

REFERENCES

- A. S., Hornby. (2006). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Barcelos., A. M. (2003). *Studying Beliefs About SLA: A Critical Review*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Bintz, W. P. (2011). Teaching Vocabulary Across the Curriculum. *Middle School Journal*, 42(4), 44-53. Retrived from <https://education.illinoisstate.edu/downloads/casei/AV-4-2a%20%20article%20%20teaching%20vocabulary%20across%20the%20curric.pdf>
- C. T. Linse., and D. Nunan. (2005). *Practical english language teaching: Young learners*. New York: McGraw-Hill.
- Cameron, Lynne. (2001). *Teaching Language to Young Learner*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creemers, B. P. M., & Kyriakides, L. (2008). *The dynamics of educational effectiveness: A contribution to policy, practice, and theory in contemporary schools*. London: Routledge.
- Danielson, C. (2007). *Enhancing Professional Practice: A Framework for Teaching*. Alexandria: Association for Supervision & Curriculum Development (ASCD).
- Dharmayasa, N. W. (2022). Implementing the Hangman Game in Teaching English Vocabulary to Elementary School Students. *Journal of Undiksha English Language Education*, 10(3), 291-297. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i3.58140>
- Fisher, D., & Frey, N. (2007). *Checking for understanding: Formative assessment techniques for your classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Fraser, B. J. (2014). *Classroom Learning Environment*. New York: Routledge.
- Huyen, N., & Nga, K. (2003). Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*, 4(5), 31-42 Retrieved from http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_sub.Vn.html

- Jurasni. (2019). *The Use of Hangman Game to Increase Students' Vocabulary (A Pre-Experimental Research at the First Grade of MTs Aisyiyah Sungguminasa in academic year 2018/2019)*. Unpublished Thesis, Muhammadiyah University of Makassar. Retrieved from https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/5827-Full_Text.pdf
- Kiili, Kristian., & Friends. (2022). *Game and Learning Alliance*. New York: Springer Cham.
- Kuning, D. S., & Rohaina. (2019). The Influence of Using Hangman Game on The Seventh Graders' Vocabulary Mastery. *Proceedings of The 5th UAD TEFL International Conference*, Yogyakarta: 3-4 September 2019. Pages. 172-176. DOI 10.12928/utic%202019.v2.5753.2019
- Marzano, R. J. (2003). *Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Miles, Matthew B., & Huberman, A. Michael. (1994). *Qualitative Data Analysis*. London: SAGE Publication.
- Moleong, Lexy. (2007). *Qualitative Research Methodology*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moloi, Lisemelo. (2009). *Exploring the perceptions of English second language teachers about learner self-assessment in the secondary school*. Unpublished Dissertation, University of Pretoria.
- Munikasari, Sudarsono., & Riyanti, D. (2021). The Effectiveness of Using Hangman Game to Strengthen Young Learners' Vocabulary. *Journal of English Education Program*, 2(1), 57-65. <http://dx.doi.org/10.26418/jeep.v2i1.43328>
- Nabilah, N. (2019). *Improving the Students' Vocabulary Mastery Through Hangman Game*. Unpublished Thesis, State Islamic University of North Sumatera. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/7151/1/SKRIPSI%20COVER-LAMPIRAN.pdf>
- Nation. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Wellington: New Burry House Publishers.
- Norman, J. (2002). Two Visual Systems and Two Theories of Perception: An Attempt to Reconcile the Constructivist and Ecological Approaches. *Behavioral and Brain Sciences*, 25(1), 73-96.

- Nuridin, Ahmad. (2020). *Teacher's Perception on Folklores in Textbook at MA Koto Petai and MAN 1 Sebukar*. Thesis, State Islamic Institute of Kerinci.
- Robbins, S. P. (2003). *Organizational Behavior: Concepts, Controversies, Applications*. San Diego: Prentice Hall.
- Phillips, Sarah. (2003). *Resource Books for Teachers: Young Learners*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Salen, Katie., & Eric, Zimmerman. (2003). Rules of play: Game Design Fundamentals. *MIT Press Visual Communiaction*, 4(1), 121-130.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: CRC Press.
- Srakang, Ladaporn., & Anchalee Jansem. (2013). *A Study of Teachers' Perceptions toward Using English Textbooks: A Case Study of 10th Grade English Teachers in Maha Sarakham Province*. Thailand: Srinakharinwirot University.
- Suri, E. M. (2012). Improving Students' Vocabulary Mastery by Using Songs at The Grade Sixth of State Elementary School of 45 Bungo Pasang Padang. *Edu Research; Jurnal Pendidikan*, 1(1), 110-136.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Harlow: Longman.
- Walgito, Bimo. (1989). *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Bina Ilmu.

APPENDICES

APPENDIX I

Research Observation

Observation that carried out by researcher at Al-Azhar Medan Junior High School in VIII Bilingual B Class is the the data colletion technique for the first objective in this research, the steps are as follows:

1. Determine the object to be observed, which the researcher observes is the classroom that occurs when using the hangman game, observe the preparation, the step by step that is taken when using the hangman game and observe the teaching and learning process when using the hangman game from the beginning till finish.
2. Collect data related to the objects above.
3. Record observation data according to events seen directly at the research site.
4. Analyze and conclude the observation data.

So, here are all of the observation data that gained by the researcher at Al-Azhar Medan Junior High School in the class of VIII Bilingual B

1. The Observation Data Collection and Reduction

The First Observation		
Waktu	10.30 – 11.00 WIB / Senin / 20 Mei 2024 / Kelas VIII Bilingual B di SMP Al-Azhar Medan	
Focus	The classroom ambience/atmosphere when using hangman game as a medium in teaching vocabulary	
Variabel	Fakta	Opini
Classroom Ambience	Diantara seluruh siswa yang mengikuti proses pembelajaran terdapat sekitar 6-7 siswa yang tidak ikut berpartisipasi aktif saat bermain hangman ini. Namun, siswa yang lainnya tetap aktif dalam menebak huruf untuk memecahkan hangman game tersebut. Mereka saling berdiskusi dan bekerja sama dalam	Peneliti melihat 6-7 siswa perempuan yang duduk berdekatan dengannya tidak pernah menyuarakan satu huruf pun, namun mereka tetap berpikir dan berdiskusi dengan teman disampingnya. Tapi siswa yang lainnya tetap aktif menebak, menjawab dan menyuarakan ide mereka pada huruf huruf yang berkaitan dengan kosakata tersebut. Mereka

	menentukan huruf apa saja yang cocok untuk diisi pada garis garis yang telah ditulis di papan tulis. Para siswa menikmati permainan hangman tersebut. Suasana di dalam kelas juga terasa lebih hidup dan tidak terlalu kaku seperti saat ujian.	berbisik bisik agar tidak terdengar oleh grup lawan, berdiskusi tentang tebakan huruf menurut pendapat siswa masing masing. Para siswa terlihat menikmati permainan tersebut karena mereka selalu berteriak dan bersorak kegirangan saat berhasil mendapat skor karena telah memecahkan kosakata tersebut.
Hangman Game	Sebelum memulai pembelajaran, guru memainkan hangman game terlebih dahulu sebagai pembukaan untuk menambah dan mengingat kembali kosakata ² yang pernah dihafal. Guru membuat siswa terbagi menjadi 2 kelompok, semua siswa Perempuan berada dikelompok 1 dan semua siswa laki-laki ada pada kelompok 2. Lalu, missnya tetap menjelaskan cara dan aturan bermain hangman tersebut. Namun, kali ini berbeda dari yang sebelumnya karena disini menebak hurufnya sesuai kelompok, misal yang menebak huruf duluan adalah kelompok 1 sterusnya begitu sampai mereka kalah atau kosakatanya dapat ditebak dengan benar, lalu setelahnya baru lanjut giliran kelompok 2 yang menebak kosakata tersebut sampai kalah dan semua bagian hangmannya tergantung atau menang dan mendapat poin. Saat para siswa berdiskusi tentang huruf apa yang selanjutnya akan ditebak mereka terkadang sedikit merasa kebingungan tapi setelah mereka benar menebak hurufnya mereka akan tambah semangat agar bisa menebak katanya dan mendapat poin. Namun, ada juga siswa yang hanya menebak asal asalan yang dan ketika ada saat salah satu kelompok yang menang mereka terkadang menyoraki karena merasa poinnya tertinggal.	Menurut peneliti, walaupun permainan ini sudah sering digunakan, guru harus tetap menjelaskan kembali tata cara dan aturan bermain hangman game tersebut agar siswa tetap mengingat. Cara bermain hangman game ini sangat mudah untuk dilakukan karena tidak memiliki aturan yang susah. Dan dengan dibaginya siswa menjadi beberapa kelompok itu menjadikan siswa bisa saling bekerja sama dan bantu membantu untuk menebak huruf dengan benar. Peneliti merasa tantangan dalam hangman game ini adalah ketika para siswa berusaha menebak kata kata dengan benar dan mendapat poin agar poin kelompok mereka tidak tertinggal dengan kelompok lawan. Kelebihan dari bermain hangman game ini adalah ketika mereka berusaha menebak kosakata mereka pasti mengingat dan mencocokkan semua kosakata yang pernah mereka ingat dan yang hampir mirip dengan kata yang ingin ditebak tersebut yang mana itu membuat mereka membuka semua ingatan vocabulary siswa. Dan kekurangan dari bermain hangman game ini menurut peneliti adalah adanya beberapa siswa yang hanya asal menebak hurufnya.
Vocabulary	Saat siswa sedang bermain hangman games, mereka mencoba untuk mencocokkan huruf huruf agar kosakatanya bisa terjawab dengan benar. Setelah salah satu kelompok dari mereka dapat menebak kosakata tersebut dengan benar, kelompok yang lainnya langsung bergumam mengucapkan kosakata yang telah berhasil ditebak. Dan setelah itu guru menanyakan apa arti dan maksud dari kosakata tersebut.	Menurut peneliti, dengan bermain hangman games mereka dapat berlatih spelling mereka karena dengan mencocokkan semua alphabet untuk menebak kata itu bisa melatih spelling alphabet dan dengan itu mereka dapat mengetahui susunan huruf untuk merangkai kata tersebut. Lalu, mereka juga dapat melatih pronunciation mereka dengan bergumam mengulangi kosakata yang telah ditebak dengan benar.

The Second Observation

Waktu	08.00 - 08.25 WIB / Selasa / 21 Mei 2024 / Kelas VIII Bilingual B di SMP Al-Azhar Medan	
Focus	The classroom ambience/atmosphere when using hangman game as a medium in teaching vocabulary	
Variabel	Fakta	Opini
Classroom Ambience	<p>Dari semua siswa yang hadir di dalam kelas, hampir semuanya ikut berpartisipasi dalam bermain hangman games. Walaupun terdapat 3 atau 4 siswa yang kelihatannya tidak terlalu tertarik pada games itu, namun secara keseluruhan siswa menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi pada permainan Hangman tersebut. Siswa saling bekerja sama dan bantu membantu dalam menebak dan menentukan huruf pada saat bermain hangman game tersebut. Terlihat adanya kolaborasi dan dukungan diantara mereka para siswa saat bermain hangman game untuk menebak huruf dengan benar. Hampir keseluruhan siswa bersemangat untuk menyelesaikan games tersebut. Saat bermain hangman game tersebut, kelas terlihat lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.</p>	<p>Menurut peneliti semua siswa pada masing masing kelompok ikut aktif dalam berdiskusi menentukan huruf apa yang sesuai dengan kosakata yang akan ditebak, namun terdapat 2 siswa laki-laki, 1 perempuan pada kelompok c dan 1 perempuan kelompok a yang tidak ikut berdiskusi dan berpartisipasi dalam games tersebut. Semua siswa pada masing masing kelompok saling kompak bekerja sama agar dapat menebak kata tersebut dengan benar supaya mendapat poin. Banyak siswa yang kegirangan, seperti berteriak yeay atau yess ketika kelompok mereka dapat menebak kata tersebut dengan benar. Kelas menjadi tidak hening dan menegangkan karena banyak pekikan senang dan suara suara yang muncul ketika mereka berdiskusi.</p>
Hangman Game	<p>Sebelum memulai permainan hangman, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok a, b, c agar dapat membuat mereka lebih dapat bekerja sama antar siswa dan guru langsung menjelaskan cara dan aturan bermain hangman game walaupun permainan itu sudah</p>	<p>Guru menjelaskan tentang cara dan aturan bermain hangman game yang mana caranya adalah hanya dengan menebak huruf bergantian dengan kelompok lainnya dan jika kelompok itu benar menebak hurufnya maka kesempatan menebak huruf selanjutnya akan diberikan kepada kelompok</p>

UNIVERSITAS AL-AZHAR
SUMATERA UTARA MEDAN

	<p>sering digunakan. Gurunya juga mengspesifikasikan tema apa yang akan digunakan pada permainan hangman saat itu yang mana pada saat itu temanya tentang pelajaran sebelumnya, yaitu tentang narrative text agar siswa tetap mengingat dan mengulang kembali pelajaran sebelumnya dan dapat sedikit lebih mudah mencapai tujuan pada permainan hangman tersebut, yaitu bisa menang lebih unggul dari tim lawan dan dapat menebak kata tanpa harus ada bagian dari hangman yang tergantung atau tanpa harus salah dalam menebak huruf. Dengan bermain hangman game siswa jadi mengetahui kosa kata baru atau lebih mengingat kata yang telah ditebak dengan benar. Namun, dengan bermain hangman juga terdapat beberapa siswa yang terkadang asal saja saat menebak hurufnya.</p>	<p>yg menebak dengan benar begitu juga jika kalah kesempatan itu diberikan kepada kelompok lainnya sebelum itu juga gurunya membagi mereka menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Selanjutnya guru mereka memberikan tema yang akan digunakan untuk kosakata yang akan ditebak, yaitu bertemakan pelajaran sebelumnya yang dibilang gurunya untuk mengetes apakah mereka masih ingat atau tidak. Mereka bermain hangman game selama hampir 15 menit dan menebak hampir 4-5 kata.</p>
Vocabulary	<p>Saat para siswa bermain hangman game, mereka tidak hanya bermain tetapi permainan hangman game juga memberi edukasi. Para siswa dan siswi saling berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menebak huruf huruf apa saja yang terdapat pada kata yang akan ditebak. Para siswa dan siswi juga mencocokkan huruf hurufnya sesuai dengan clue atau tema yang diberikan yang membuat mereka mengeja susunan huruf huruf tersebut. Lalu, setelah para siswa telah berhasil menebak kata dengan benar mereka saling bersorak mengucapkan kata kata tersebut. Lalu, setiap siswa telah menebak kata dengan benar gurunya selalu menanyakan apa pengertian dan arti dari kata tersebut agar mereka tetep mengingat kata dan artinya.</p>	<p>Para siswa berusaha menebak kata yang tertera di papan dengan mencocokkan beberapa kata yang ada dipikiran mereka dan otomatis mereka mengucapkan atau pronouncing kata kata tersebut yang melatih pronunciation mereka. Saat bermain mereka juga berusaha menebak kosakata dengan mengeja satu satu huruf yang merangkai kata tersebut, seperti a, o, r, s, dll. Lalu, ketika siswa sudah menebak kosakatanya dengan benar guru mereka bertanya seperti apa maksud dari kata tersebut, contohnya kata yang ditebak adalah resolution, structure dari narrative text yang berarti bagian akhir dalam text.</p>

2. The Observation Data Display

Analisis Data Observasi			
Focus	The classroom ambience when using hangman game as a medium in teaching vocabulary		
Variable	Indicator	Fakta	Opini
Classroom ambience	Student engagement & enthusiasm	1. Diantara seluruh siswa yang mengikuti proses pembelajaran terdapat sekitar 6-7 siswa yang tidak ikut berpartisipasi aktif saat bermain hangman ini. Namun, siswa yang	1. Peneliti melihat 6-7 siswa perempuan yang duduk berdekatan dengannya tidak pernah menyuarakan satu huruf pun, namun mereka tetap berpikir dan berdiskusi

		<p>lainnya tetap aktif dalam menebak huruf untuk memecahkan hangman game tersebut.</p> <p>2. Dari semua siswa yang hadir di dalam kelas, hampir semuanya ikut berpartisipasi dalam bermain hangman games. Walaupun terdapat 3 atau 4 siswa yang kelihatannya tidak terlalu tertarik pada games itu, namun secara keseluruhan siswa menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi pada permainan Hangman tersebut.</p>	<p>dengan teman disampingnya. Tapi siswa yang lainnya tetap aktif menebak, menjawab dan menyuarakan ide mereka pada huruf huruf yang berkaitan dengan kosakata tersebut.</p> <p>2. Menurut peneliti semua siswa pada masing masing kelompok ikut aktif dalam berdiskusi memnentukan huruf apa yang sesuai dengan kosakata yang akan ditebak, namun terdapat 2 siswa laki-laki, 1 perempuan pada kelompok c dan 1 perempuan kelompok a yang tidak ikut berdiskusi dan berpartisipasi dalam games tersebut.</p>
	Social interaction	<p>1. Mereka saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menentukan huruf apa saja yang cocok untuk diisi pada garis garis yang telah ditulis di papan tulis.</p> <p>2. Siswa saling bekerja sama dan bantu membantu dalam menebak dan menentukan huruf pada saat bermain hangman game tersebut. Terlihat adanya kolaborasi dan dukungan diantara mereka para siswa saat bermain hangman game untuk menebak huruf dengan benar.</p>	<p>1. Mereka berbisik bisik agar tidak terdengar oleh grup lawan, berdiskusi tentang tebakan huruf menurut pendapat siswa masing masing.</p> <p>2. Semua siswa pada masing masing kelompok saling kompak bekerja sama agar dapat menebak kata tersebut dengan benar supaya mendapat poin.</p>
	Enjoyable learning	<p>1. Para siswa menikmati permainan hangman tersebut. Suasana di dalam kelas juga terasa lebih hidup dan tidak terlalu kaku seperti saat ujian.</p> <p>2. Hampir keseluruhan siswa bersemangat untuk menyelesaikan games tersebut. Saat bermain hangman game tersebut, kelas terlihat lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.</p>	<p>1. Para siswa terlihat menikmati permainan tersebut karena mereka selalu berteriak dan bersorak kegirangan saat berhasil mendapat skor karena telah memecahkan kosakata tersebut.</p> <p>2. Banyak siswa yang kegirangan, seperti berteriak yeay atau yess ketika kelompok mereka dapat menebak kata tersebut dengan benar. Kelas menjadi tidak hening dan menegangkan karena banyak pekikan senang dan suara suara yang muncul ketika mereka berdiskusi.</p>
Hangman game	Goal & procedure	<p>1. Sebelum memulai pembelajaran, guru memainkan hangman game terlebih dahulu sebagai pembukaan untuk menambah dan mengingat kembali kosakata² yang pernah dihafal. Guru membuat siswa</p>	<p>1. Menurut peneliti, walaupun permainan ini sudah sering digunakan, guru harus tetap menjelaskan kembali tata cara dan aturan bermain hangman game tersebut agar siswa tetap mengingat.</p>

		<p>terbagi menjadi 2 kelompok, semua siswa perempuan berada dikelompok 1 dan semua siswa laki-laki ada pada kelompok 2. Lalu, missnya tetap menjelaskan cara dan aturan bermain hangman tersebut. Namun, kali ini berbeda dari yang sebelumnya karena disini menebak hurufnya sesuai kelompok, misal yang menebak huruf duluan adalah kelompok 1 seterusnya begitu sampai mereka kalah atau kosakatanya dapat ditebak dengan benar, lalu setelahnya baru lanjut giliran kelompok 2 yang menebak kosakata tersebut sampai kalah dan semua bagian hangmannya tergantung atau menang dan mendapat poin.</p> <p>2. Sebelum memulai permainan hangman, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok a, b, c agar dapat membuat mereka lebih dapat bekerja sama antar siswa dan guru langsung menjelaskan cara dan aturan bermain hangman game walaupun permainan itu sudah sering digunakan. Gurunya juga mengspesifikasikan tema apa yang akan digunakan pada permainan hangman saat itu yang mana pada saat itu temanya tentang pelajaran sebelumnya, yaitu tentang narrative text agar siswa tetap mengingat dan mengulang kembali pelajaran sebelumnya dan dapat sedikit lebih mudah mencapai tujuan pada permainan hangman tersebut, yaitu bisa menang lebih unggul dari tim lawan dan dapat menebak kata tanpa harus ada bagian dari hangman yang tergantung atau tanpa harus salah dalam menebak huruf.</p>	<p>Cara bermain hangman game ini sangat mudah untuk dilakukan karena tidak memiliki aturan yang susah. Dan dengan dibaginya siswa menjadi beberapa kelompok itu menjadikan siswa bisa saling bekerja sama dan bantu membantu untuk menebak huruf dengan benar.</p> <p>2. Guru menjelaskan tentang cara dan aturan bermain hangman game yang mana caranya adalah hanya dengan menebak huruf bergantian dengan kelompok lainnya dan jika kelompok itu benar menebak hurufnya maka kesempatan menebak huruf selanjutnya akan diberikan kepada kelompok yg mnebak dengan benar begitu juga jika kalah kesempatan itu diberikan kepada kelompok lainnya sebelum itu juga gurunya membagi mereka menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Selanjutnya guru mereka memberikan tema yang akan digunakan untuk kosakata yang akan ditebak, yaitu bertemakan pelajaran sebelumnya yang dibilang gurunya untuk mengetes apakah mereka masih ingat atau tidak. Mereka bermain hangman game selama hampir 15 menit dan menebak hampir 4-5 kata.</p>
	<p>Challenges</p>	<p>1. Saat para siswa berdiskusi tentang huruf apa yang selanjutnya akan ditebak mereka terkadang sedikit merasa kebingungan tapi setelah mereka benar menebak hurufnya mereka akan tambah semangat agar</p>	<p>Peneliti merasa tantangan dalam hangman game ini adalah ketika para siswa berusaha menebak kata kata dengan benar dan mendapat poin agar poin kelompok mereka tidak tertinggal dengan kelompok lawan. Dan harus bisa</p>

		<p>bisa menebak katanya dan mendapat poin.</p> <p>2. Siswa merasa harus bisa menang lebih unggul dari tim lawan dan dapat menebak kata tanpa harus ada bagian dari hangman yang tergantung atau tanpa harus salah dalam menebak huruf.</p>	<p>mendapat poin lebih unggul dari tim lawan dan menebak koakata tanpa ada bagian hangman yang tergantung adalah suatu tantangan dalam permainan ini.</p>
	Advantages & disadvantages	<p>1. Namun, ada juga siswa yang hanya menebak asal asalan yang dan ketika ada saat salah satu kelompok yang menang mereka terkadang menyoraki karena merasa poinnya tertinggal.</p> <p>2. Dengan bermain hangman game siswa jadi mengetahui kosa kata baru atau lebih mengingat kata yang telah ditebak dengan benar. Namun, dengan bermain hangman juga terdapat beberapa siswa yang terkadang asal saja saat menebak hurufnya.</p>	<p>Menurut peneliti, Kelebihan dari bermain hangman game ini adalah ketika mereka berusaha menebak kosakata mereka pasti mengingat dan mencocokkan semua kosakata yang pernah mereka ingat dan yang hampir mirip dengan kata yang ingin ditebak tersebut yang mana itu membuat mereka membuka semua ingatan vocabulary siswa. Dan kekurangan dari bermain hangman game ini menurut peneliti adalah adanya beberapa siswa yang hanya asal menebak hurufnya.</p>
Vocabulary	Spelling	<p>1. Saat siswa sedang bermain hangman games, mereka mencoba untuk mencocokkan huruf huruf agar kosakatanya bisa terjawab dengan benar.</p> <p>2. Saat para siswa bermain hangman game, mereka tidak hanya bermain tetapi permainan hangman game juga memberi edukasi. Para siswa dan siswi saling berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menebak huruf huruf apa saja yang terdapat pada kata yang akan ditebak. Para siswa dan siswi juga mencocokkan huruf hurufnya sesuai dengan clue atau tema yang diberikan yang membuat mereka mengeja susunan huruf huruf tersebut.</p>	<p>1. Menurut peneliti, dengan bermain hangman games mereka dapat berlatih spelling mereka karena dengan mencocokkan semua alphabet untuk menebak kata itu bisa melatih spelling alphabet dan dengan itu mereka dapat mengetahui susunan huruf untuk merangkai kata tersebut.</p> <p>2. Saat bermain mereka juga berusaha menebak kosakata dengan mengeja satu satu huruf yang merangkai kata tersebut, seperti a, o, r, s, dll.</p>
	Pronunciation	<p>1. Setelah salah satu kelompok dari mereka dapat menebak kosakata tersebut dengan benar, kelompok yang lainnya langsung bergumam mengucapkan kosakata yang telah berhasil ditebak.</p> <p>2. Setelah para siswa telah berhasil menebak kata dengan benar mereka</p>	<p>1. Menurut peneliti, mereka juga dapat melatih pronunciation mereka dengan bergumam mengulangi kosakata yang telah ditebak dengan benar.</p> <p>2. Para siswa berusaha menebak kata yang tertera di papan dengan mencocokkan beberapa kata yang ada dipikiran mereka dan otomatis</p>

		saling bersorak mengucapkan kata kata tersebut.	mereka mengucapkan atau pronouncing kata kata tersebut yang melatih pronunciation mereka.
	Meaning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah kosakata berhasil dipecahkan, guru menanyakan apa maksud atau arti dari kosakata tersebut. 2. Setiap siswa telah menebak kata dengan benar gurunya selalu menanyakan apa pengertian dan arti dari kata tersebut agar mereka tetep mengingat kata dan artinya 	Ketika siswa sudah menebak kosakatanya dengan benar guru mereka bertanya seperti apa maksud dari kata tersebut, contohnya kata yang ditebak adalah resolution, structure dari narrative text yang berarti bagian akhir dalam text agar siswa tidak hanya mendapat kosakata baru tetapi juga tau apa maksud dari koskata tersebut.



APPENDIX II

Research Interview

THE QUESTIONS OF THE INTERVIEW

Hari/ Tanggal :

Lokasi :

Informan :

Fokus Pertanyaan :

Durasi :

- Sudah berapa lama anda menggunakan hangman game dalam mengajar vocabulary?
- Kapan anda biasanya menggunakan hangman game itu dalam mengajar? Apakah di awal pembelajaran, di tengah atau di akhir? Jelaskan alasannya!
- Kenapa anda memilih hangman game sebagai salah satu media yang digunakan?
- Bagaimana pendapat anda tentang prosedur cara bermain hangman game tersebut?
- Apakah anda pernah mengalami kesulitan saat menerapkan hangman game? jika pernah apa kesulitannya? dan jelaskan bagaimana anda mengatasi kesulitan tersebut!
- Apakah menurut anda yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari menggunakan hangman game tersebut sebagai media?
- Menurut anda, siapakah yang paling diuntungkan dan dirugikan dari penggunaan hangman game tersebut? Apakah anda sendiri sebagai guru atau siswa?
- Menurut anda apakah hangman game tersebut memudahkan anda dalam mengajar atau malah sebaliknya? Jelaskan alasannya!
- Jelaskan manfaat apa saja yang anda dapatkan dari menggunakan hangman game sebagai media!
- Secara keseluruhan, mulai dari prosedur hingga manfaatnya, jelaskan bagaimana pendapat anda mengenai hangman game tersebut sebagai media dan berikan rating terhadapnya!

1. The Interview Data Collection and Reduction

Transkrip Wawancara A

Hari/Tgl : 17 Mei 2024
Lokasi : SMP Al-Azhar Medan
Informan : Miss Lidya (Guru A)
Fokus Pertanyaan : Perception about using Hangman Game
Durasi : 12 menit 20 detik

Peneliti : Miss udah berapa lama menggunakan Hangman Game dalam mengajar vocabulary?

Informan : Sebenarnya e... dari sejak pertama kali ngajar hangman itu e.... sering digunakan pada saat eumm ngajar di level e.. siswa yang... baru berbasic gitulah baru jadi kek kelas sat.. jadi kalo smp itu kelas satu gitu nah kalo udah mem... beranjak ke kelas dua kelas tiga keknya hangman sudah tidak ini lagi tidak eumm apa ya namanya menarik lagi bagi mereka karena menurut mereka itu terlalu easy games yaa kalau bahasanya lebih apaya lebih eumm kurang menantang ehm.. kurang menantang dan kurang meningkatkan e... skill bahasa inggris juga kalau disini cuma paling cuma klo wasting killing the time kalo misalnya mau ada waktu yang masih banyak tuh sisa belajarnya baru tuh kita pake hangnam hangman itu terus klo seringnya sih e... seringnya dulu pada saat baru baru pertama masuk belajar gitu kek pengenalan ada kosa kata kosa kata baru di ekskul atau di apa itu cuma tidak terlalu sering sih jadi kek ya awal awal masuk belajar dan akhir akhir pelajaran kalo ada sisa waktu gitu sih lebih seringnya seperti itu

Peneliti : Jadi miss sering gunain hangman game itu di awal awal pembelajaran?

Informan : Ya di awal masuk pembelajaran kek pengenalan e.. apa namanya ada kata baru gitu jadi kek pertambahan kosa kata yang dikelas tujuh biasanya jadi tu kek awal awal pengenalan kata menggunakan hangman bisa mungkin apalagi kalo misalnya kita belajar spelling itu lebih cocok lagi klo anak kelas tujuh kan jadi lebih kesitu

- Peneliti : Miss kenapa milih hangman game itu sebagai salah satu media untuj ngajar vocabulary?
- Informan : E.. kalo kenapa hangman karena satu tadi ada itu tadi itu tadi bisa belajar untuk spelling juga spelling the word jadi mereka ga cuma tau katanya tapi tau susunan huruf huruf dalam vocabulary tersebut jadi kan ga cuma tau kata ooo ini e... misalnya caterpillar kek mana cara spellnya kan cuma e... apa namanya kalo kata doang belum tentu mereka bisa inget jadi kalo mungkin pada saat menggunakan hangman lebih membuat mereka inget lagi tuh susunan kata dalam e... vocabulary yang baru mereka pelajari gitu
- Peneliti : Nah lalu miss kan tau tuh prosedur bermain hangman, gimana pendapat miss terhadap prosedur atau cara bermain hangman tersebut?
- Informan : Menurut saya prosedurnya itu sebenarnya banyak sih cara bermainnya jadi ada kek yang menggunakan gambar atau figura hangman itu ada yang cuma e... dimasukkan huruf yang salah aja dibawahnya jadi tergantung situasinya aja menurut menurut e... misalnya anak anak tuh lebih seru kayak yang ada hangman itu gambar hangman e... mereka lebih tertarik mungkin menggunakan itu tapi kalo ada yang... anak anak yang lebih kaya apaya.. kaya lebih biar cepet gitu kan ada anak anak yang e... gausah pake gitu gitu lah langsung aja hurufnya mana yang salah langsung ditulis biar mereka tau ga diulang lagi pas mau menebaknya huruf lainnya nah itu jadi tergantung situasi anaknya aja gimana yakan gitu
- Peneliti : Nah terus miss pernah ga mengalami kesulitan saat menerapkan hangman tersebut? Kalo misalnya pernah apa kesulitannya dan kapan seringkali mengalami kesulitan tersebut?
- Informan : Untuk kesulitannya sebenarnya e... pernah juga pada saat eumm menerapkan hangman ini di level siswa yang sudah lumayan bisa sudah lumayan e... apaya... bukan advance juga si yang middle gitulah nah itu ada siswa yang tidak terlalu tertarik karena kan itu kan hanya menebak huruf jadi mereka asal saja nebak aja yang penting udah disebut gitu kan dan tidak berfikir kalo tujuan menebuk...menebak huruf tersebut itu adalah membentuk kata yang seharusnya kita e... apa namanya kita sebagai tujuan pembelajarannya gitu kata yang mereka bisa tebak dan

kata itu relate ke pembelajaran sebelumnya gitu kan jadi ada beberapa siswa yang asal aja gitu disebut jadi kesulitannya e... ada tantangan untuk siswa yang kurang eumm... tertarik dengan games hangman ini jadi kita pilih pembelajaran dengan metode lain gitu.

Peneliti : Jadi gimana miss mengatasi kesulitan tersebut?

Informan : Kesulitan.. mengatasinya ya e... kita cari games lain sebenarnya jadi kalo e... kita lihat tidak cocok games ini karena mungkin disituasi pada saat games itu tidak berjalan dengan lancar tidak sesuai dengan ekspektasi maka kita cari games yang lebih sesuai dengan level mereka nah jadi tergantung situasi pem.. pada saat permainan tersebut

Peneliti : Terus menurut miss apa yang menjadi kelebihan utama dan kekurangan dari menggunakan hangman games ini sebagai media?

Informan : Oke... untuk kelebihanya jadi hangman games ini ada kelebihan dan kekurangannya untuk kelebihanya itu hangman ini sangat cocok digunakan siswa yang level basic yang masih baru mengenal pelajaran bahasa inggris seperti kosa kata baru kemudian eumm mengenal e... vo.. eumm... apa namanya.. alphabet, spelling, bagian pengucapannya melatih pengucapan nambah kosakata juga nah yang untuk level tertentu untuk eee.. hangman ini cocok sekali jadi tidak...e... tidak membosankan bagi mereka dan merasa kaya ini suatu hal yang baru suatu hal yang menarik nah tapi untuk e... level ter... yang lebih up lagi e... lebih tinggi lagi itu tidak terlalu cocok gitu karena untuk skill yang memang mereka sudah punya seperti spelling alphabet segala macam kosa untuk kosa kata baru e... hangman ini belum e... bisa mencapai target e... untuk siswa yang sudah punya e... potensi bahasa inggris yang baik gitu jadi untuk hangman lebih baiknya lebih cocoknya untuk yang e... siswa yang masih sd atau smp yang masih baru belajar ke.. bahasa inggris jadi kalau untuk level yang lebih tinggi sepertinya hangman memang kurang e... kurang cocok jadi bisa cari... cari games yang mungkin lebih e... menantang lagi gitu.

Peneliti : Lalu menurut miss siaoa yabg paling diuntungkan dan dirugikan dari penggunaan hangman game? e.. miss sebagai guru? Atau siswa yang tadi

kaya miss bilang punya pemahaman tinggi atau siswa yang masih rendah pemahamannya?

Informan : Seharusnya kan kalau yang games ini yang diuntungkan adalah siswanya kan pastinya karena biar bagaimana pun dalam suatu metode pembelajaran yang harus memang yang kita.. tujuan utamanya itu adalah e... ke siswa e.. apa student center kan ya jadi siswanya yang harus diuntungkan jadi kalo misalnya kalo memang sangat cocok ini benar benar cocok pada saat penggunaan metode ini games ini itu memang e.. seharusnya memang siswanya yang lebih aktif gitu dibandingkan gurunya karena kan gurunya hanya memfasilitasi mengarahkan bagaimana cara bermainnya jadi yang lebih diuntungkan adalah siswanya kalo misalnya untuk guru saya rasa e... bagi guru guru yang e... hanya untuk membuang waktu misalnya kaya menghabiskan waktu sisa mungkin itu bisa juga menguntungkan untuk guru tapi ya itu tadi tidak ada nilai peningkatan skill bahasa inggrisnya kalo misal hanya untuk membuang waktu yang untuk level grade..upgrade lagi yakan seperti itu.

Peneliti : Lalu miss apakah hangman game ini menurut miss memudahkan miss dalam mengajar vocabulary atau malah sebaliknya?

Informan : Nah itu tadi kalo misalnya cocok memang seperti basic bahasa inggris mereka kurang sekali kan ada beberapa anak yang sd yang tidak belajar bahasa inggris nah pada kelas tujuh mereka tiba tiba masuk nih bahasa inggris nah hangman ini sangat e... membantu sebenarnya karena itu tadi vocabulary baru spelling e.. alphabet pengucapannya susunan huruf itu sangat membantu sekali untuk siswa yang memang belum pernah e... terexposure dalam bahasa inggris gitu kan belum kenal bahasa inggris nah itu sangat menguntungkan nah kalo misalnya tadi itu untuk siswa yang sudah bisa sudah tau skill bahasa inggrisnya sudah bagus kalo kita masukkan e.. games metode ini seperti itu tadi kayanya mereka merasanya kurang menantang dan tidak merasa ini sebuah..suatu e... bagian dari pembelajaran jadi keknya e... untuk hangman ini memang harus aa.. apa namanya harus level level siswa tertentu yang kita gunakan gitu.

- Peneliti : Menurut miss apa saja sih manfaat yang miss dapatkan atau rasakan dari hangman game ini sebagai media?
- Informan : Kalo misalnya manfaat itu tadi bisa menambah e.. skill spelling siswa pasti mereka akan belajar tuh pengucapan abc tuh kan sampe z e... kemudian eum.. bagaimana penyusunan kata itu huruf itu menjadi kata mereka bisa lebih inget gitu karena ooo ini aku salah yang ini tadinya ini bener ooo berarti susunan setelah a ini z... ini b atau apa gitu kan baru setelah itu ada eumm challenge tertentu juga setelah eumm.. bisa kita tambahkan challenge misalnya menjelaskan apa ini kata ini darimana kamu tau kata ini gitu apa artinya bisakah digunakan dalam kalimat nah gitu jadi mungkin eumm manfaatnya bisa banyak kalo misal untuk level siswa yang basic tadi bisa menambah kosakata bisa men.. eumm... mengucapkan spelling..eum..alphabet dengan benar kemudian bisa mengingat dengan mudah kata baru yang mereka baru pelajari seperti itu.
- Peneliti : Lalu miss menurut pendapat miss secara keseluruhan miss dari prosesnya, proses utamanya, kelebihanannya, kekurangannya gimana si pendapat miss tentang penggunaan hangman game ini sebagai media dalam mengajar vocabulary dan berapa penilaian atau rating yang miss berikan kepada hangman ini?
- Informan : Untuk penggunaan hangman ini sebenarnya saya kalo untuk jaman sekarang ini e... karena kita lebih ke apa ya teknologi ya jadi untuk saya penggunaannya itu e... rating 1 sampe 10 itu saya lebih ke-5 karena itu tadi nah jaman sekarang tu lebih suka games yang itu lebih menantang gitu challenging gitu kaya games yang lebih berstrategi dan lebih punya apa namanya e... poin poin nilai yang menambah skill mereka gitu kan jadi kalo mungkin penggunaan hangman ini dijamin sekarang saya rasa tidak terlalu rekomendasi... recommended karena itu tadi kita punya banyak games di komputer di internet yang di hp yang juga bisa diakses jadi kalo hangman itu mungkin sudah ketinggalan jaman ya karena udah banyak sekali e... games games yang lebih menantang gitu di.. di.. anak anak juga bisa tau gitu e... kegunaan games yang mereka oernah temui dimana kek misalnya kahoot kan quiziz juga banyak sekali games lainnya yang bisa menambah skill dan menantang gitu dan ada challengenya ada

e... apa namanya bisa ini lho bisa ada rank nya gitu jadi mereka bisa nambah skill lagi dan lebih menantang lagi dan terus penasaran dengan kelanjutan games tersebut sedangkan kalau hangman kan cu.. untuk yang kalau ada waktu senggang aja di ini belajar atau awal awal perkenalan gitu yakan jadi kalau untuk yang pembelajaran hangman ini saya kasih ratingnya masih di tengah tengah masih di middle lah 5 gitu kan karena banyak sekali games yang berkembang sangat e... lebih keren lagi gitu e.. di jaman sekarang kan seperti itu menurut saya.

Transkrip Wawancara B

Hari/Tgl : 18 Mei 2024
Lokasi : SMP Al-Azhar Medan
Informan : Miss Arihta (Guru B)
Fokus Pertanyaan : Perception about using Hangman Game
Durasi : 7 menit 15 detik

Peneliti : Miss sudah berapa lama miss menggunakan hangman game dalam mengajar vocabulary?

Informan : Oke saya mulai mengajarkan apa saya kan baru mulai mengajarkan cambridge ini dari tahun dua ribu... sekitar lima tahun yang lalu karena di vocab.. e.. ini di cambridge ini banyak sekali menggunakan vocabulary vocabularynya

Peneliti : Nah lalu kapan miss biasanya menggunakan hangman games itu dalam mengajar vocabulary? Di awal pembelajaran? Di tengah atau di akhir? Itu kenapa alasannya? Apa itu waktu yang paling tepat?

Informan : Oke biasa saya gunakan di akhir karena kan di awal itu banyak mengenal dan menghafal mengingat vocabulary tersebut jadi di akhirnya saya mencoba mengi...mengetes kembali apakah mereka masih ingat gak dengan vocabulary yang mereka hafal atau e.. ingat tadi jadi mereka merecognize kembali lah

Peneliti : Kenapa miss memilih hangman games sebagai salah satu media yang digunakan?

- Informan : e... karena e... salah satu menurut saya game yang pas untuk vocabulary ya.. karena kita kasih mereka jumlah huruf mereka kemudian dikasih kesempatan untuk menebak huruf huruf e.. dan e... menggunakan hangman ya saya rasa pas lah untuk meng apa.. mengulang atau meng.. memperkuat pembelajaran vocabulary
- Peneliti : Nah terus miss kan udah tau ya kan miss prosedur atau cara bermain hangman games, nah terus gimana sih pendapat miss terhadap prosedur atau cara bermain hangman games tersebut?
- Informan : Ya.. e... kalo dari hangman tersebut saya rasa dia terlalu banyak itunya ya peluang anak untuk e... waktu menebak biasanya saya akan memberikan e.. tebak tebakan begitu sesuai dengan jumlah hurufnya e...misalnya jumlah huruf nya 5 maka dia hanya bisa punya peluang 5 kali salah gitu tapi kalo hangman kan dia ada sekitar 8 kali nah jadi menurut saya hangman itu ya cukup banyak peluang untuk anak bisa banyak waktu gitu sih
- Peneliti : Lalu miss apakah pernah mengalami kesulitan saat menerapkan hangman games? kalo misalnya miss pernah apakah kesulitannya dan kapan miss seringkali mengalami kesulitan tersebut?
- Informan : e... kalo kesulitannya ketika mereka menebak huruf mereka tidak tau huruf apa yang harus ditebak jadi saya harus itulah dengan e.. menggunakan clue, cluenya misalnya saya... kasikan oooo ini temanya tentang ini ketika di tema mereka sudah terlalu luas saya kasih lagi cluenya ini agak mirip dengan ini begitu jadi kalo di guru tidak ada kesulitan tetapi di muridnya itu menurut saya begitu
- Peneliti : Jadi miss mengatasi kesulitannya itu yang kaya ngasih clue?
- Informan : ya saya kasih clue, saya kasih clue misalnya ini dengan tema sport misalnya nah di sport karena banyak vocabularynya saya kasih lagi dengan clue ini ada di land area atau di air atau di daratan atau sebagainya begitu
- Peneliti : Lalu mss apa yang menurut miss menjadi kelebihan utama dan kekurangan dari menggunakan hangman games tersebut sebagai media
- Informan : Kalo keutamaannya ya itu tadi anak anak sangat antusias gitu ketika mereka me.. e... memainkan game hangman itu mereka sangat antusias

dan semangat karena mereka itu tadi punya banyak peluang untuk bisa memenangkan game tersebut gitu dan mereka semangat sekali jadi kalau keknya apa... kesulitan atau e.. kekurangannya sih gaada paling saya kasih bantuan aja yaitu dengan memberikan clue ke mereka

Peneliti : Kalau misalnya kekurangannya kaya miss atau siswanya merasa bosan gitu?

Informan : Gak gak pernah alhamdulillah gak pernah mereka selalu minta lagi lagi dan lagi gitu alhamdulillah

Peneliti : Terus menurut miss siapa yang paling diuntungkan dan yang dirugikan dari penggunaan hangman game tersebut? Miss sebagai guru? Atau siswa dengan yang misalnya masih basic bahasa inggrisnya atau siswa yang udah tinggi pemahaman bahasa inggrisnya?

Informan : Menurut saya e... yang paling diuntungkan sebenarnya sih dua dua beruntung ya saya sebagai guru juga senang karena anak anak itu antusias ya mengikuti gamenya dan otomatis sangat membantu mereka untuk mengingat vocabularynya dan bagi yang kalo siswa antara yang pengetahuan rendah dan pengetahuan tinggi ya mereka juga berpacu disitu karena mereka kan termotivasi ooo saya mau jawab saya mau juga jadi yang apa.. pemenang gitu jadi menurut saya semuanya diuntungkan si dalam permainan hangman ini

Peneliti : Lalu menurut miss hangman game itu memudahkan miss mengajar vocabulary atau malah sebaliknya?

Informan : Ya... ya.. ya.. menurut saya sangat memudahkan karena tanpa saya paksa mereka menghafal dengan saya berikan game hangman mereka berusaha sungguh sungguh merecognize kembali e.. hapalan vocabulary yang sudah mereka miliki jadi mereka dengan senang hati mengingat kembali hapalan vocabularynya jadi saya ya sangat terbantu sekali dengan hangman game ini.

Peneliti : Jadi dengan ada hangman ini jadi mudah miss?

Informan : Yaa sangat mudah sekali

Peneliti : Jadi menurut miss manfaat apa saja yang miss dapatkan atau miss rasakan dari menggunakan hangman game sebagai media?

- Informan : Ya... membuat anak-anak mudah mengingat menghafal vocabularynya dan bagi saya juga menjadi mudah untuk mengajarkan vocabulary ke anak-anak karena mereka se.. sangat semangat dan antusias dalam menghafal vocabulary yang akan diberikan untuk materi yang berikutnya
- Peneliti : Lalu menurut miss secara keseluruhan dari prosedurnya, kelebihan dan kekurangannya pendapat miss terhadap hangman games sebagai media itu bagaimana dan berapa penilaian atau rating yang miss berikan terhadap hangman games?
- Informan : Ya.. kalau menurut saya permainan hangman game ini ya menurut saya baguslah untuk saya terapkan di kelas terutama dalam pembelajaran vocabulary karena ya dua-duanya diuntungkan kita guru dipermudah dengan tes dengan apa game tes vocabulary dengan hangman mereka sangat semangat antusias untuk menghafal atau mengingat kembali hafalannya untuk rating se... itu ratingnya saya kasih dari 1 sampai 10, 9 lah sembilan ya sembilan.

2. The Interview Data Display

Analisis Data Interview		
Focus	Teachers perceive of using hangman game as medium in teaching vocabulary	
Variable	Indicator	Interview
Perception	Understanding & evaluation	<p>Informan 1:</p> <p>“Untuk penggunaan hangman ini sebenarnya saya kalo untuk jaman sekarang ini karena kita lebih ke apa ya teknologi ya jadi untuk saya penggunaannya itu rating 1 sampai 10 itu saya lebih ke-5 karena itu tadi nah jaman sekarang tu lebih suka games yang itu lebih menantang gitu challenging gitu kaya games yang lebih berstrategi dan lebih punya apa namanya poin-poin nilai yang menambah skill mereka gitu kan jadi kalo mungkin penggunaan hangman ini dijamin sekarang saya rasa tidak terlalu rekomendasi recommended karena itu tadi kita punya banyak games di komputer di internet yang di hp yang juga bisa diakses jadi kalo hangman itu mungkin sudah ketinggalan jaman ya karena udah banyak sekali games games yang lebih menantang gitu dianak-anak juga bisa tau gitu kegunaan games yang mereka oernah temui dimana kek misalnya kahoot kan quiziz juga banyak sekali games lainnya yang bisa menambah skill dan menantang gitu dan ada challengenya ada apa namanya bisa ini lho bisa ada rank nya</p>

		<p>gitu jadi mereka bisa nambah skill lagi dan lebih menantang lagi dan terus penasaran dengan kelanjutan games tersebut sedangkan kalau hangman kan untuk yang kalau ada waktu senggang aja di ini belajar atau awal awal pengenalan gitu yakan jadi kalau untuk yang pembelajaran hangman ini saya kasih ratingnya masih di tengah tengah masih di middle lah 5 gitu kan karena banyak sekali games yang berkembang sangat lebih keren lagi gitu di jaman sekarang kan seperti itu menurut saya.”</p> <p>Informan 2: ”Ya.. kalau menurut saya permainan hangman game ini ya menurut saya baguslah untuk saya terapkan di kelas terutama dalam pembelajaran vocabulary karena ya dua duanya diuntungkan kita guru dipermudah yakan dengan tes dengan apa game tes vocabulary dengan hangman mereka sangat semangat antusias untuk menghafal atau mengingat kembali hapalannya untuk rating itu ratingnya saya kasih dari 1 sampe 10, 9 lah sembilan ya sembilan.”</p>
Hangman game	Goal & procedure	<p>Informan 1: “Menurut saya prosedurnya itu sebenarnya banyak sih cara bermainnya jadi ada kek yang menggunakan gambar atau figura hangman itu ada yang cuma dimasukkan huruf yang salah aja dibawahnya jadi tergantung situasinya aja menurut menurut misalnya anak anak tuh lebih seru kayak yang ada hangman itu gambar hangman mereka lebih tertarik mungkin menggunakan itu tapi kalo ada yang anak anak yang lebih kaya apaya kaya lebih biar cepet gitu kan ada anak anak yang gausah pake gitu gitu lah langsung aja hurufnya mana yang salah langsung ditulis biar mereka tau ga diulang lagi pas mau menebaknya huruf lainnya nah itu jadi tergantung situasi anaknya aja gimana yakan gitu”</p> <p>Informan 2: “Ya kalo dari hangman tersebut saya rasa dia terlalu banyak itunya ya peluang anak untuk waktu menebak biasanya saya akan memberikan tebak tebakan begitu sesuai dengan jumlah hurufnya misalnya jumlah huruf nya 5 maka dia hanya bisa punya peluang 5 kali salah gitu tapi kalo hangman kan dia ada sekitar 8 kali nah jadi menurut saya hangman itu ya cukup banyak peluang untuk anak menebak bisa banyak waktu gitu sih”</p>
	Challenges	<p>Informan 1: “Untuk kesulitannya sebenarnya pernah juga pada saat eumm menerapkan hangman ini di level siswa yang sudah lumayan bisa sudah lumayan bukan advance juga si yang middle gitulah nah itu ada siswa yang tidak terlalu tertarik karena kan itu kan hanya menebak huruf jadi mereka asal saja nebak aja yang penting udah disebut gitu kan dan tidak berfikir kalo tujuan menebak menebak huruf tersebut itu adalah membentuk kata yang seharusnya kita apa namanya kita sebagai tujuan pembelajarannya gitu kata yang mereka bisa tebak dan kata itu relate ke pembelajaran sebelumnya gitu kan jadi ada beberapa siswa yang asal aja gitu disebut jadi kesulitannya</p>

		<p>ada tantangan untuk siswa yang kurang tertarik dengan games hangman ini jadi kita pilih pembelajaran dengan metode lain gitu.” “Kesulitan.. mengatasinya ya kita cari games lain sebenarnya jadi kalo kita lihat tidak cocok games ini karena mungkin disituasi pada saat games itu tidak berjalan dengan lancar tidak sesuai dengan ekspektasi maka kita cari games yang lebih sesuai dengan level mereka nah jadi tergantung situasi pada saat permainan tersebut”</p> <p>Informan 2: “Kalo kesulitannya ketika mereka menebak huruf mereka tidak tau huruf apa yang harus ditebak jadi saya harus itulah dengan menggunakan clue, cluenya misalnya say kasikan oooo ini temanya tentang ini ketika di tema mereka sudah terlalu luas saya kasih lagi cluenya ini agak mirip dengan ini begitu jadi kalo di guru tidak ada kesulitan tetapi di muridnya itu menurut saya begitu”</p>
	<p>Advantages & disadvantages</p>	<p>Informan 1: “Oke untuk kelebihanannya jadi hangman games ini ada kelebihan dan kekurangannya untuk kelebihanannya itu hangman ini sangat cocok digunakan siswa yang level basic yang masih baru mengenal pelajaran bahasa inggris seperti kosa kata baru kemudian eumm mengenal apa namanya alphabet, spelling, bagian pengucapannya melatih pengucapan nambah kosakata juga nah yang untuk level tertentu untuk hangman ini cocok sekali jadi tidak membosankan bagi mereka dan merasa kaya ini suatu hal yang baru suatu hal yang menarik nah tapi untuk level yang lebih up lagi lebih tinggi lagi itu tidak terlalu cocok gitu karena untuk skill yang memang mereka sudah punya seperti spelling alphabet segala macam kosa untuk kosa kata baru hangman ini belum bisa mencapai target untuk siswa yang sudah punya potensi bahasa inggris yang baik gitu jadi untuk hangman lebih baiknya lebih cocoknya untuk yang siswa yang masih sd atau smp yang masih baru belajar bahasa inggris jadi kalau untuk level yang lebih tinggi sepertinya hangman memang kurang cocok jadi bisa cari cari games yang mungkin lebih menantang lagi gitu.”</p> <p>Informan 2: “Kalo keutamaannya ya itu tadi anak anak sangat antusias gitu ketika mereka memainkan game hangman itu mereka sangat antusias dan semangat karena mereka itu tadi punya banyak peluang untuk bisa memenangkan game tersebut gitu dan mereka semangat sekali jadi kalau keknya apa kesulitan atau kekurangannya sih gaada paling saya kasih bantuan aja yaitu dengan memberikan clue ke mereka”</p>
<p>Vocabulary</p>	<p>Spelling</p>	<p>Informan 1: “Kalo kenapa hangman karena satu tadi ada itu tadi itu tadi bisa belajar untuk spelling juga spelling the word jadi mereka ga cuma tau katanya tapi tau susunan huruf huruf dalam vocabulary tersebut jadi kan ga cuma tau kata ooo ini misalnya caterpillar kek mana cara spellnya kan cuma apa</p>

		namanya kalo kata doang belum tentu mereka bisa inget jadi kalo mungkin pada saat menggunakan hangman lebih membuat mereka inget lagi tuh susunan kata dalam vocabulary yang baru mereka pelajari gitu”
	Pronunciation	Informan 1: “hangman ini sangat cocok digunakan siswa yang level basic yang masih baru mengenal pelajaran bahasa inggris seperti kosa kata baru kemudian eumm mengenal alphabet, spelling, bagian pengucapannya melatih pengucapan nambah kosakata juga nah yang untuk level tertentu untuk hangman ini cocok sekali jadi tidak membosankan bagi mereka dan merasa kaya ini suatu hal yang baru suatu hal yang menarik” “nah hangman ini sangat membantu sebenarnya karena itu tadi vocabulary baru spelling alphabet pengucapannya susunan huruf itu sangat membantu sekali untuk siswa yang memang belum pernah terexposure dalam bahasa inggris gitu kan belum kenal bahasa inggris nah itu sangat menguntungkan”
	Meaning	Informan 1: “baru setelah itu ada eumm challenge tertentu juga bisa kita tambahkan challenge misalnya menjelaskan apa ini kata ini darimana kamu tau kata ini gitu apa artinya bisakah digunakan dalam kalimat nah gitu jadi mungkin eumm manfaatnya”

3. The Observation and Interview Data Conclusion

Variabel	Indicator	Observasi	Wawancara
Classroom ambience	Student engagement & enthusiasn	Peneliti melihat 6-7 siswa perempuan yang duduk berdekatan dengannya tidak pernah menyuarakan satu huruf pun, namun mereka tetap berpikir dan berdiskusi dengan teman disampingnya. Tapi siswa yang lainnya tetap aktif menebak, menjawab dan menyuarakan ide mereka pada huruf huruf yang berkaitan dengan kosakata tersebut. Menurut peneliti semua siswa pada masing masing kelompok ikut aktif dalam berdiskusi memnentukan huruf apa yang sesuai dengan kosakata yang akan ditebak, namun terdapat 2 siswa laki-laki, 1 perempuan pada kelompok c dan 1 perempuan kelompok a yang tidak ikut berdiskusi dan berpartisipasi dalam games tersebut.	-
	Social interaction	Mereka saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menentukan huruf apa saja yang cocok untuk diisi pada garis garis	-

		yang telah ditulis di papan tulis. Siswa saling bekerja sama dan bantu membantu dalam menebak dan menentukan huruf pada saat bermain hangman game tersebut. Terlihat adanya kolaborasi dan dukungan diantara mereka para siswa saat bermain hangman game untuk menebak huruf dengan benar.	
	Enjoyable learning	Para siswa terlihat menikmati permainan tersebut karena mereka selalu berteriak dan bersorak kegirangan saat berhasil mendapat skor karena telah memecahkan kosakata tersebut. Banyak siswa yang kegirangan, seperti berteriak yeay atau yess ketika kelompok mereka dapat menebak kata tersebut dengan benar. Kelas menjadi tidak hening dan menegangkan karena banyak pekikan senang dan suara suara yang muncul ketika mereka berdiskusi.	-
Teachers' perception	Understanding & evaluation		Guru A: Salah satu alasan saya menggunakan permainan hangman dalam proses belajar mengajar adalah karena permainan tersebut dapat digunakan untuk mempelajari cara mengeja suatu kata, misalnya ulat, dan sebagainya. Jadi, siswa tidak hanya mengetahui kosa kata saja tetapi juga mengetahui huruf apa saja yang menyusun kosa kata tersebut dan dengan adanya permainan hangman mereka dapat mengingat kosa kata dan strukturnya dengan lebih baik. Guru B: Menurut saya karena permainan hangman merupakan permainan yang cocok untuk kosakata. Dalam permainan ini mereka diberikan beberapa kali kesempatan untuk menebak huruf. Jadi menurut saya permainan hangman cocok untuk mengulang dan memperkuat kosa kata. Guru A: Saya sudah menggunakan permainan hangman ini sejak pertama kali saya mengajar. Saya sering menggunakan permainan hangman ini

			<p>ketika mengajar siswa kelas 7 atau siswa yang skill bahasa Inggrisnya masih basic.</p> <p>Guru B: Saya mulai menggunakan permainan hangman ini sekitar lima atau enam tahun yang lalu karena pada saat itu proses belajar mengajar di sekolah ini menggunakan buku Cambridge yang mengharuskan siswanya menghafal banyak kosakata baru.</p>
Hangman game	Goal & procedure	<p>Menurut peneliti, walaupun permainan ini sudah sering digunakan, guru harus tetap menjelaskan kembali tata cara dan aturan bermain hangman game tersebut agar siswa tetap mengingat. Cara bermain hangman game ini sangat mudah untuk dilakukan karena tidak memiliki aturan yang susah. Dan dengan dibaginya siswa menjadi beberapa kelompok itu menjadikan siswa bisa saling bekerja sama dan bantu membantu untuk menebak huruf dengan benar.</p> <p>Guru menjelaskan tentang cara dan aturan bermain hangman game yang mana caranya adalah hanya dengan menebak huruf bergantian dengan kelompok lainnya dan jika kelompok itu benar menebak hurufnya maka kesempatan menebak huruf selanjutnya akan diberikan kepada kelompok yg menebak dengan benar begitu juga jika kalah kesempatan itu diberikan kepada kelompok lainnya sebelum itu juga gurunya membagi mereka menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu. Selanjutnya guru mereka memberikan tema yang akan digunakan untuk kosakata yang akan ditebak, yaitu bertemakan pelajaran sebelumnya yang dibilang gurunya untuk mengetes apakah mereka masih ingat atau tidak. Mereka bermain hangman game selama hampir 15 menit dan menebak hampir 4-5 kata.</p>	<p>Guru A: Menurut saya tata cara permainan hangman itu mudah dan cara memainkannya cukup banyak. Ada yang menggunakan figur hangman dan ada juga yang hanya salah menaruh huruf di bawah garis penempatan hurufnya. Jadi, saya sering menggunakan dua cara untuk memainkan permainan hangman tergantung situasinya.</p> <p>Guru B: Dari permainan hangman saya merasa tata cara memainkan permainan hangman sangat mudah dilakukan, namun terlalu banyak kesempatan bagi siswa untuk menebak huruf.</p> <p>Guru A: Saya biasanya menggunakan permainan hangman pada awal pembelajaran karena pada awal pembelajaran disana saya sering mengenalkan kosa kata baru kepada siswa. Khusus untuk siswa yang masih duduk di bangku kelas tujuh, biasanya saya sering menggunakan permainan hangman untuk mengenalkan kosa kata baru dan melatih ejaannya.</p> <p>Guru B: Saya biasanya menggunakan permainan hangman di akhir pembelajaran karena dalam proses belajar mengajar saya akan banyak mengenal kosa kata baru. Maka pada akhirnya saya mencoba menguji kembali siswa tersebut apakah mereka masih ingat atau tidak kosakata yang telah mereka hafal sebelumnya.</p>

	<p>Challenges</p>	<p>Peneliti merasa tantangan dalam hangman game ini adalah ketika para siswa berusaha menebak kata kata dengan benar dan mendapat poin agar poin kelompok mereka tidak tertinggal dengan kelompok lawan. Dan harus bisa mendapat poin lebih unggul dari tim lawan dan menebak koakata tanpa ada bagian hangman yang tergantung adalah suatu tantangan dalam permainan ini.</p>	<p>Guru A: Tantangannya adalah ketika saya menggunakan permainan hangman ini pada level siswa yang kemampuan bahasa inggrisnya sudah berada pada tingkat menengah. Ada sebagian dari mereka yang tidak terlalu tertarik dengan permainan hangman karena permainannya hanya menebak huruf saja sehingga hanya menebak secara acak, seolah-olah hanya menyebutkan huruf saja dan tidak menyangka bahwa tujuan dari menebak huruf adalah untuk membentuk kata-kata dan mengingat kosa kata yang telah mereka hafal pada pelajaran sebelumnya. Jadi tantangan dari permainan ini adalah ada beberapa siswa yang tidak tertarik.</p> <p>Guru B: Menurut saya, kesulitan muncul ketika siswa tidak mengetahui huruf apa yang harus ditebak, maka saya akan memberikan beberapa petunjuk agar mereka tidak merasa terlalu kesulitan. Tantangan bagi guru tidak ada, tapi tantangannya bagi siswa menurut saya.</p>
	<p>Advantages & disadvantages</p>	<p>Menurut peneliti, Kelebihan dari bermain hangman game ini adalah ketika mereka berusaha menebak kosakata mereka pasti mengingat dan mencocokkan semua kosakata yang pernah mereka ingat dan yang hampir mirip dengan kata yang ingin ditebak tersebut yang mana itu membuat mereka membuka semua ingatan vocabulary siswa. Dan kekurangan dari bermain hangman game ini menurut peneliti adalah adanya beberapa siswa yang hanya asal menebak hurufnya.</p>	<p>Guru A: Kalau kelebihan menurut saya permainan hangman ini sangat cocok untuk siswa yang kemampuan bahasa inggrisnya masih pada tingkat dasar atau yang masih awam dalam bahasa inggris karena permainan hangman ini juga dapat membuat siswa lebih mengenal abjad, melatih ejaan dan pengucapan siswa dan tentunya menambah kosa kata siswa. Sedangkan kekurangan dari permainan hangman ini adalah kurang cocok digunakan oleh siswa dengan kemampuan bahasa inggris tingkat menengah karena permainan hangman ini hanya berfokus pada kosa kata saja dan memerlukan media yang dapat lebih mengasah kemampuannya.</p>

			<p>Guru B: Menurut saya kelebihan dari permainan hangman ini adalah membuat siswa sangat bersemangat dan antusias ketika bermain karena mempunyai banyak kesempatan untuk menebak dan memenangkan permainan. Sementara itu, menurut saya tidak ada kekurangan dari hangman game ini.</p> <p>Guru A: Kalau menggunakan salah satu media pasti harus siswalah yang diuntungkan karena tujuan utama pembelajaran adalah untuk siswa. Jadi menurut saya permainan hangman ini lebih bermanfaat bagi siswa, terutama bagi siswa yang sedang mengingat kembali kosa kata mereka dan tidak ada yang akan dirugikan saat menggunakan permainan hangman ini sebagai media.</p> <p>Guru B: Menurut saya, baik siswa maupun guru mendapat manfaat dari penggunaan media permainan hangman ini. Karena dengan bermain hangman game dapat membantu mereka untuk mengingat kembali kosa kata mereka dan saya tidak perlu meminta siswa untuk mengingat kosa kata mereka dengan menghafal kosa kata satu per satu karena permainan hangman ini dapat dijadikan sebagai media untuk itu.</p> <p>Guru A: Permainan hangman ini cukup membantu dan memudahkan saya dalam mengajarkan vocabulary, apalagi jika saya mengajar di kelas tujuh dimana siswanya masih memiliki kemampuan bahasa Inggris yang basic karena permainan hangman ini sangat membantu dalam melatih kosakata, ejaan dan pengucapan alfabet bagi siswa yang belum paham bahasa Inggris.</p> <p>Guru B: Menurut saya, permainan hangman ini sangat memudahkan saya dalam mengajarkan vocabulary karena dengan memainkan hangman game</p>
--	--	---	---

			secara otomatis siswa akan merecognize kembali vocabulary yang telah dihafalnya tanpa ada paksaan dari siapapun. Jadi ya, saya merasa sangat terbantu dengan adanya media permainan hangman ini.
Vocabulary	Pronunciation , spelling and meaning	<p>Saat siswa sedang bermain hangman games, mereka mencoba untuk mencocokkan huruf huruf agar kosakatanya bisa terjawab dengan benar. Saat para siswa bermain hangman game, mereka tidak hanya bermain tetapi permainan hangman game juga memberi edukasi. Para siswa dan siswi saling berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menebak huruf huruf apa saja yang terdapat pada kata yang akan ditebak. Para siswa dan siswi juga mencocokkan huruf hurufnya sesuai dengan clue atau tema yang diberikan yang membuat mereka mengeja susunan huruf huruf tersebut.</p> <p>Menurut peneliti, dengan bermain hangman games mereka dapat berlatih spelling mereka karena dengan mencocokkan semua alphabet untuk menebak kata itu bisa melatih spelling alphabet dan dengan itu mereka dapat mengetahui susunan huruf untuk merangkai kata tersebut. Saat bermain mereka juga berusaha menebak kosakata dengan mengeja satu satu huruf yang merangkai kata tersebut, seperti a, o, r, s, dll.</p> <p>Menurut peneliti, mereka juga dapat melatih pronunciation mereka dengan bergumam mengulangi kosakata yang telah ditebak dengan benar. Para siswa berusaha menebak kata yang tertera di papan dengan mencocokkan beberapa kata yang ada dipikiran mereka dan otomatis mereka mengucapkan atau pronouncing kata kata tersebut yang melatih pronunciation mereka.</p> <p>Ketika siswa sudah menebak kosakatanya dengan benar guru mereka bertanya seperti apa maksud dari kata tersebut, contohnya kata yang ditebak adalah resolution, structure dari narrative text</p>	<p>Guru A: Saya merasa manfaat yang didapat dengan bermain permainan hangman adalah siswa dapat melatih kemampuan mengejanya, pada saat itu mereka akan belajar kembali cara mengucapkan huruf a sampai z. Kemudian, dengan adanya permainan hangman, siswa juga dapat lebih mengingat cara menyusun huruf-huruf hingga membentuk kosa kata. Selain itu setelah mereka bisa menebak kosa kata dengan benar, saya sering menanyakan beberapa pertanyaan, seperti apa arti kata tersebut atau dalam kalimat apa kata tersebut dapat digunakan dan lain sebagainya, sehingga mereka tidak hanya mendapatkan kosa kata baru tetapi juga mengetahui apa arti kosa kata tersebut. Jadi menurut saya permainan hangman memberikan banyak manfaat seperti menambah kosa kata baru, mengeja alfabet, pengucapan dan dapat membantu mereka dengan mudah mengingat kata-kata baru yang dipelajarinya.</p> <p>Guru B: Menurut saya, permainan hangman memudahkan siswa dalam mengingat kosakata dan bagi saya permainan hangman juga memudahkan saya dalam mengajarkan kosakata kepada siswa karena dengan menggunakan media permainan hangman membuat siswa bersemangat dan antusias dalam menghafal kosakata baru.</p> <p>Guru A: Menurut saya, hangman game ini sebenarnya cukup bagus, namun di</p>

yang berarti bagian akhir dalam text agar siswa tidak hanya mendapat kosakata baru tetapi juga tau apa maksud dari koskata tersebut.

jaman sekarang yang penuh dengan teknologi, menurut saya game hangman ini mendapat rating 5 dari 10 karena saat ini banyak orang yang lebih menyukai game yang lebih strategis dan memiliki poin nilai yang meningkatkan keterampilan mereka. Tapi ya tetap aja permainan hangman ini masih cukup berguna untuk digunakan saat belajar dan mengingat kosakata.

Guru B: Menurut saya, permainan hangman ini baik untuk saya terapkan di kelas khususnya dalam pembelajaran vocabulary karena dengan menggunakan hangman game ini kedua belah pihak dalam proses belajar mengajar mendapatkan manfaat yang sama. Sebagai seorang guru memudahkan saya jika ingin menguji vocabulary siswa, saya dapat menggunakan media permainan hangman dan siswa terlihat antusias dan merespon dengan baik ketika memainkan hangman game untuk menghafal dan mengingat kembali hafalannya. Jadi, saya memberi rating 9 dari 10 untuk hangman game ini.

APPENDIX III
Research Documentation



Permit Letter



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-58912/ITK.III/ITK.V.3/PP.00.9/05/2024

13 Mei 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala SMP Swasta Al-Azhar Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Salsabila Ayudi Rizka
NIM : 0304203007
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 31 Maret 2003
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Maju raya gg. Ikhlas No.5 Kelurahan Kwala bekala
Kecamatan Medan johor

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Pintur Air IV, Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Teachers' Perception of Using Hangman Games as a Media in Teaching Students' Vocabulary

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 13 Mei 2024
a.n. DEKAN
Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa Inggris



Digitally Signed

Maryati Salmiah, S.Pd, M.Hum
NIP. 198205012009012012

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

Response Letter



Yayasan Hajjah Rachmah Nasution
PERGURUAN AL-AZHAR MEDAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

AKREDITASI : A NDS : 2007120204 NSS : 202076008282 NPSN : 10220884

Jln. Pintu Air IV No. 214 Kwala Bekala Padang Bulan Medan 20142 Telp : (061) 8369933, 8361911 Fax : (061) 8361711 Web : www.al-azharmedan.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 628/SMP/AA/E.23/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Syaiful Anshari, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Mahasiswi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara :

Nama : **SALSABILA AYUDI RIZKA**
NIM : 0304203007
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 31 Maret 2003
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris

Benar telah melaksanakan Riset di SMP Swasta Al-Azhar Medan pada tanggal 15 s.d 22 Mei 2024. Adapun Judul Penelitian Mahasiswi tersebut adalah :

" Teachers' Perception of Using Hangman Games as a Medium in Teaching Vocabulary ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjawab sekaligus menyetujui surat permohonan izin tempat Riset yang diajukan a.n Dekan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dengan nomor : B-58912/ITK.III/ITK.V.3/PP.00.9/05/2024 tanggal 13 Mei 2024.

Medan, 22 Mei 2024



APPENDIX IV

Curriculum Vitae



Salsabila Ayudi Rizka majored in Department of English Education at the State Islamic University of North Sumatera, Medan. She was born in Medan on March 31, 2003. She is the first of two children. Dedy Mustika, S.T. is her father's name; Ayu Puspita, S.E. is her mommy's name; and Syifani Ayudi Rizka is her little sister's name. She began her education at Al-Azhar Medan Elementary School in 2008 and finished it in 2014. Then, she continued her education at the Junior High School of Al-Azhar Medan and graduated in 2017. Furthermore, she continued her study at Al-Azhar Medan Senior High School and became an alumni in 2020. In September 2020, she registered at the State Islamic University of North Sumatera to continue her study as a Department of English Education student. And in 2024, she completed her bachelor's degree by writing a thesis entitled "*The Teachers' Perception of Using Hangman Game as a Medium in Teaching Vocabulary*".

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN