

REFERENCES

- A., W. (2019). *Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Pictionary Game Of The Seventh Grade Students At Mtsn 5 Jember In The 2019/2020 Academic Year*.
- Akramy, S. A., Noori, A. Q., Orfan, S. N., Hasemi, A. 2022 Effective Techniques of Teaching Vocabulary In Afghan EFL Classrooms *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education* 1-14
- Aminah, S. Mayasari, W. J. 2022 The Effect OF Using Pictionary Game To Increase The Students' Vocabulary Mastery Of The Seventh Grade At SMPN 4 Bantaran *Inovish Journal* 50-55
- Efiza Dwi, L. (2017). Improving Students' Vocabulary Masteri Through Pictionary Board Game at Grade IV-B of Elementary School 36 Pekanbaru . *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 1-15 .
- Eksanti, & Hidayati, N. (2022, September 7). Improving English Vocabulary Mastery Through The Use of Learning Circuit Model. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* , 3.
- Ferdinandus, M., & Rahayaan, F. Z. (2020). Extending Students' mastery Of Vocabulary Learner Through Pictionary Game . *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* , 118-129.
- I. K., & E. K. (t.thn.). The Students' Responses Toward The Implementation of Pictionary Game in Increasing Vocabulary to The Seventh Grade Students in One of Junior High School in Cimahi. (2021, Penyunt.) *Profesional Journal of English Education* , 3.
- Improving Students' Vocabulary Mastery Through Pictionary Board Game At Grade IV B Of Elementary School 36 Pekanbaru 2017 *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 1-15
- Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*. 2020 *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*. 118-136
- Kartini, I. P. (2020). The Students' Responses Toward the Implementation of Pictionary Game in Teaching Vocabulary to the Seventh Grade Students in One of Junior High School in Cimahi. *Project (Professional Journal of English Education)* , 375.

- L. E. (2017). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Pictionary Board Game at Grade IV B of Elementary School 36 Pekanbaru. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* .
- L. E. (2017). Improving Students' Vocabulary Mastery Trough Pictionary Board Game At Grade IV B Of Elemenetary School 36 Pekanbaru. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 1-15 , 9, 1.
- Miranty, D.Hamer, W.2022The Implementation of Pictionary Games to Improve Vocabulary Comprehension *Journal of Linguistics, Literacy and Pedagogy* 35-39
- Mu'alimin. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Dalam *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*.
- Noori, A. Q.Orfan, S. N.Hashemi, A.2022Effective Techniques of Teaching Vocabulary in Afghan EFL Classrooms*Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education* 1-14
- Octaberlina, L. R. , & Anggraini, I. F. (2020). Teaching Vocabulary Trough Picture Card in Islamic Elementary School. *a Case Study in Nida Suksa School, Thailand. Jurnal Madrasah* , 26-38.
- Pranata, A.Sada, C.Surmiyati, S.The Effect of Pictionary Game on The Students Vocabulary Mastery*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 1161-1169
- R. C. (2020). Vocabulary Journal Strategy One Way to Help Students' Vocabulary. *CrossMark* .
- Rusyda, S. E., Suparman, U., & Sudirman. (2017). Teacihng Vocabulary Through Pictionary Game to First Grade Students' of DMP Al-Kautsar.
- Salleh, K. M., Sulaiman, N. L., & Gloeckner, G. (2023). Exploring Test Concept and Measurement Thruogh Validity The Reability Process in TVET Research: Guideline forThe Notice Research. *Journal of Teaching Educational and Training* , 15, 2.
- Suparman, U.Sudirman S.2014Teaching Vocabualry Through Pictionary Game To First Grade Students Of SMP Al-Kautsar *U-JET*
- Susanto, A. (2017). The Teaching of Vocabulary: A Prespective. *Jurnal Kata Penelitian tentang Ilmu Bahasa & Satra* .

Tahedooost, H. (2016). International Journal of Academic Research in Management. *Helvetic Editions LTD, Switzerland* , 5, 3.

The Use Of Pictionary Game To Increase Students,vocabulary Matery 2019(*A Quasi Experimental Study At The Tenth Grade Multimedia Students Of SMK Islam Jepara In The Academic Year of 2018/2019*) (Doctoral Dissertation, UNISNU JPARA)

Wibowo, A. (2019). Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Pictionary Game Of The Seventh Grade Students At MTS 5 Jember in The 2019/2020 Academic Year. *Dotoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember* .



APPENDICES

Appendices 1 observation sheet

NO	STATEMENT	MEETING			
		1	2	3	4
1	Prepare material	√	√	√	√
2	Conditioning class	√	√	√	√
3	Readiness of students to follow the lesson	√	√	√	√
4	Use language that is easy to understand when teaching	√	√	√	√
5	Students listen carefully when the material is explained	√	√	√	√
6	Students can catch the material	√	√	√	√
7	Students are actively involved and enthusiastic in the learning process	×	×	√	√
8	There is positive interaction between students and the learning media applied	×	×	√	√
9	Students can cooperate well in completing group work	×	×	√	√
10	Students can cooperate well in completing group work	×	×	√	√

11	Give students the opportunity to ask questions	√	√	√	√
12	Evaluate after explaining the material	√	√	√	√
13	Students answer the questions correctly	√	√	√	√



Appendices 2 lesson plan

Meeting1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MTs N 1 Probolinggo

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/semester : VIII/2 (dua)

Materi Pokok : **Habbits and Routines**

Alokasi Waktu : 1 × 60 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

- 1) Mengidentifikasi ekspresi dari menanyakan dan menceritakan tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 2) Menanyakan dan menceritakan kebiasaan dan rutinitas.
- 3) Mengidentifikasi descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 4) Menulis descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.

B. Media, alat dan Sumber pembelajaran

1. Media: Buku paket Passport to the World 2 dan Lingkungan sekitar, gambar, dan papan tulis.
2. Alat: spidol

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➤ Pendahuluan (05menit)

- 1) Guru memberi salam (*greeting*) dan berdo'a untuk memulai pembelajaran.
- 2) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- 3) Guru menjelaskan langkah-langkah penerapan Pictionary Game di dalam kelas.

➤ Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Peserta didik diberi motivasi, panduan, dan bahan bacaan untuk melihat, mengamati, dan membaca terkait materi *habbits and routines*.
- 2) Guru bertanya pada siswa mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan *habbits and routines*.
- 3) Siswa mengamati dan mengidentifikasi materi yang diberikan oleh guru.

- 4) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
- 5) Siswa bekerja sama menebak gambar yang diilustrasikan oleh ketua kelompok atau yang bertugas untuk menggambar.
- 6) Siswa pada setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi membuat kalimat berdasarkan daftar gambar yang sudah teridentifikasi.
- 7) Siswa-siswa pada setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi membuat kalimat berdasarkan daftar gambar yang sudah teridentifikasi.

➤ **Penutup (05 menit)**

- 1) Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dan manfaat-manfaatnya.
- 2) Peserta didik dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Peserta didik dan guru mengucapkan salam perpisahan.

D. Penilaian

2. Keterampilan: unjuk kerja

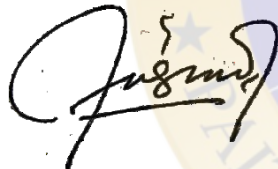
3. Sikap: Observasi

Paiton, 04 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Kepala Madrasah



Sulastris, S.Pd
NIP. 197602042006042023

Mudakkir, S. Pd
NIP. 19721005 199903 1 001

Meeting 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MTs N 1 Probolinggo

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/semester : VIII/2 (dua)

Materi Pokok : **Habbits and Routines**

Alokasi Waktu : 1 × 60 menit

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

- 5) Mengidentifikasi ekspresi dari menanyakan dan menceritakan tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 6) Menanyakan dan menceritakan kebiasaan dan rutinitas.
- 7) Mengidentifikasi descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 8) Menulis descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.

B. Media, alat dan Sumber pembelajaran

1. Media: Buku paket Passport to the World 2 dan Lingkungan sekitar, gambar, dan papan tulis.
2. Alat: spidol

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➤ Pendahuluan (05menit)

- 4) Guru memberi salam (*greeting*) dan berdoa'a untuk memulai pembelajaran.
- 5) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- 6) Guru menjelaskan langkah-langkah penerapan Pictionary Game di dalam kelas.

➤ Kegiatan Inti (50 menit)

- 8) Peserta didik diberi motivasi, panduan, dan bahan bacaan untuk melihat, mengamati, dan membaca terkait materi *habbits and routines*.
- 9) Guru bertanya pada siswa mengenai pengetahuan yang

berkaitandengan *habbits and routines*

- 10) Siswa mengamati dan mengidentifikasi materi yang diberikan oleh guru.
- 11) Guru membagi siswamenjadi 4 kelompok.
- 12) Siswa bekerja samamenebak gambar yang diilustrasikan oleh ketua kelompok atau yang bertugas untuk mengambar.
- 13) Siswa pada setiap kelompok berkerja sama dan berdikusi membuat kalimat *berdasarkan daftar gambar* yang sudah teridentifikasi.
- 14) Siswa-siswa padasetiap kelompok berkerja sama dan berdikusi membuat kalimat berdasarkan *daftar gambar* yang sudah teridentifikasi.

➤ **Penutup (05menit)**

Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dan manfaat-manfaatnya.

- 4) Peserta didik dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 5) Peserta didik dan guru mengucapkan salam perpisahan.

D. Penilaian

2. Ketrampilan: unjuk kerja

3. Sikap: Observasi

Paiton, .07 Juni2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Kepala Madrasah



Sulastri, S.Pd
NIP. 197602042006042023

Mudakkir, S. Pd
NIP. 19721005 199903 1 001

Meeting 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MTs N 1 Probolinggo

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/semester : VIII/2 (dua)

Materi Pokok : **Habbits and Routines**

Alokasi Waktu : 1 × 60 menit

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

- 9) Mengidentifikasi ekspresi dari menanyakan dan menceritakan tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 10) Menanyakan dan menceritakan kebiasaan dan rutinitas.
- 11) Mengidentifikasi descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.
- 12) Menulis descriptive text tentang kebiasaan dan rutinitas.

B. Media, alat dan Sumber pembelajaran

1. Media: Buku paket Passport to the World 2 dan Lingkungan sekitar, gambar, dan papan tulis.
2. Alat: spidol

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

➤ Pendahuluan (05menit)

- 7) Guru memberi salam (*greeting*) dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
- 8) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- 9) Guru menjelaskan langkah-langkah penerapan Pictionary Game di dalam kelas.

➤ Kegiatan Inti (50 menit)

- 15) Peserta didik diberi motivasi, panduan, dan bahan bacaan untuk melihat, mengamati, dan membaca terkait materi *habbits and routines*.
- 16) Guru bertanya pada siswa mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan *habbits and routines*

- 17) Siswa mengamati dan mengidentifikasi materi yang diberikan oleh guru.
- 18) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
- 19) Siswa bekerja sama menebak gambar yang diilustrasikan oleh ketua kelompok atau yang bertugas untuk menggambar.
- 20) Siswa pada setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi membuat kalimat *berdasarkan daftar gambar* yang sudah teridentifikasi.
- 21) Siswa-siswa pada setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi membuat kalimat *berdasarkan daftar gambar* yang sudah teridentifikasi.

➤ **Penutup (05menit)**

- 6) Peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran dan manfaat-manfaatnya.
- 7) Peserta didik dan guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 8) Peserta didik dan guru mengucapkan salam perpisahan.

D. Penilaian

2. Keterampilan: unjuk kerja

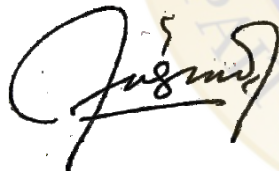
3. Sikap: Observasi

Paiton, 10 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Kepala Madrasah



Sulastris, S.Pd
NIP. 197602042006042023

Mudakkir, S. Pd
NIP. 19721005 199903 1 001

Appendices 3pre-test and post-test questions

Name:

Class:

1. How often do you do swimming ?
B : I do swimming a week, on Tuesday and Thursday.
 - a. Always
 - b. Twice**
 - c. Never
 - d. Rarely
2. What does Tania do after she breakfast ?
 - a. Have
 - b. Eats**
 - c. Has
 - d. Eat
3. To keep your teeth healthy, it is better to brush your teeth twice
 - a. A week
 - b. An hour
 - c. A day**
 - d. Month
4. A : Do you always play with your friends after school ?
B : I take a nap first before playing.
 - a. Yes, you do
 - b. Yes, I do
 - c. No, you don't
 - d. No, I don't**
5. Dania often goes to the she always reads and borrows some books there.
 - a. Library**
 - b. Book shop
 - c. School
 - d. Play station

Read the dialogue to answer the questions number 6-10!

After the class is over, ina talks to a girl nextto her.

Safira : What do you usually do after class?

Ainun : I usually go jogging after class. Do yo ever exercise after school?

Safira : No, I don't. I don't exercise very often.

6. Safira and Ainun are
- a. Classmate**
 - b. Oulmate
 - c. Housemate
 - d. Stalemate
7. What kind of sport is mentioned in the conversation above?
- a. Swimming
 - b. Jogging**
 - c. Running
 - d. Cycling
8. Who usually go jogging?
- a. Safira
 - b. Ainun**
 - c. Both of them
 - d. None of them
9. Who don't exercise very often?
- a. Both of them
 - b. None of them
 - c. Safira**
 - d. Ainun
10. When does Ainun go jogging?
- a. In the morning
 - b. In the night
 - c. After Biology class
 - d. After clas**
11. Badminton means....
- a. Tennis
 - b. Sepak bola
 - c. Bulu tangkis**
 - d. Sepak takraw
12. Swimming means
- a. Bulu tangkis
 - b. Sepak bola
 - c. Berenang**
 - d. Tennis
13. archery means
- a. Bulu tangkis
 - b. Panahan**
 - c. Berenang
 - d. Tennis

14. Cycling means
- Bulu tangkis
 - Sepak bola
 - Bersepeda**
 - Tenis
15. Tennis means
- bulu tangkis
 - sepak bola
 - bersepeda
 - tenis**
16. Which sport doesn't need shoes?
- Football
 - Basketball
 - Pencak silat**
 - Tennis
17. Which sport needs racket?
- Badminton**
 - Pencak silat
 - Running
 - Swimming
18. Which sport takes place in the water?
- Badminton
 - Pencak silat
 - Swimming**
 - Running

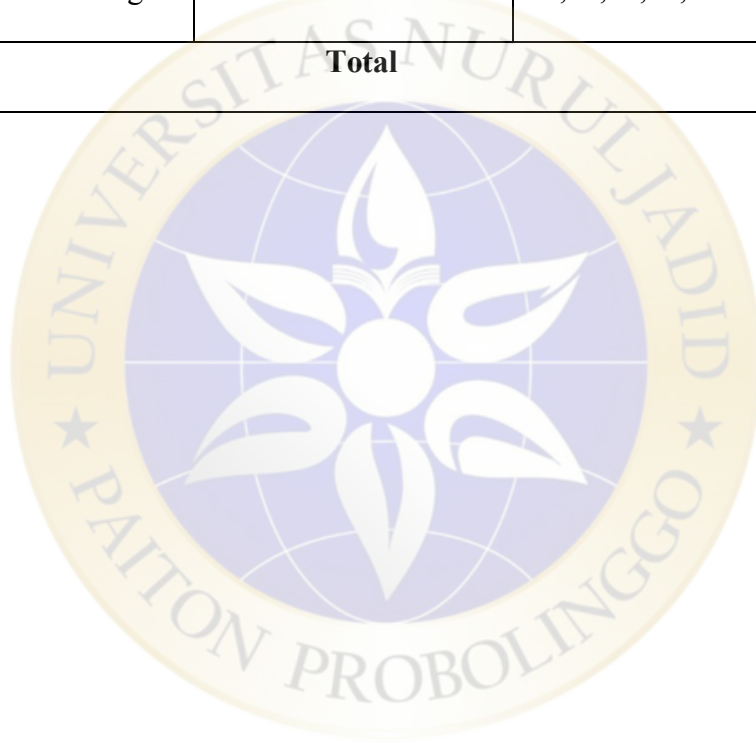
Find the right expressions to complete 96-100!

Questions	Answers
What do you do to keep fit?	(96)
(97)	I play football three times a week.

19. ...
- What do you do to keep fit?
 - I usually do yoga three times a week.**
 - Do you ever do aerobics?
 - What do you usually do after class?
20. ...
- I play football three times a week.
 - How often do you usually play football?**
 - I go swimming once in a month.
 - I do pencak silat every night.

Apendices 4 the items distribution of test

No	Aspects	Indicator	The Item Number	Total
1	Part of Speech	• Adverb	1,2,10,19,20	5
		• Verb	2,4	2
		• Noun	5,6,7,8,9,16,17,18	8
2	Meaning	• Translation	11,12,13,14,15	5
Total				20



Apendices 5 students' pre-test and post-test scores

NO	NAME	PRE-TEST	POST-TEST
1	X1	50	80
2	X2	50	85
3	X3	60	90
4	X4	45	90
5	X5	55	80
6	X6	60	90
7	X7	60	90
8	X8	55	80
9	X9	65	95
10	X10	50	80
11	X11	55	80
12	X12	60	90
13	X13	65	95
14	X14	70	100
15	X15	65	95
16	X16	70	100
17	X17	60	90
18	X18	65	85
19	X19	60	100
20	X20	45	80
TOTAL		1165	1780
AVARAGE		58,25	89

Appendices 6 reliability statistic

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.293	20



Apendices 7 list of pictiionary game

Meeting 1



Swiming



Breakfeast



Take a bath



Fishing

Meeting 2



Playing footbaal



Go to school

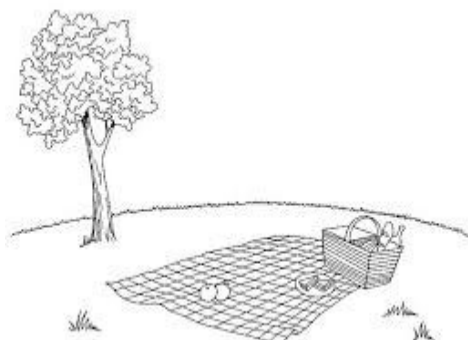


Waching television



Sweep

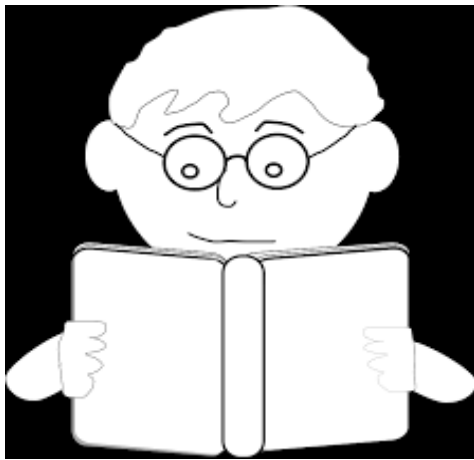
Meeting 3



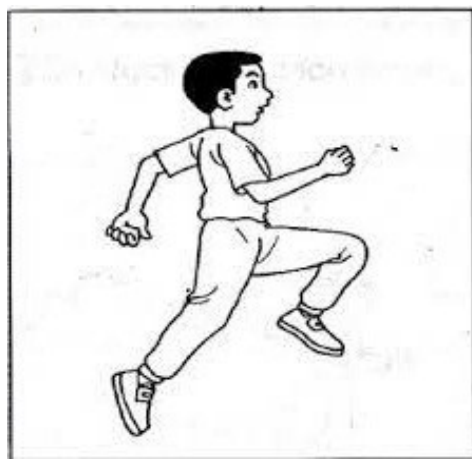
Picnic



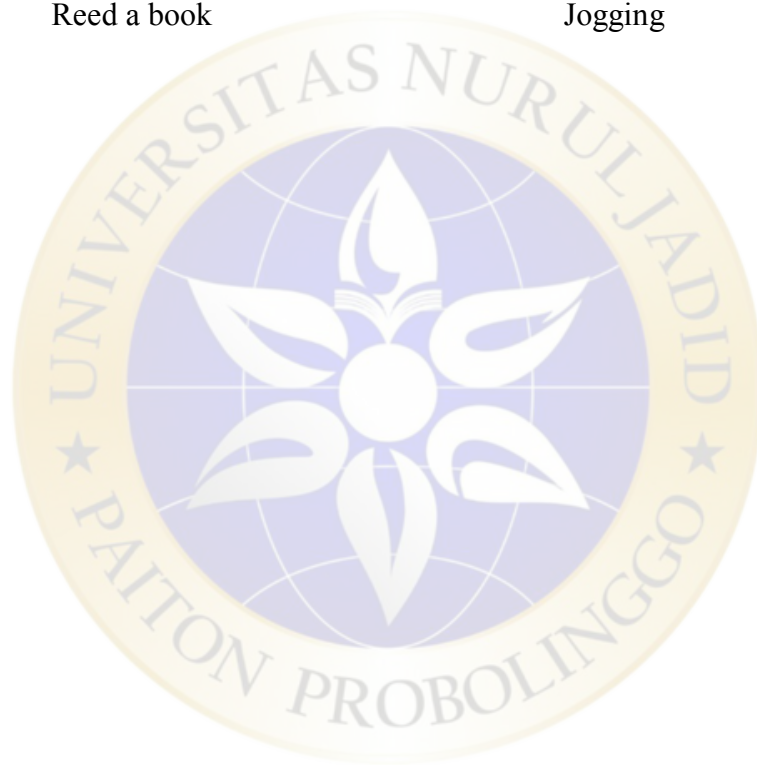
Sleep



Reed a book



Jogging



Apendices 8 photographs teaching activities







**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBOLINGGO
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1**

Jalan Panglima Sudirman Nomor 59 Karanganyar Paiton 67291
Telepon (0335) 771684; E-mail: mtsn.paiton@gmail.com
Website: www.mtsn1probolingo.sch.id

Nomor : b-291/MTs.13.08.01/PP.00.5/5/2023
Sifat : Segera
Lampiran : -
Perihal : Pemberitahuan

31 Mei 2023

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nurul Jadid
di –
Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat masuk pada kami nomor: NJ-T06/059/P3.FSH/A.3/3./2023 tanggal 30 Mei 2023 Perihal Permohonan Ijin Penelitian / Riset, dengan ini kami memberi izin kepada:

Nama : KUNTUM FIAMANILLAH
NIM : 1942300019
Tempat/Tanggal Lahir : Probolingo, 18 Agustus 2000
Program Studi : S1 – Pendidikan Bahasa Inggris
Jenis Kelamin : Perempuan

Untuk melakukan penelitian/riset mulai tanggal 31 Mei s.d 15 Juni 2023 dengan judul "*The Using of Pictionary Game to Improve Students' Vocabulary*".

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.



Kepala Madrasah,

Mudakkir



PANITIA PELAKSANA PROGRAM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 08883077077
soshum@unuja.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang ditulis oleh mahasiswa :

Nama : KUNTUM FIAMANILLAH
NIM : 1942300019
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul : The Using of Pictionary Game to Improve Students' Vocabulary

Telah dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo pada hari Sabtu, 29 Juli 2023 dan dinyatakan lulus serta telah direvisi sesuai dengan saran Tim Penguji.

Paiton, 12 Agustus 2023
Tim Penguji:

1. Ketua Tim : Mochlis Ekowijayanto, M.Pd.

1. (.....)

2. Penguji I : Durratul Hikmah, M.Pd.

2. (.....)

3. Penguji II : Syaiful Islam, M.Pd.

3. (.....)



PANITIA PELAKSANA PROGRAM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 08883077077
soshum@unuja.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : KUNTUM FIAMANILLAH
2. NIM : 1942300019
3. Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
4. Judul Skripsi : THE USING OF Pictionary GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY
5. Pembimbing I : Abdullah Al Anis, M.Pd.
6. Fokus Bimbingan : Aspek Relevansi Judul, Landasan Teori, Aktualisasi Data, Dan Ketajaman Analisis
7. Konsultasi :

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN KONSULTASI/ARAHAN	PARAF
3 April 2023	Bab I Background of study	di revisi keterangannya	Al Anis
24 Mei 2023	Bab I Definition of key term	di revisi dengan benar	Al Anis
25 Mei 2023	Bab I Previous research	di revisi dengan benar	Al Anis
29 Mei 2023	Bab I Previous research	di revisi. Paromomnya	Al Anis
31 Mei 2023	Bab I Previous research	Previous research di revisi	Al Anis
31 Mei 2023	Bayan Bab II	Lampir bab II	Al Anis
12 Juni 2023	Bab II Pembahasan Sub the usage of vocabulary	di revisi dengan benar	Al Anis
14 Juni 2023	Bab II ACE	di lanjutkan ke bab III	Al Anis
14 Juni 2023	Bab III	Pemahaman Bab Cycle dan Konsep	Al Anis
27 Juni 2023	Bab III	Pemahaman Bab Validity English dan	Al Anis
15 Juli 2023	Bab III ACE	Lampir bab IV	Al Anis
20 Juli 2023	Bab IV ACE	Lampir bab IV	Al Anis
20 Juli	Bab V ACE	Bab V	Al Anis
20	Referensi & Abstract	Lampir ulang Skripsi	Al Anis

8. Bimbingan telah selesai pada tanggal... 20 Juli 2023 :
Dosen Pembimbing I

Abdullah Al Anis, M.Pd.



PANITIA PELAKSANA PROGRAM
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

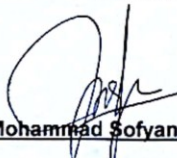
PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 08883077077
soshum@unuja.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : **KUNTUM FIAMANILLAH**
2. NIM : 1942300019
3. Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
4. Judul Skripsi : **THE USING OF PICTONARY GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY**
5. Pembimbing II : **Mohammad Sofyan Adi Pranata, M.Li.**
6. Fokus Bimbingan : **Aspek bahasa, metodologi, kesesuaian antar bab, dan sistematika penulisan**
7. Konsultasi :

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN KONSULTASI/ARAHAN	PARAF
07/2023 Juni	Chapter I	Revise	
12-6-2023	Chapter I	Acc	
21-6-2023	Chapter II	Revise	
05-7-2023	Chapter II	Revise	
10-07-2023	Chapter II	Acc	
11-07-2023	Chapter III	Revise	
12-07-2023	Chapter III	Acc	
13-07-2023	Chapter IV	Revise	
17-07-2023	Chapter IV	Acc	
18-07-2023	Chapter V	Revise	
19-07-2023	Chapter V	Acc	

8. Bimbingan telah selesai pada tanggal... 20 July 2023 :
Dosen Pembimbing II


Mohammad Sofyan Adi Pranata, M.Li.

NOTA PEMBIMBING

Hal: Persetujuan Ujian Skripsi

Kepada:

**Yth. Bapak Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu

Setelah secara cermat kami baca, dan koreksi kembali serta setelah diadakan perbaikan/penyempurnaan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Kuntum Fiamanillah
NIM : 1942300019
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul skripsi : The Using of Pictionary Game to Improve Students' Vocabulary

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Ujian Skripsi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Abdullah Al Anis, M.Pd



Mohammad Sofyan Adi Pranata, M.Li.



CURRICULUM VITAE

KUNTUM FIAMANILLAH

I am Kuntum Fiamanillah. A woman born in Probolinggo, August 18th 2000. I am an active student from a University in Indonesia, namely Nurul Jadid University. I took the English education study program at the Faculty of Social Humanities.

PROFILE

Date of Birth : Probolinggo, August 18th 2000
Gender : Female
Address : Jabung Wetan RT014/RW004 Paiton
Probolinggo
Nationally : Indonesian
Region : Moslem

CONTACT

Whatsapp : 083129642793
E-mail : kuntumfiamanillah18@gmail.com
Instagram : kuntum_f

EDUCATION

2007-2013
SDN Jabung Wetan

2013-2016
SMPN 2 Paiton

2016-2019
MAN 1 Probolinggo

2019-Sekarang
Universitas Nurul Jadid