu menggunakan kosakata yang dipelajari dalam percakapan

### III. INDIKATOR

1. Mengetahui dan memahami kosakata tentang profesi/pekerjaan
2. Merespon dengan mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Siswa dapat memahami kosakata yang telah diberikan

### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, siswa dapat:

1. Siswa dapat mengetahui dan memahami kosakata tentang profesi/pekerjaan
2. Mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Memahami kosakata yang diberikan

### V. MATERI PEMBELAJARAN

#### 1. Vocabulary of Profession

- |                          |                    |
|--------------------------|--------------------|
| a) Actor : Aktor         | k) Police : Polisi |
| b) Vet : Dokter Hewan    | l) Pilot : Pilot   |
| c) Doctor : Dokter       | m) Teacher : Guru  |
| d) Dentist : Dokter Gigi | n) Nurse : Perawat |
| e) Fisherman: Nelayan    | o) Driver : Sopir  |

- |             |                    |               |                  |
|-------------|--------------------|---------------|------------------|
| f) Chef     | : Juru Masak       | p) Singer     | : Penyanyi       |
| g) Farmer   | : Petani           | q) Headmaster | : Kepala Sekolah |
| h) Gardener | : Tukang Kebun     | r) Postman    | : Tukang Pos     |
| i) Waiter   | : Pelayan Restoran | s) Architect  | : Arsitek        |
| j) Soldier  | : Tentara          | t) Mechanic   | : Montir         |

2. Structure :

- “Could you mention the vocabulary of profession?”
- “Could you spell it the word?”
- “What is your ambition?”/ “I want to be ....”

VI. METODE PEMBELAJARAN

Hot Seat Game

VII. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- Greetings
- Memberi motivasi kepada siswa
- Penjelasan tentang topic yang akan dibahas

2. Kegiatan Inti

- Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan kode huruf yang sama guna sebagai pengganti nama mereka.
- Peneliti menyiapkan satu kursi yang akan digunakan sebagai kursi panas.
- Peneliti menuliskan enam kosakata kata sifat dipapan tulis, kemudian memberikan gerakan tubuh yang sesuai dengan kosakata tersebut, dan siswa di minta untuk menghafalkan kosakata yang telah diberikan beserta gerakan yang telah diperlihatkan.
- Peneliti memperlihatkan gerakan tubuh yang berhubungan dengan kosakata kata sifat, dan menyebutkan satu kode huruf siswa dan siswa yang kode hurufnya disebutkan oleh peneliti berlomba untuk duduk di kursi panas tersebut dan

menjawab clue gerakan tubuh yang telah diperlihatkan oleh peneliti dengan menjawab kosakata Bahasa Inggrisnya beserta artinya.

- Anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin tambahan, dan kelompok yang mendapatkan banyak poin akan menjadi pemenangnya.

### 3. Kegiatan Penutup

- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Menanyakan kesulitan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- Peneliti memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi menebak dan penyebutan kosa kata)
- Meminta siswa untuk mempelajari dan mengingat materi tentang kosakata yang telah dipelajari.

## VIII. SUMBER BELAJAR

Buku pembelajaran yang relevan

## IX. PENILAIAN

$$Score = \frac{\text{Students correct answer}}{\text{The total number of item}} \times 100$$

No.	Classification	Score
1.	Very Good	86 – 100
2.	Good	71 – 85
3.	Fair	56 – 70
4.	Poor	41 – 55
5.	Very Poor	≤ 40



### LESSON PLAN (III)

Lokasi : Lorong Belajar Pinrang  
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Materi : Vocabulary of Animals  
 Alokasi Waktu : 2 x 40 minutes  
 Pertemuan : III

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari dengan lancar dan akurat

#### II. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu mengucapkan kosakata dengan benar
2. Memahami kosakata yang dipelajari
3. Mampu menggunakan kosakata yang dipelajari dalam percakapan

#### III. INDIKATOR

1. Mengetahui dan memahami kosakata tentang nama-nama hewan
2. Merespon dengan mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Siswa dapat memahami kosakata yang telah diberikan

#### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, siswa dapat:

1. Siswa dapat mengetahui dan memahami kosakata tentang nama-nama hewan
2. Mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Memahami kosakata yang diberikan

#### V. MATERI PEMBELAJARAN

1. Vocabulary of Animals
 

- Tame Animals	- Wild Animals
a) Camel : Unta	k) Bear : Beruang
b) Cat : Kucing	l) Crocodile : Buaya

- |            |           |             |                |
|------------|-----------|-------------|----------------|
| c) Chicken | : Ayam    | m) Elephant | : Gajah        |
| d) Cow     | : Sapi    | n) Deer     | : Rusa         |
| e) Fish    | : Ikan    | o) Fox      | : Rubah        |
| f) Dog     | : Anjing  | p) Girrafe  | : Jerapah      |
| g) Goat    | : Kambing | q) Lion     | : Singa        |
| h) Duck    | : Bebek   | r) Owl      | : Burung Hantu |
| i) Horse   | : Kuda    | s) Scorpion | : Kalajengking |
| j) Rabbit  | : Kelinci | t) Snake    | : Ular         |

2. Structure :

- “Could you mention the vocabulary of animals?”
- “Could you spell it the word?”
- “Sebutkan hewan yang kalian pelihara di rumah kalian”

VI. METODE PEMBELAJARAN

Hot Seat Game

VII. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- Greetings
- Memberi motivasi kepada siswa
- Penjelasan tentang topic yang akan dibahas

2. Kegiatan Inti

- Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan kode huruf yang sama guna sebagai pengganti nama mereka.
- Peneliti menyiapkan satu kursi yang akan digunakan sebagai kursi panas.
- Peneliti menuliskan enam kosakata kata sifat dipapan tulis, kemudian memberikan gerakan tubuh yang sesuai dengan kosakata tersebut, dan siswa di minta untuk menghafalkan kosakata yang telah diberikan beserta gerakan yang telah diperlihatkan.

- Peneliti memperlihatkan gerakan tubuh yang berhubungan dengan kosakata kata sifat, dan menyebutkan satu kode huruf siswa dan siswa yang kode hurufnya disebutkan oleh peneliti berlomba untuk duduk di kursi panas tersebut dan menjawab clue gerakan tubuh yang telah diperlihatkan oleh peneliti dengan menjawab kosakata Bahasa Inggrisnya beserta artinya.
  - Anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin tambahan, dan kelompok yang mendapatkan banyak poin akan menjadi pemenangnya.
3. Kegiatan Penutup
- Menyimpulkan materi pembelajaran
  - Menanyakan kesulitan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
  - Peneliti memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi menebak dan penyebutan kosa kata)
  - Meminta siswa untuk mempelajari dan mengingat materi tentang kosakata yang telah dipelajari.

#### VIII. SUMBER BELAJAR

Buku pembelajaran yang relevan

#### IX. PENILAIAN

$$Score = \frac{\text{Students correct answer}}{\text{The total number of item}} \times 100$$

No.	Classification	Score
1.	Very Good	86 – 100
2.	Good	71 – 85
3.	Fair	56 – 70
4.	Poor	41 – 55
5.	Very Poor	≤ 40

### LESSON PLAN (IV)

Lokasi : Lorong Belajar Pinrang  
 Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
 Materi : Vocabulary of Verb  
 Alokasi Waktu : 2 x 40 minutes  
 Pertemuan : IV

#### I. STANDAR KOMPETENSI

Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari dengan lancar dan akurat

#### II. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu mengucapkan kosakata dengan benar
2. Memahami kosakata yang dipelajari
3. Mampu menggunakan kosakata yang dipelajari dalam percakapan

#### III. INDIKATOR

1. Mengetahui dan memahami kosakata tentang nama-nama hewan
2. Merespon dengan mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Siswa dapat memahami kosakata yang telah diberikan

#### IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, siswa dapat:

1. Siswa dapat mengetahui dan memahami kosakata tentang nama-nama hewan
2. Mengulang kosakata yang didengarnya dengan suara lantang
3. Memahami kosakata yang diberikan

#### V. MATERI PEMBELAJARAN

##### 1. Vocabulary of Verb

- |          |            |          |             |
|----------|------------|----------|-------------|
| a) Cry   | : Menangis | k) Cut   | : Memotong  |
| b) Write | : Menulis  | l) Go    | : Pergi     |
| c) Play  | : Bermain  | m) Kick  | : Menendang |
| d) Cook  | : Memasak  | n) Laugh | : Tertawa   |

e) Watch	: Menonton	o) Read	: Membaca
f) Eat	: Makan	p) Send	: Mengirim
g) Drink	: Minum	q) Run	: Berlari
h) Wash	: Mencuci	r) Drive	: Mengemudi
i) Sleep	: Tidur	s) Call	: Memanggil
j) Study	: Belajar	t) Swim	: Berenang

## 2. Structure :

- “Could you mention the vocabulary of verb?”
- “Could you spell it the word?”
- “What is your hobby?”/ “My hobby is ....”

## VI. METODE PEMBELAJARAN

### Hot Seat Game

## VII. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Greetings
- Memberi motivasi kepada siswa
- Penjelasan tentang topic yang akan dibahas

### 2. Kegiatan Inti

- Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok dan setiap anggota kelompok diberikan kode huruf yang sama guna sebagai pengganti nama mereka.
- Peneliti menyiapkan satu kursi yang akan digunakan sebagai kursi panas.
- Peneliti menuliskan enam kosakata kata sifat dipapan tulis, kemudian memberikan gerakan tubuh yang sesuai dengan kosakata tersebut, dan siswa di minta untuk menghafalkan kosakata yang telah diberikan beserta gerakan yang telah diperlihatkan.
- Peneliti memperlihatkan gerakan tubuh yang berhubungan dengan kosakata kata sifat, dan menyebutkan satu kode huruf siswa dan siswa yang kode hurufnya disebutkan oleh peneliti berlomba untuk duduk di kursi panas tersebut dan

menjawab clue gerakan tubuh yang telah diperlihatkan oleh peneliti dengan menjawab kosakata Bahasa Inggrisnya beserta artinya.

- Anggota kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin tambahan, dan kelompok yang mendapatkan banyak poin akan menjadi pemenangnya.

### 3. Kegiatan Penutup

- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Menanyakan kesulitan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- Peneliti memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi menebak dan penyebutan kosa kata)
- Meminta siswa untuk mempelajari dan mengingat materi tentang kosakata yang telah dipelajari.

## VIII. SUMBER BELAJAR

Buku pembelajaran yang relevan

## IX. PENILAIAN

$$\text{Score} = \frac{\text{Students correct answer}}{\text{The total number of item}} \times 100$$

No.	Classification	Score
1.	Very Good	86 – 100
2.	Good	71 – 85
3.	Fair	56 – 70
4.	Poor	41 – 55
5.	Very Poor	≤ 40

**Appendix 5 Instrument of the Pre-test and Post-test****PRE-TEST**

Name :

Class :

**A. Choose The Correct Answer Below!**

1. What is Ardi doing?



- a. Draw
- b. Watch Tv
- c. Read
- d. Write

2. What is the English for “Kaos Kaki”

- a. Shoes
- b. Socks
- c. Shock
- d. Shirt

3. I need ..... to eat the soup.

- a. Spoon
- b. Glass
- c. Water
- d. Scissors

4. What is the meaning of “Refrigerator”?

- a. Penggorengan
- b. Lemari
- c. Lemari es
- d. Cermin

5. My mother use the knife to ..... the vegetable.

- a. Cut
- b. Fry
- c. Steam
- d. Eat

6. I need ..... to drink.

- a. Plate
- b. Bowl
- c. Spoon
- d. Glass

7. Rudi has a character that ...?



- a. Diligent
- b. Smart
- c. Lazy
- d. Polite

8. We need an ..... when it rains.

- a. Jacket
- b. Tree
- c. Umbrella
- d. Hat

**B. Fill in the blank the name of the picture below!**









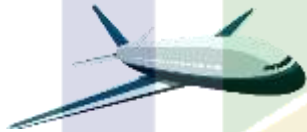








C. Match the picture with the suitable word below!



- Plane
- Bus
- Ship
- Bicycle
- Train

## POST-TEST

Name :

Class :

### A. Choose The Correct Answer Below!

1. What is Farel doing?



- e. Cry
- f. Run
- g. Laugh
- h. Sleep

2. What is the English for “enak/lezat”?

- e. Decilious
- f. Delicius
- g. Delisius
- h. Delicious

3. My friends need a pen to ..... on a book.

- e. Send
- f. Play
- g. Write
- h. Read

4. What is the meaning of “fisherman”?

- e. Pelayan
- f. Nelayan
- g. Supir
- h. Koki

5. I am a wild animal, and I am called the king of the jungle. Who am I?

- e. Gorilla
- f. Wolf
- g. Scorpion
- h. Lion

6. I need a glass to ..... milk.

- e. Cut
- f. Cook
- g. Wash
- h. Drink

7. What happened to Beni's body...?



- e. Small
- f. Tall
- g. Fat
- h. Angry

8. I have a job delivering mail, what is my job?

- e. Postman
- f. Businessman
- g. Gardener
- h. Waiter

**B. Fill in the blank the name of the picture below!**















**C. Match the picture with the suitable word below!**



- Diligent

- Pray

- Deer

- Waiter

- Cry

PAREPARE

## Appendix 6 The students' Pre-test

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
 Jln. Amal Bakti No. 8 Sorong, Kota Parepare 91132 Telfon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
 PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA : Karmila. M  
 NIM : 17.1300.053  
 FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  
 JUDUL : IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY BY  
 USING HOT SEAT GAME IN LORONG BELAJAR

Name : *Muhammad Anjecho* Class : *2-1*

**INSTRUMENT PENELITIAN**

A. Choose The Correct Answer!

1. What is Ardi doing?



a. Draw  
 b.  Watch Tv  
 c. Read  
 d. Write

$\frac{6}{30} \times 100 = 30$

2. What is the English for "Kaos Kaki"

- a. Shoes
- b. Socks
- c. Shock
- d. Shirt

3. I need ..... to eat the soup.

- a. Spoon
- b. Glass
- c. Water
- d. Scissors

4. What is the meaning of "Refrigerator"?

- a. Penggorengan
- b. Lemari
- c. Lemari es
- d. Cermin

5. My mother use the knife to ..... the vegetable.

- a. Cut
- b. Fry
- c. Steam
- d. Eat

6. I need ..... to drink.

- a. Plate
- b. Bowl
- c. Spoon
- d. Glass

7. Rudi has a character that ...?



- a. Diligent
- b. Smart
- c. Lazy
- d. Polite

8. We need an ..... when it rains.

- ~~a. Jacket~~
- b. Tree
- c. Umbrella
- d. Hat



B. Fill in the blank the name of the picture below!



? ~~X~~

Tokolau ~~X~~

Topi ~~X~~

Kompor ~~X~~



Tangga ~~X~~

Horse

Tree

C. Match the picture with the suitable word below!



Plane ~~X~~

Bus

Ship ~~X~~

Bicycle ~~X~~

Train

## Appendix 7 The Students' Post-test

17-B


**POST-TEST**

Name : Amir-Rasyhan Nugraha  
 Class : VII

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

**A. Choose The Correct Answer Below!**

1. What is Farel doing?



~~a. Cry~~  
 b. Run  
 c. Laugh ✓  
~~d. Sleep~~

2. What is the English for "enak/lezat"?

a. Decilious  
 b. Delicicus ✓  
 c. Delisius  
 d. Delicious

3. My friends need a pen to ..... on a book.

a. Send  
 b. Play  
 c. Write ✓  
 d. Read

4. What is the meaning of "fisherman"?

a. Pelayan  
 b. Nelayan ✓  
 c. Supir  
 d. Koki


5. I am a wild animal, and I am called the king of the jungle. Who am I?

a. Gorilla  
 b. Wolf  
 c. Scorpion  
 d. Lion ✓

6. I need a glass to ..... milk.

a. Cut  
 b. Cook  
 c. Wash  
 d. Drink ✓

7. What happened to Beni's body...?



~~a. Small~~  
 b. Tall  
 c. Fat ✓  
 d. Angry

8. I have a job delivering mail, what is my job?

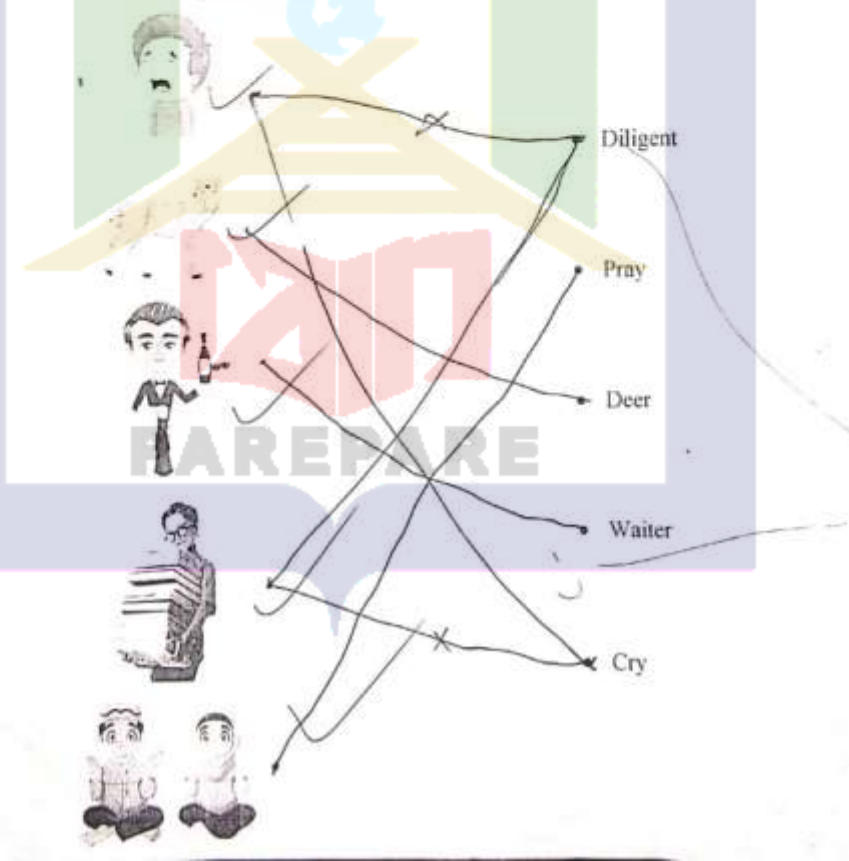
~~a. Postman~~  
 b. Businessman ✓  
 c. Gardener  
 d. Waiter



B. Fill in the blank the name of the picture below!



C. Match the picture with the suitable word below!



Appendix 8 Distribution of T-table

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

### Appendix 9 Documentation





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH  
NOMOR : 870 TAHUN 2021  
TENTANG**

**PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;
- b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan** : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;
- b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**
- Kesatu** : Menunjuk saudara; 1. Dr. Abd. Haris Sunubi, M.Pd.  
2. Mujahidah, M.Pd.  
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :  
Nama : Kamila, M  
NIM : 17.1300.053  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Judul Skripsi : Improving Students' Vocabulary Mastery by Using Hot Seat Game In Lorong Belajar
- Kedua** : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga** : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
- Keempat** : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 18 Maret 2021

Dekan,



H. Saepudin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreng Parepare 91192 ☎ (0421) 21307 Faks 24404  
P.O. Box 009 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.1698/In.39.5.1/PP.00.9/06/2021  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Pinrang  
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di,  
Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Karmila. M  
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 20 Februari 1999  
NIM : 17.1300.053  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Inggris  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Salo II, Kec. Watang Sawitto, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**"Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Hot Seat Game In Lorong Belajar Pinrang"**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juni sampai bulan Juli Tahun 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 30 Juni 2021

Muh. Denlan Thalib Dekan I,



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0319/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2021

Tentang

**REKOMENDASI PENELITIAN**

- Mendukung** : Dalam melanjutkan penelitian terhadap permasalahan yang diteliti tanggal 05-07-2021 atas nama EARMILA, M. dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
- Mengingat** :
1. Undang - Undang Nomor 28 Tahun 1959,
  2. Undang - Undang Nomor 38 Tahun 2002,
  3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007,
  4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009,
  5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014,
  6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014,
  7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 selanjutnya telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2016,
  8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016, dan
  9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2018.
- Mempertalikan** :
1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0552/RUT.Teknis/DPMPTSP/07/2021, Tanggal : 06-07-2021
  2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0317/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2021, Tanggal : 06-07-2021

**MEMUTUSKAN**

- Mendukung** :
- KE-SATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (AIN) PABINANG
  2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 3 SREHANG
  3. Nama Peneliti : EARMILA, M
  4. Judul Penelitian : IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY USING HOY SEAT GAME IN LORONG BELAJAR PINRANG
  5. Jenjang waktu Penelitian : 1 Bulan
  6. Sasaran/target Penelitian : SISWA KOMUNITAS LORONG BELAJAR PINRANG
  7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Watang Sawitto
- KE-DUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 06-01-2022.
- KE-TIGA** : Peneliti wajib membuat dan melakukan báo cáo dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selanjutnya-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KE-EMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditandatangani, apabila dikawatirkan hari terdapat keberatan, dan akan ditinjau permasalah selanjutnya meetings.

Ditentukan di Pinrang Pada Tanggal 07 Juli 2021



Biaya : Rp 0,-



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

**ANDI MIRANI, AP., M.Si**

NIP. 197406031993112001

Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP

Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang



**Batal  
Sertifikasi  
Elektronik**



**ZONA  
HIJAU**



**OMBUDSMAN  
REPUBLIK INDONESIA**



**KOMUNITAS  
LORONG BELAJAR**

Jl. Salo 2, Kel. Salo, Kec. Watang Sawitto, Kab. Pinrang  
Email: [sahabatlorongbelajar@gmail.com](mailto:sahabatlorongbelajar@gmail.com) , IG: [sahabatlorongbelajar](https://www.instagram.com/sahabatlorongbelajar)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 02/KLB/PRG/VII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ketua Komunitas Lorong Belajar Pinrang menerangkan bahwa:

Nama : Karmila M  
NIM : 17.1300.053  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Tempat/ Tgl. Lahir : Pinrang, 20 Februari 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Salo 2

Benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul **"IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY USING HOT SEAT GAME IN LORONG BELAJAR PINRANG"** pada tanggal 10-25 Juli 2021 di Lorong Belajar Pinrang.

Demikian surat ini kami buat untuk diberikan kepada yang bersangkutan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 30 Juli 2021

Ketua Lorong Belajar Pinrang,-



Muh. Bambang

### CURRICULUM VITAE



**KARMILA. M.** The writer was born on February 20<sup>th</sup>, 1999 Pinrang. She is the last child from three children in her family. From the couple, Mante and Hj. Anis. She has two brothers. She began her study in garden school (TK) TK-TPA Taqwa Tassokkoe and graduate on 2005. She continue her study in the same year on 2005 in Elementary School at SDN 213 Pinrang and graduated on 2011. She continued her study at SMPN 4 Pinrang and graduated on 2014. She registered in Vocation High School SMKN 1 Pinrang and graduated on 2017. She continued her education at State Islamic College (STAIN) Parepare but now it was changed become State Islamic Institute (IAIN) Parepare and took English Department of Tarbiyah Faculty as her major. While she study in IAIN Parepare, she actives in DEMA-F Tarbiyah on period 2020. Finally, on 2021 she completed her thesis with the title **“Improving Students’ Vocabulary by Using Hot Seat Game in Lorong Belajar Pinrang”**.