

LAPORAN PENELITIAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MIME GAME DALAM
PENGAJARAN KOSA KATA PADA SISWA KELAS TUJUH
SMP ISLAM**



Peneliti :

**Ninuk Indrayani , M.Pd.
Evi Resti Dianita, M.Pd.I.
Zahrotul Elmi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JEMBER
TAHUN 2021**

HALAMAN IDENTITAS

1. Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Mime Game Dalam Pengajaran Kosa Kata Pada Siswa Kelas Tujuh Smp Islam
2. Jenis Penelitian : Kuantitatif
Kategori : Penelitian Pengembangan Prodi
3. Peneliti
 - a. Ketua Tim
Nama Lengkap : Ninuk Indrayani, M.Pd.
NIP : 197802102009122002
Pangkat / Jabatan : Asisten Ahli / Dosen Bahasa Inggris
Vak : Bahasa Inggris
 - b. Anggota
Nama Lengkap : Evi Resti Dianita, M.Pd.I.
NIP : 198905242022032004
Jabatan : Dosen

Anggota
 - c. Nama Lengkap : Zahrotul Elmi
Jabatan : Mahasiswa
4. Lokasi Penelitian : Jember
5. Total Biaya : 10.000.000,-
6. Sumber Dana : Mandiri

Jember, 02 Desember 2021

Menyetujui,
Ketua LP2M IAIN Jember



Dr. H. M. Sa'ajab, S.Ag, M.Pd.I.
NIP. 1978021020003 1 018

Peneliti,
Ketua Tim

Ninuk Indrayani, M.Pd
NIP. 197802102009122002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kami panjatkan terima kasih kepada Allah Yang Maha ESA , yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan ini tepat waktu. Shalawat serta Salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Laporan penelitian ini merupakan bentuk tanggung jawab atas kepercayaan yang diberikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Negeri Jember kepada tim peneliti dengan judul : “*Efektivitas Penggunaan Mime Game Dalam Pengajaran Kosa Kata Pada Siswa Kelas Tujuh Smp Islam*”. Selanjutnya tidak lupa kami sampaikan terima terima kasih kepada semua pihak yang telah melakukannya memberikan bantuan dan dorongan , baik moril maupun materi dalam penyusunan laporan penelitian ini khususnya kepada segenap warga negara akademika IAIN Jember , Rektor IAIN Jember ; KetuaLP2M, serta segenap dosen , karyawan , mahasiswa dan pemangku kepentingan IAIN Jember .

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu kami mohon saran dan kritiknya yang membangun . Semoga apa yang kami melaksanakan ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya dan segenap pembaca .

Jember , 02 Desember 2022
Peneliti

DAFTAR ISI

SAMPUL	I
IDENTITAS HALAMAN	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	IV
BAB 1 PENDAHULUAN	7
1. Latar belakang penelitian.....	7
BAB II METODE DAN PEMBAHASAN	8
1. Metode	8
2. Temuan dan Pembahasan	
3. Pengujian Hipotesis	
BAB III DISKUSI	15
1. Diskusi	16
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	17
REFERENSI	17

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan Permainan Mime dalam pengajaran kosakata pada siswa kelas tujuh. Desain penelitian adalah kuantitatif dengan desain pra eksperimen. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Sukorejo Bangsalsari yang satu kelasnya berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pre-test, treatment, dan post-test. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa sebelum menggunakan Mime Game masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari meannya skor pre-test dan post-test. Nilai rata-rata sebelum menggunakan Mime Game adalah 58,25 dan setelah menggunakan Mime Game adalah 79. Kemudian berdasarkan uji hipotesis, nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($-17,846 > 1,729$) pada taraf signifikansi 5%, maka menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan pantomim dalam pengajaran kosakata di kelas tujuh MTs Asy Syafi'iyah Sukorejo bangsalsari.

Kata Kunci: Permainan Pantomim, Kosakata

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kosakata adalah tentang kata-kata. Saat kita menggunakan bahasa, kita menggunakan ribuan kata sepanjang waktu. Kosakata adalah semua kata yang diketahui atau digunakan oleh orang-orang dalam suatu bahasa tertentu ketika berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Dalam hal pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, kosakata adalah salah satu elemen bahasa terpenting yang perlu diajarkan.

Seperti yang diungkapkan Azar dalam Syafrizal, Handayani, dan Prakoso (2017) bahwa semakin banyak kosakata diketahui siswa, semakin baik siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menulisnya, serta memahami ketika membaca dan mendengarkan bahasa tertentu. Hal ini didukung oleh ahli bahasa David Wilkins dalam Thornburry (2002) yang menyatakan bahwa bahasa Inggris yang kita pelajari tidak akan mendapatkan banyak kemajuan jika kita hanya menghabiskan sebagian besar waktu kita untuk mempelajari tata bahasa, namun kita akan mendapatkan peningkatan yang lebih jika kita mempelajari lebih banyak kata dan ekspresi. .

Menurut Setyaningrum (2016), Bahasa Inggris memegang peranan penting sebagai bahasa asing khususnya di Indonesia yang dipelajari baik secara formal maupun informal. Semakin banyak orang yang bisa berkomunikasi dalam bahasa Inggris maka transfer ilmu pengetahuan akan semakin cepat. Peningkatan bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif bagi generasi muda Indonesia. Oleh karena itu, penguasaan pengetahuan kosa kata sebagai salah satu unsur pembelajaran bahasa Inggris menjadi prioritas pendidikan.

Namun, mempelajari kosakata tidak selalu semudah yang diharapkan karena Indonesia memiliki banyak bahasa tradisional sebagai bahasa ibu. Faktanya, banyak pendapat di dunia pendidikan bahwa siswa mempunyai masalah dalam mempelajari kosakata. Pertama, Amelia, Evenddy, dan Miranty (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata, siswa merasa bosan saat proses belajar mengajar, siswa hanya mempunyai waktu terbatas untuk belajar bahasa Inggris di kelas. Kedua, Nabilah (2019) dalam tesisnya menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kata-kata, siswa menjadi pasif di kelas karena guru masih menggunakan metode tradisional dalam mengajar bahasa Inggris.

Sementara itu peneliti sendiri menemukan permasalahan terkait kosakata berdasarkan penelitian pendahuluan melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris MTs Asy-Syafi'iyah Sukorejo. Permasalahannya adalah siswa masih belum percaya diri untuk menunjukkan

kemampuan mereka dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris karena mereka merasa malu ketika guru meminta mereka maju untuk mengerjakan tugas kosakata, tidak ada kamus yang disediakan karena siswa tidak memiliki kamus sendiri, Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan teknik konvensional sebagai strategi pembelajaran, siswa kurang termotivasi dan terkadang membuat mereka merasa bosan di kelas. Permasalahan tersebut perlu dipecahkan karena belum pernah ada peneliti yang melakukan penelitian pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah ini.

Dengan melihat beberapa permasalahan di atas, terbukti bahwa mengajar kosakata bukanlah pekerjaan mudah. Guru harus mengetahui lebih banyak strategi untuk mengajarkan kosakata. Sebagaimana dinyatakan oleh Richards dan Renandya (2002) bahwa pembelajar memerlukan strategi ekstensif untuk memperoleh kosa kata baru atau mereka akan kehilangan antusiasme dalam mencoba peluang pembelajaran bahasa di sekitar mereka. Selain itu, banyak strategi yang tersedia dan telah digunakan dalam pengajaran kosakata. Namun salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan permainan.

Silsüpür (2017) berpendapat bahwa permainan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar. Kata-kata yang dipelajari siswa bisa menjadi lebih permanen jika mereka bersenang-senang sambil mempelajari kosa kata. Permainan menciptakan interaksi siswa saat bermain, sehingga siswa yang pemalu sekalipun dapat ikut serta dalam memainkan suatu permainan. Sementara itu, Crookal sebagaimana dikutip dalam Yolageldili dan Arikan (2011) menyatakan bahwa permainan dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan perasaan positif serta menciptakan rasa percaya diri siswa.

Ada banyak jenis permainan, namun peneliti tertarik untuk memilih permainan Mime sebagai strategi dalam mengajar kosa kata. Dickson dan Stephens dalam Mardhatillah dan Ratmanida (2016) menjelaskan bahwa permainan pantomim adalah suatu kegiatan yang menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah seperti pantomim dan meningkatkan pembelajaran. Penerapan permainan pantomim di dalam kelas adalah seorang siswa akan dipilih untuk maju ke depan dan menirukan suatu kata, kemudian siswa yang lain akan mencoba menebak apa yang sebenarnya ia maksudkan. Mardhatillah dan Ratmanida (2016) juga berpendapat bahwa permainan pantomim menarik karena siswa akan menggunakan imajinasinya untuk berpikir dan menebak apa maksud dari ungkapan temannya yang menirukan suatu kata. Hal ini didukung oleh Harti (2016) dalam tesisnya yang menyatakan bahwa permainan pantomim mendorong motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Sebagian besar siswa aktif bertanya dan menjawab bahan ajar di kelas. Sebagai feedback, nilai kosakata bahasa Inggris siswa meningkat.

II. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan Permainan Mime dalam pengajaran kosakata pada siswa kelas tujuh?

III. Tujuan Penelitian

Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan pantomim dalam pengajaran kosakata di kelas tujuh MTs Asy-Syafi'iyah Sukorejo Bangsalsari

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Yang pertama milik Ema Andriani Piliang (2021) dengan judul “Efektifitas Penggunaan Permainan Miming dalam Mengajar Present Continuous Tense pada Siswa Kelas VIII MTs Darul Istiqomah Padangsidempuan”. Yang kedua dilakukan oleh Vivi Alvionita Desiria Sagala (2018) dengan judul “Penggunaan Permainan Pantomim untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan”. Yang ketiga dilakukan oleh Endah Dwi Kartikasari (2017) berjudul “Efektifitas Penggunaan Permainan Miming terhadap Penguasaan Kosakata Siswa pada Siswa Kelas VIII di SMPN 7 Kediri”. Penelitian terakhir dilakukan oleh Syahyar Ridhana Putra, Sofyan A. Gani, dan Kismullah Abdul Muthalib (2020) dengan judul “Penggunaan Media Mime untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas Sepuluh Madrasah Ibtidaiyah pada Teks Recount.

Tiga penelitian sebelumnya yang disebutkan di atas menggunakan permainan pantomim dalam pengajaran present continuous tense, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Sementara penelitian sebelumnya menggunakan permainan pantomim dalam mengajar kosakata dengan kelas siswa yang berbeda dari penelitian ini.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan pantomim dalam pengajaran kosakata di kelas tujuh MTs Asy-Syafi'iyah Sukorejo Bangsalsari.

Pada pre-test, peneliti menganalisis hasil yang diperoleh dari respon siswa terhadap tes tersebut. Ada 20 soal untuk pre-test dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes ini dirancang untuk mengetahui pencapaian kosa kata siswa sebelum diajar dengan menggunakan permainan pantomim. Nilai pre-test siswa dapat dilihat pada tabel

1 di bawah:

Tabel 1. Nilai Pretest Siswa

TIDAK	Nama	Pra-tes
1	AFR	65
2	AR	70
3	SEBAGAI	55
4	CA	50
	EF	50
5 6	Perancis	60
7	FA	55

8	sakit	80
9	ADILAH	45
10	LR	50
11	MTM	65
12	MI	60
13	MERUSAK	50
14	MSR	70
15	NNR	65
16	TIDAK	45
17	NM	40
18	kanan	60
19	Perancis	80
20	SI	50
Total		1165
Berarti		58,25

Sedangkan gambaran statistik skor pre-test dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest

Statistik deskriptif						
	N	Jumlah	Minimum	Maksimum	Berarti	Std. Deviasi
Prates	20	40.00	80,00	1165,00	58,2500	11.27118
Valid N (daftar)	20					

Berdasarkan tabel di atas dapat diartikan bahwa nilai terendah pada pre-test siswa adalah 40, nilai tertinggi adalah 80, nilai total adalah 1165, dan nilai rata-rata adalah 58,25.

Sedangkan nilai posttest siswa ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Nilai Posttest Siswa

TIDAK	Nama	Postes
1	AFR	80
2	AR	90
3	SEBAGAI	70
4	CA	70
	EF	75
5 6	Perancis	85
7	FA	75
8	sakit	95
9	ADILAH	75

10	LR	80
11	MTM	85
12	MI	80
13	MERUSAK	70
14	MSR	85
15	NNR	80
16	TIDAK	65
17	NM	60
18	kanan	85
19		95
20	SI	80
Total		1580
Berarti		79

Sedangkan gambaran statistik skor posttest dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Statistik Deskriptif Posttest

Statistik deskriptif						
	N	Jumlah	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Postes	20	60,00	95,00	1580,00	79,0000	9,26226
Valid N (daftar)	20					

Berdasarkan tabel di atas, nilai posttest siswa terendah adalah 60 dan skor tertinggi 95, skor total 1,580, dan skor rata-rata 79.

Setelah nilai pre-test dan post-test dianalisis, kemudian nilai pre-test dan post-test dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum menggunakan permainan pantomim dan setelah menggunakan permainan pantomim. Berikut adalah statistik deskriptif skor pretest dan posttest dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 26 pada tabel 5 di bawah ini:

Statistik deskriptif						
	N	Jumlah	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Std. Deviasi
Prates	20	40,00	80,00	1165,00	58,2500	11,27118
Postes	20	60,00	95,00	1580,00	79,0000	9,26226
Valid N (daftar)	20					

Berdasarkan tabel 5 diatas terlihat nilai thitung sebesar -17,846. Tanda plus dan minus tidak diperhatikan dalam uji t sehingga diperoleh nilai $-17,846 > 1,729$ (ttabel). Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai thitung lebih besar dari ttabel. Artinya ada perbedaan skor yang signifikan sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan permainan pantomim terhadap kosakata siswa di kelas tujuh MTs Asyafi'iyah Sukorejo Bangsalsari. Dapat disimpulkan bahwa permainan pantomim efektif dalam mengajar kosa kata.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 58,25 dan nilai rata-rata post-test adalah 79. Ini berarti kosakata siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan. Hasil uji beda berpasangan (paired sample t-test) juga diperoleh nilai t-hitung sebesar -17,846 dengan df 19, nilai taraf signifikansi 0,000, dan nilai t-tabel untuk signifikansi 5% sebesar 1,729. Data menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) adalah ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima karena thitung (-17,846) lebih besar dari ttabel (1,729) dan tingkat signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Pembahasan

Dengan kata lain, permainan pantomim tidak hanya membuat siswa menikmati proses pembelajaran, namun juga meningkatkan nilai kosa kata mereka. Hal ini sejalan dengan teori dari Allen (1983) yang menyatakan bahwa guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang mendorong perluasan kosa kata, dan permainan yang dipilih dengan baik dapat membantu siswa mempelajari kata-kata bahasa Inggris. Permainan bermanfaat karena dapat menanamkan pada siswa pentingnya kata-kata tertentu, yang diperlukan agar tujuan permainan dapat tercapai.

Selain bukti yang diperoleh dari perhitungan statistik, peneliti juga dapat melihat beberapa keuntungan menggunakan permainan pantomim dalam pengajaran kosakata. Selama penelitian, siswa terlihat menikmati proses pembelajaran selama bermain, misalnya mereka tidak segan-segan menyebutkan kosakata yang telah dihafal dengan lantang dan bertanya kepada peneliti terkait kosakata yang belum mereka ketahui selama permainan. Juga beberapa siswa pemalu menjadi sedikit berani ketika berlatih permainan ini. Temuan ini sejalan dengan teori Pinter dalam Purnama, Sutapa, dan Susilawati (2017) yang menyatakan bahwa permainan pantomim dapat menurunkan stres di kelas. Ketika siswa memainkan permainan pantomim di depan, mereka akan merasa rileks dan permainan tersebut juga dapat meminimalkan rasa takut dan malu siswa untuk melakukan kesalahan. Sehingga, mereka bisa fokus dan menikmati proses pembelajaran.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian yang telah dibahas di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata siswa kelas VII MTs Asy Syafi'iyah Sukorejo sebelum menggunakan permainan pantomim masih rendah. Hal ini terbukti dari perbandingan rata-rata nilai pre- test dan post-test. Nilai rata-rata sebelum menggunakan permainan pantomim adalah 58,25 dan nilai rata-rata setelah menggunakan permainan pantomim adalah 79. Artinya, nilai kosakata siswa menjadi lebih baik dan lebih tinggi setelah menggunakan permainan pantomim.

Kemudian diketahui nilai thitung lebih besar dari ttabel ($-17,846 > 1,729$) pada taraf signifikansi 5%, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan pantomim dalam pengajaran kosakata di kelas tujuh MTs Asy-Syafi'iyah SukorejoBangsalsari.

Selain itu, peneliti melihat ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan beberapa saran. Pertama, bagi guru yang mengajar pelajaran bahasa Inggris, diharapkan dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan khususnya dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris, serta lingkungan kelas yang ramah sehingga dapat mengurangi rasa takut dan malu siswa agar perolehan kosakata bahasa Inggris mereka lebih baik.

Selain itu, permainan pantomim dapat digunakan dalam pengajaran kosakata karena penelitian ini dan penelitian lainnya telah membuktikan bahwa permainan pantomim efektif untuk diterapkan di kelas. Kedua, bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa, diharapkan dapat memberikan perbaikan khususnya dalam penggunaan permainan pantomim. Peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian ini pada keterampilan dan komponen berbahasa lain dengan jumlah subjek yang lebih banyak daripada penelitian ini.

REFERENSI

- Allen, VF (1983). *Teknik Pengajaran Kosakata*. New York: Universitas OxfordTekan.
- Renandya, AW, dan Richards, JC (2002). *Metodologi dalam Pengajaran Bahasa: Sebuah Antologi Praktek Saat Ini*. Cambridge: Pers Universitas Cambridge.
- Setyaningrum, A. (2016). Peran Pendidikan Bahasa Inggris sebagai solusi permasalahan kesejahteraan masyarakat di Indonesia. *Jurnal Internasional Studi Islam Qudus*, 4(2). 186-200.
- Silsüpür, B. (2017). Apakah Penggunaan Permainan Bahasa Mempengaruhi Pembelajaran Kosakata di Kelas EFL?. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Bahasa Asing*, 2(1). 83-104.
- Syafrizal, Ika H., dan Raden FJSP (2017). Pengaruh penggunaan permainan Hay Day terhadap penguasaan kosakata siswa di kelas tujuh SMPN 187 Jakarta. *Jurnal Bebasan*, 4(1). 12-23.
- Thornburry, S. (2002). *Bagaimana Mengajar Kosakata*. Inggris: Pendidikan Pearson.
- Yusuf, AM (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, JW, dan J. David Creswell. (2018). *Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, edisi ke-5 . Los Angeles: Publikasi SAGE.
- Purnama, E., Gatot YS, dan Endang S. (2017). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Permainan Pantomim di SMPN 3 Sungai Raya. *Artikel*, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Amelia, W., Sutrisno SE, dan Delsa M. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Duo Lingo Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Tujuh SMPN 2 Kota Serang. Dalam *Prosiding Seminar Internasional Tahunan Pengajaran Bahasa Inggris*.

- Nabilah, N. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Permainan Hangman di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *Skripsi*, UIN Sumatera Utara.
- Yolageldili, G. dan Arda A. (2011). Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Mengajar Tata Bahasa kepada Pembelajar Muda. *Pendidikan Dasar Online*, 10(1). 219-229.
- Mardhatillah dan Ratmanida. (2016). Menggunakan Permainan Pantomim untuk Mengajarkan Kosakata kepada Anak Muda Pelajar. *Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris*, 5(1). 127-136
- Piliang, EA (2021). Keefektifan Penggunaan Permainan Miming dalam Mengajarkan Present Continuous Tense pada Siswa Kelas VIII MTs Darul Istiqomah Padangsidimpuan. *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan.
- Sagala, VAD (2018). Penggunaan Permainan Pantomim Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Kartikasari, ED (2017). Efektivitas Penggunaan Permainan Miming terhadap Penguasaan Kosakata Siswa pada Siswa Kelas VIII di SMPN 7 Kediri pada Tahun Ajaran 2016/2017. *Artikel*, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putra, SR, Sofyan AG, dan Kismullah AM (2020). Penggunaan Media Mime untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas Sepuluh Madrasah Ibtidaiyah pada Teks Recount. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(20).
- Purnama, E., Gatot YS, dan Endang S. (2017). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Permainan Pantomim di SMPN 3 Sungai Raya. *Artikel*, Universitas Tanjungpura Pontianak.

LAPORAN PENGGUNAAN DANA PENELITIAN DANA BOPTN 2022

No	Jenis Kegiatan	Vol	Frek	Sat	Harga	Jumlah	Pajak	
A	PELAKSANAAN							
1	PENGUMPULAN DATA					3450000		
	Uang Harian Enumerator	3	3	OH	150000	1350000		
	Transport Enumerator	3	3	OH	100000	900000		
	Honorarium Narsum data lapangan	2	2	2OH	300000	1200000	30000	
2	PENGOLAHAN DATA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
3	PENYUSUNAN LAPORAN ANTARA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
B	PASCA PELAKSANAAN							
1	DISEMINASI HASIL PENELITIAN					1800000		
	Honor Narasumber	2	1	JPL	300000	600000	30000	
	Honor Moderator	1	1	JPL	200000	200000	10000	
	Transportasi Peserta	8	1	OK	100000	800000		
	Konsumsi Peserta	8	1	Org	25000	200000		
2	PENYUSUNAN LAPORAN AKHIR					1225000		
	Uang Harian Penyusun Laporan	2	2	OH	150000	600000		
	Transport Penyusun laporan	2	2	OK	100000	400000		
	Penggandaan Laporan Penelitian	5	1	Bendel	45000	225000		
C	BAHAN					525000		
	Kertas	4	1	Rim	40000	160000		
	Balpoint	3	1	Box	30000	90000		
	Permanen Marker	5	1	Pcs	15000	75000		
	Map sneil	3	1	Buah	50000	150000		
	Buku Agenda	1	1	Pack	50000	50000		
		Jumlah Keseluruhan					10.000.000	70.000