



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BY

FATHUL AZIZ
SIN. 12110413641

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2026 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

THE EFFECT OF SIMPLER LEARNING APPLICATIONS ON STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY MASTERY AT THE FIRST GRADE OF SMP NEGERI 1 KAMPA



UIN SUSKA RIAU

BY

FATHUL AZIZ
SIN. 12110413641

Thesis

Submitted as partial fulfillment of the Requirements
For Bachelor's Degree of English Education
(S.Pd)

ENGLISH EDUCATION DEPARTMENT

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/2026 M

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

STATEMENT OF AUTHENTICITY

I here by,

Name : Fathul Aziz
 Student Number : 12110424293
 Phone Number : 085363688277
 Email : 12110413641@students.uin-suska.ac.id
 Department : English Education
 Faculty : Education and Teacher Training
 University : State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Certify that this thesis entitled **“The Effect of Simpler Learning Applications on Students' English Vocabulary Mastery at the First Grade of SMP Negeri 1 Kampa”** is certainly my own work and it does not consist of other people's work. I am entirely responsible for the content of this thesis. Other's opinion finding include in this thesis are quoted in accordance with ethical standards.

Pekanbaru, October 9th, 2025


 Fathul Aziz
 12110413641



SUPERVISOR APPROVAL

The thesis entitled The Effect of Simpler Learning Applications on Students English Vocabulary Mastery at The First Grade of SMP Negeri 1 Kampa, It has been accepted and approve to be examined in the meeting of the final examination committee of undergraduate at Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Rabi'ul Akhir 17th, 1447 H

October 9th, 2025 M

Approved by

The Head of
English Education Department,

Roswati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197601222007102001

Supervisor,

Dedy Wahyudi M.Pd.
NIP. 198012102023211011

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

EXAMINER APPROVAL

The thesis **“The Effect of Simpler Learning Applications on Students’ English Vocabulary Mastery at the First Grade of SMP Negeri 1 Kampa”** written by Fathul Aziz SIN. 1211041361. It has been examined and approved by the final examination committee of Undergraduate Degree at Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau, Rajab 3rd, 1447H / December 23rd, 2025 M. It is submitted as one of requirements for Bachelor Degree (S.Pd) at Department of English Education.

Pekanbaru, Rajab 3rd, 1447 H
December 23rd, 2025 M

Examination Committee

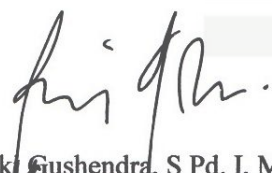
Examiner I


Dr. Kalayo Hasibuan, M.Ed. TESOL.
NIP. 196510281997031001

Examiner II


Rizki Amelia, S. Pd. I, M.Pd.
NIP. 198308202023212036

Examiner III

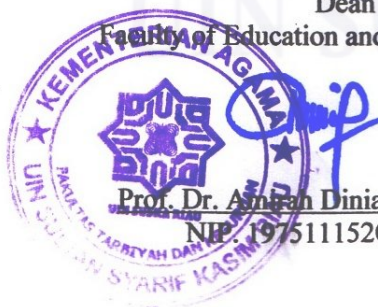

Rizki Gushendra, S Pd. I, M.Ed.
NIP. 198208282008011008

Examiner IV


Idham Syahputra, S.S., M.Ed.
NIP. 198212262009121004

Dean

Faculty of Education and Teacher Training



Prof. Dr. Asman Diniaty, M.Pd., Kons.
NIP. 197511152003122001



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ACKNOWLEDGMENT



All praises be to Allah, the Lord of the world, who has given the researcher guidance and blessing to complete this thesis. Peace and salutation be upon to prophet Muhammad SAW., who has brought the human beings from the darkness to the lightness and from the bad character to the good one.

The researcher would like to express her great honour and deepest gratitude to researcher parents, Muhammad Syarqowi and Siti Hasanah..

The deepest gratitude also goes to those who helped the writer in finishing this thesis, among others:

1. Prof. Dr. Hj. Lenny Nofianti MS, SE, M.SI, Ak, CA, The rector of Islamic State University of Sultan Syarif Kasim Riau; Prof. Dr. H. Raihani, M.Ed. Ph.D., as vice rector 1; Dr. Alex Wenda, ST., M.Eng., as vice rector II; Dr. Harris Simaremare, M.T., as vice rector III; and all the staff. Thanks for the kindness and encouragement.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., The dean of Education and Teacher Training Faculty of the Islamic State University of Sultan Syarif Kasim Riau; Dr. Sukma Erni, M.Pd., as the vice dean 1: Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd.. as the vice dean II; Dr. Ismail, M.A., as the vice dean III; and all the staff. Thanks for the Kindness and Encouragement.
3. Roswati, S,Pd.I., M.Pd, the Head of the English Education Department who has given the researcher correction, suggestion, support, advice, and guidance in finishing this thesis.
4. Cut Raudhatul Miski, S.Pd., M.Pd., the secretary of Department of English Education, for her guidance to the students.
5. Dedy Wahyudi, M.Pd., the researcher's supervisor who has given guidance, critics, advice, encouragement, and motivation to the researcher from the beginning of writing the thesis until the completion of it. The researcher apologizes for her weaknesses because of bothering her time and asking so many questions.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 6. All lecturers of the English Education Department of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau, who has given knowledge and information of this project paper and thanks for their contributions and support during the courses.
 7. Also, brother and sister, Muhammad Khairul Ahyar and Naila Ramadhani who always give their love, support, materials, pray, and motivation to finish the researcher's study.
 8. Thank you as well to all friends from the 25th generation of Pondok Pesantren Darel Hikmah Pekanbaru
 9. My Mabar Friends, Reza Wahyu Kurniawan, feri dwi, Ahmad Abdilah, Arief Rahman, M. Sa'ari Amri, Egi Irwansyah, Aisyah Amini, Rayhana Putri, and Nanda Rasyidah.
 10. To all my classmates in Class B and C, thank you for your support and cooperation throughout our studies.
 11. Everyone who have helped and supported me, it cannot be written one by one.
- Thanks all.

Finally, the writer really realizes that are many weaknesses in the thesis. Therefore, constructive critiques and suggestion are needed in order to improve this thesis.

Pekanbaru, 3 October 2025

The Researcher

Fathul Aziz
12110413641



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Fathul Aziz, (2025): Pengaruh Aplikasi Pembelajaran yang Lebih Sederhana terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kampa.

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh aplikasi Simpler terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kampa. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya penguasaan kosakata akibat metode konvensional yang monoton. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental one group pre-test post-test dengan sampel 31 siswa. Instrumen berupa tes kosakata yang mencakup pelafalan, makna, penggunaan, ejaan, serta sinonim dan antonim. Data dianalisis melalui uji normalitas dan uji t menggunakan SPSS. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari skor rata-rata pre-test 48,19 menjadi post-test 78,00. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, aplikasi Simpler terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan layak dijadikan media pembelajaran inovatif sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *kosakata bahasa Inggris, aplikasi Simpler, pembelajaran teknologi*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Fathul Aziz, (2025): The Effect of Simpler Learning Applications on Students' English Vocabulary Mastery at The First Grade of SMP Negeri 1 Kampa

This study investigates the effect of the Simpler application on seventh-grade students' English vocabulary mastery at SMP Negeri 1 Kampa. The primary challenge addressed was students' low vocabulary due to monotonous teaching methods. The research employed a pre-experimental one group pre-test post-test design with 31 participants. A vocabulary test was administered, covering pronunciation, meaning, usage, spelling, and synonyms-antonyms. Data analysis using normality testing and t-test in SPSS indicated a significant improvement in mean scores, from 48.19 (pre-test) to 78.00 (post-test). The significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ confirmed the acceptance of the alternative hypothesis. These findings demonstrate that the Simpler application effectively enhances students' English vocabulary mastery and can serve as an innovative learning tool aligned with the Merdeka Curriculum.

Keywords: *English vocabulary, Simpler application, technology-based learning*

ملخص

فتح العزيز، (٢٠٢٥): أثر تطبيق تعليمي أكثر بساطة في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ كامبا

يهدف هذا البحث إلى دراسة أثر تطبيق سيمبلر في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى كامبا. وتتمثل المشكلة الرئيسة في انخفاض مستوى إتقان المفردات نتيجة استخدام أساليب تعليمية تقليدية تتسم بالرتابة. استخدم هذا البحث التصميم التجريبي القبلي من نوع مجموعة واحدة باختبار قبلي واختبار بعدي، وبلغت عينة الدراسة واحدًا وثلاثين (٣١) طالبًا. تمثلت أداة البحث في اختبار للمفردات شمل جوانب النطق، والمعنى، والاستخدام، والتهجئة، إضافة إلى المرادفات والأضداد. جرى تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي واختبار ت (من خلال برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية). وأظهرت النتائج وجود تحسن ملحوظ في متوسط الدرجات من ثمانٍ وأربعين فاصل تسعة عشر (٤٨١٩) (في الاختبار القبلي إلى ثمانٍ وسبعين فاصل صفر صفر) (٧٨٠٠) (في الاختبار البعدي). كما بلغت قيمة الدلالة الإحصائية $0.000 < 0.005$ ، مما يؤكد قبول الفرضية البديلة. وبناءً على ذلك، يثبت أن تطبيق سيمبلر فعال في تحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية، ويُعد وسيلة تعليمية مبتكرة تتوافق مع روح منهج الاستقلال في التعليم

الكلمات المفتاحية: مفردات اللغة الإنجليزية، تطبيق سيمبلر، التعلم القائم على التكنولوجيا

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LIST OF CONTENTS

STATEMENT OF AUTHENTICITY.....	i
SUPERVISOR APPROVAL.....	ii
EXAMINER APPROVAL	iii
ACKNOWLEDGMENT	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ملخص.....	viii
LIST OF CONTENTS	ix
LIST OF TABLES	xi
LIST OF APPENDICES.....	xii
CHAPTER I INTRODUCTION	1
A. Baground of the Research	1
B. The Problem.....	6
C. The Objectives and Significance of The Research	7
D. Definition of The Terms.....	8
CHAPTER II LITEARATURE REVIEW.....	9
A. Theoretical Framework	9
B. Relevance of the Research	19
C. Operational Concepts.....	22
D. Assumption and Hypothesis.....	24
CHAPTER III METHOD OF THE RESEARCH.....	25
A. Research Design.....	25
B. The Time and The Location of the Research	26
C. Subject and Object of the Research	26
D. The Population and The Sample of The Research	26
E. Data Colletion Technique.....	27
F. Technique of Data Analysis	31



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CHAPTER IV RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSION.....	35
A. Research Findings	35
B. Discussion	43
CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION	47
A. Conclusion	47
B. Suggestions	47
REFERENCES	
APPENDICES	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LIST OF TABLES

Table III.1	Pre-experimental (one group pre-test post-test) design	25
Table III.2	Population of research	26
Table III.3	Vocabulary Test.....	30
Table III.4	Classification of the students communicating score.	32
Table IV.1	The Score of Pre-Test and Post-Test.....	36
Table IV.2	Classification of Pre-Test and Post-Test Scores.....	37
Table IV.3	Pre-test	38
Table IV.4	Post-test.....	39
Table IV.5	Minimum, Maximum, and Mean Score.....	40
Table IV.6	Normality Pre-test and Post-test of Experimental Class.....	41
Table IV.7	T-test	42

LIST OF APPENDICES

APPENDIX I	Lesson Plan
APPENDIX II	Instrument of the Research
APPENDIX III	Thesis Guidance Letters
APPENDIX IV	Documentation

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CHAPTER I

INTRODUCTION

A. Background of the Research

English has become an international language that dominates various fields, including global communication, academia, business, and technology. A good command of English is not just an additional skill, but has become an essential requirement for individuals who wish to participate in the era of globalization. In the context of language learning, vocabulary plays a fundamental role as it serves as the basis for communication. Without sufficient vocabulary, students will have difficulty understanding the texts they read, expressing ideas both orally and in writing, and comprehending classes taught in English (Chen, Liu, & Huang, 2019). An extensive vocabulary allows students to form more complex sentences and convey ideas more effectively, thus improving their overall communication skills.

At the junior high school level, the acquisition of English vocabulary is an important aspect of the learning process. In a study conducted by Suwantarathip and Orawiatnakul (2015), it was found that students with a broader vocabulary had better reading comprehension and more confidence in speaking. This shows that vocabulary acquisition not only contributes to language comprehension, but also to students' confidence in communication. However, a major challenge in learning English at the junior high school level is the low number of vocabulary words that students have mastered. Many students have difficulty remembering and understanding new words due to

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

various factors, such as ineffective learning methods, limited interactive teaching materials, and lack of opportunities to use English in everyday life.

In addition, the learning methods used in many schools still focus on the technique of mechanically memorizing lists of words without providing a clear context for how the words are used in real-life situations. As a result, students have difficulty remembering and using the vocabulary they learn in conversation or writing. Therefore, more innovative and effective learning strategies are needed to help students improve their vocabulary acquisition more thoroughly and sustainably.

Technological advances have brought great changes to the world of education, including English language learning. With the presence of various technology-based innovations, vocabulary learning can now be done in a more interesting, flexible and interactive way. Technology allows students to learn with a more personalized and adaptive approach, where they can choose learning methods that suit their own needs and learning pace. According to Wu and Huang (2017), the use of technology-based learning applications has been shown to be more effective in helping students understand and remember new vocabulary words than traditional methods such as manually memorizing word lists.

Technology-based learning applications offer several features that can increase student engagement in the learning process. One of the most effective methods is the use of gamification in learning applications. Gamification integrates gaming elements such as point systems, challenges, rewards, and

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

leaderboards into the learning process to create a more fun and engaging learning experience. A study conducted by Chen et al. (2019) found that gamification-based apps, such as Duolingo and Memrise, can increase students' motivation to learn because they feel more challenged and entertained while learning. In addition, technology allows students to learn anytime and anywhere without having to rely on school schedules or physical textbooks.

Although technology has provided a variety of innovative solutions to English language learning, there are still a number of challenges to its implementation at the middle school level. One of the biggest challenges is that teaching methods still tend to be conventional and less interactive. Many schools still rely on rote memorization techniques and repetitive written exercises, which often leave students feeling bored and less motivated to learn (Aminatun & Oktaviani, 2019). Due to the lack of variety in learning methods, many students struggle to maintain their interest in learning English, resulting in low vocabulary acquisition.

Simpler is an English language learning app with a story-based approach and adaptive spaced repetition, designed to help users understand and remember vocabulary and sentence structures in context. The app uses technology to simplify the language learning process through engaging visualizations, interactive quizzes, and exposure to everyday sentence contexts. Based on the principle of memory-based learning, Simpler supports vocabulary recall by resetting the repetition time based on the user's

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

comprehension level. Previous research (Desi, 2022; Megasari et al., 2025) shows that this app is effective in helping students master English vocabulary more quickly and enjoyably. Therefore, Simpler has the potential to be an innovative solution to the challenges of vocabulary learning in basic education settings such as junior high schools.

SMP Negeri 1 Kampa is one of the junior high schools in Kampar Regency, Riau Province that continues to improve the quality of education, including English language learning. Based on initial observations and informal interviews with English teachers, it is known that one of the main challenges in teaching English in Grade VII is students' low vocabulary mastery. Many students still have difficulty understanding the meaning of words in the context of reading and simple conversations. In addition, the dominant learning methods are still conventional and do not utilize technology, which makes students less enthusiastic and easily bored. Therefore, innovations in the learning process, such as the use of interactive digital applications, are needed to increase students' interest and ability to master English vocabulary effectively.

The Merdeka Curriculum, implemented by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology of the Republic of Indonesia, emphasizes student-centered, differentiated and project-based learning. In the context of English language learning, the Merdeka Curriculum provides more space for teachers and students to choose learning methods and media that suit students' characteristics. Learning applications such as Simpler are very much in line

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

with the spirit of the Merdeka Curriculum as they allow for independent learning, personalization of materials and strengthening of basic skills such as vocabulary mastery. Through this technological approach, students can learn anywhere, anytime, according to their individual learning rhythms. It also encourages teachers to become facilitators, providing more flexible and contextualized learning.

Some previous research from Megasari et al, (2025), Desi, A. (2022), Hrkút et al. (2024) the researchers found a improvement in students' vocabulary score after they were taught by using some different applications.

And then from Wibowo, (2020), the researcher used Simpler application with the qualitative descriptive method and focused on students of the Indonesian Railways majoring in plotechnics. While, in this research, the researcher exerted a experimental method of quantitative data, with a pre-experimental design and the subjects in this research was the first grade students at smp negeri 1 kampa

Vocabulary is a fundamental component of learning English because it is the foundation for other language skills such as speaking, reading, writing, and listening. According to Nation (2001), the amount of vocabulary one has is highly correlated with the ability to understand and use language effectively. Therefore, it is important to implement instructional strategies that facilitate rapid and meaningful vocabulary acquisition, especially for early learners. Technology-based approaches are increasingly becoming an option, as they can facilitate flexible, interactive and adaptive learning to meet students'

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

needs. One technology that supports this process is learning applications such as Simplr, which is specifically designed to strengthen vocabulary acquisition through repetition methods and contextual illustrations.

B. Problem

1. Identification of the Problem

In SMP Negeri 1 Kampa, many students have difficulties in learning English because of several factors, First, students have lack of vocabulary. Second, students are not interested in learning English because students find English so difficult to understand. Third, students are lazy to open the dictionary because students feel it takes a long time to open a dictionary. Next, they find English boring and it makes them sleepy and not serious in English.

2. Limitation of the Problem

The limitation of the problem in this study is intended to narrow the scope of the research; based on the background presented, a problem in vocabulary learning was identified. Therefore, this study focuses solely on examining the effect of the Simplr Learning application on English vocabulary mastery of first-grade students at SMP Negeri 1 Kampa.

3. Formulation of the Problem

Based on the above background, the research question of this research is as follows: Is there any significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simplr learning application at SMP Negeri 1 Kampa?

C. Objectives and Significance of Research

1. Objectives of the Research

Based on the formulation of the problem above, then the purpose of this research is as follows: To examine the significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simpler learning application at SMP Negeri 1 Kampa.

2. Significance of the Research

- a. Theoretically, the purpose of this investigation is to advance the theory of teaching English vocabulary.
- b. Practically, the researcher anticipates that this study may be utilized to aid instruction in every class. Using the "Simpler application," a teacher can engage students in classroom activities that help them to improve their English vocabulary. Students can also utilize the "Simpler learning application" to improve their English proficiency by learning vocabulary. In addition, the researcher hoped to have a beneficial impact on students in the future so that they can enjoy learning English on a smartphone. This research is likely to be beneficial for other researchers interested in undertaking research in the same field of study.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau D. Definition of The Terms

Key terms in this study include:

1. Vocabulary Mastery :

Vocabulary Mastery refers to a comprehensive understanding of words that involves three essential aspects, namely form, meaning, and use. The aspect of form covers the knowledge of how words are pronounced, spelled, and their grammatical variations. The aspect of meaning involves the relationship between a word's form and its conceptual meaning, including associations that enrich understanding. (Nation, 2001).

2. Simpler learning Application :

The Simpler Learning application is a digital tool designed to help learners acquire English vocabulary through engaging and interactive features. It presents materials that focus on vocabulary development through various methods such as sentence construction, word selection, and embedded educational games. These features aim to increase learners' motivation and retention by combining gamification with spaced repetition and contextualized use, making the learning process more enjoyable and effective (Desi, 2022; Megasari et al., 2025).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CHAPTER II

LITEARATURE REVIEW

A. Theoretical Framework

1. Vocabulary

Vocabulary is the knowledge needed to understand the meaning of a language. of a language. Vocabulary refers to a person's knowledge of words, their meanings, and their ability to communicate. Because a lack of vocabulary in a second language hinders successful communication, vocabulary is often considered an essential skill for foreign language learners. Students who lack a large vocabulary or the ability to learn a new language are typically unable to communicate in foreign languages. According to Fadhilawati (2021), vocabulary is a crucial aspect of language proficiency because it determines how well language learners speak, listen, read, and write.

In oral communication, vocabulary has become the most fundamental means of developing speaking and listening skills. Without language proficiency, people will not be able to communicate their thoughts, feelings, and desires, as vocabulary is needed to understand game and action concepts, and to acquire and maintain sufficient vocabulary. According to Yunus & Saifudin (2019), vocabulary can be described orthographically (as distinct language objects with meanings) or phonologically (as clusters of words with the same meaning) (the combination of independent elements known as multi-word relations).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Morphological elements (such as suffixes or etymological components) Therefore, students must have a robust vocabulary to enhance their learning abilities, especially in English. In order to In order to develop their listening, speaking, reading and writing skills, students must be able to the vocabulary of the English language.

a. Types of Vocabulary

According to a number of authorities, there are a variety of vocabulary in the in the field of language. Based on the qualities of words. According to Lubis (2004), there are two types of vocabulary, active and passive vocabulary. In order to effectively learn new words, store them in memory, and recall them when speaking or writing, individuals require a great deal of practice and contextualization. The two primary categories of an individual's vocabulary are active and passive. Active vocabulary, also known as productive vocabulary, refers to words and phrases that language learners can use effectively in speaking and writing. In contrast, passive vocabulary consists of words that can be identified and understood through reading and listening. Nemati (2010) stated that passive vocabulary is significantly larger than active vocabulary. It is the vocabulary for which readers have a general understanding of the meaning of a word but were unsure of its multiple meanings and subtleties. Also known as receptive vocabulary.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

According to Alqahtani (2015), there are two types of vocabulary: receptive vocabulary and productive vocabulary. A student's receptive vocabulary consists of words that he or she knows and understands in context, but cannot produce. Students recognize this language when they encounter it in reading, but do not use it in speaking or writing. Productive vocabulary includes words that students understand and can use correctly and constructively in speaking and writing. It consists of the necessary components of receptive vocabulary and the ability to speak or write effectively. Because children can produce their own words to express themselves, productive vocabulary can be viewed as a dynamic process.

b. The Importance of Vocabulary

The importance of mastering vocabulary is that students can begin to learn the language and construct sentences. language and are able to construct sentences. Vocabulary can also be necessary for dialog or discussion. When students If you want to communicate in a foreign language, especially English, you need to understand the vocabulary in order to communicate well. Yunus & Saifudin, (2019) stated that the breadth of vocabulary knowledge is not the only requirement to prove one's abilities and skills in a foreign language. abilities and skills in a foreign language, so no matter how much vocabulary a student has, the vocabulary, students need to practice and

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

use it in conversations or sentences in order to sentences in order to achieve good results in communicating in English.

Academic vocabulary is extremely important to the students. They will read academic texts, write essays, answer exam questions, and explain their homework using academic vocabulary (Munawarah et al., 2020). In terms of vocabulary learning, the common language used in informal conversation and the academic vocabulary used in an academic setting have been studied in recent years. Students realized that vocabulary learning is very important for the proper use of a second language. Emphasis has been placed on learning strategies, as appropriate tactics must be used to facilitate vocabulary acquisition. Mastery of the language can be extended to spelling rules. Vocabulary knowledge enables learners to make full use of the language they are learning. However, it is wrong to judge a student's proficiency solely on the basis of his or her knowledge and mastery of vocabulary. However, the importance of vocabulary learning should not be overlooked.

Responding well to instruction when interacting in a foreign language will make the conversation successful. Students will be able to process and respond to the messages conveyed to them. Therefore, vocabulary is a part of successful communication (Teng, 2014). If a person cannot read or understand a word from what he is reading, he will skip it or stop reading. This can be easily illustrated by looking at

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

poorly spelled articles. If a word cannot be spelled clearly, it is easy for readers to look for other sources. Spelling errors tend to spread, especially online, or make written communication difficult to understand. Alqahtani, (2015) revealed that good vocabulary knowledge is the foundation of communicative competence.

c. Vocabulary Learning

Vocabulary is extremely important when learning a foreign language, especially English, which is one of the required foreign languages taught in junior and senior high schools in Indonesia. The most difficult and time-consuming aspect of learning a foreign language is probably acquiring the necessary vocabulary. Once one had mastered and learned the essence of a language, it is a time-consuming and continuous process (Monica & Anamaria, 2014). Early vocabulary instruction is preferable because students can find, memorize, and understand words more quickly. Vocabulary instruction will be more effective if it is done for one hour every day, so that students' memories of vocabulary learning grow faster (Arwandi et al., 2020). The process of language acquisition can be smooth. Although there seems to be a clear distinction between conventional and modern techniques of vocabulary learning, students have been advised to abandon old methods in favor of the many vocabulary acquisition tactics established by the leading researchers (Yunus & Saifudin, 2019).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Method and Technique

Vocabulary needs to be taught to students from an early age using approaches that capture their attention and encourage vocabulary growth. A comparative approach to vocabulary instruction may make it more engaging, but it will not be easy to implement. If the teacher does not know the students' native language, they will have to rely on translations and explanations provided by the students (Claudia, 2014). Techniques help students learn the meaning of words more quickly and vary educational activities to avoid boredom. The teacher needs to use a variety of tactics to ensure that students are comfortable with the topic and quickly learn new words when teaching vocabulary.

Teachers need to pay close attention to the approaches or strategies they use when teaching vocabulary because good techniques have positive effects, such as attracting more attention and making teaching easier. According to Alqahtani (2015), there are three strategies for teaching vocabulary. The first strategy is the use of items, which includes the use of realia, visual aids, and demonstrations. Our memory for objects and images is highly reliable, and visual strategies can cues for recalling words, so they can help students retain vocabulary more effectively. vocabulary more effectively. When a vocabulary consists of concrete nouns, objects can be used to illustrate meaning. Introducing a new term by showing the physical object often helps students remember the word through imagery. The second

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

technique is sketching; objects can be drawn on the blackboard or on flashcards. If they were plastic-coated cards, they could be used repeatedly in a variety of situations. Using visuals and pictures is the third strategy that could help young students understand and recall the key concepts of the lesson. The pictures connect the students' previous knowledge to a new story, thus facilitating their acquisition of new vocabulary. There are many vocabulary words that can be Introduced through the use of drawings or pictures while teaching a word.

e. Media of Vocabulary Learning

Many application media have been used to improve English skills, especially for learning vocabulary, such as Simpler, Duolingo, Memrise, Babbel, Lingumi flentu, lingodeer, quizizz, and many more in applications that can be used to improve vocabulary learning. Social media is a collection of Internet-based applications based on ideological and technological foundations that provide users with access to a wide range of information (Monica & Anamaria, 2014). The media acts as a conduit or messenger between the sender and the intended recipient of the message (Muyaroah & Fajartia, 2020). The understanding of media in the teaching and learning process has been more clearly defined as the capture, processing, and reconstruction of visual or verbal information through graphic, photographic, or technological means. Luh & Ekayani, (2017) claimed that media motivates students to engage in the learning process. According to

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jaelani et al., 2002, the media are the numerous forms, devices and systems of mass communication such as newspapers, magazines, radio stations, television channels and websites. According to Fauziah et al. (2021), technology is a valuable resource for teachers as a learning aid.

2. Simpler Application

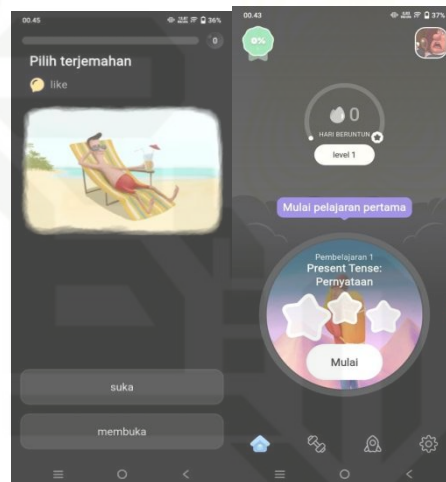
a. Definition simpler application based on Android is a learning application of improving vocabulary development while learning English in Indonesia. The Simpler application can be a learning application that aims to improve knowledge English field. This application helped students to understand all complexity and grammar of English, in addition to that this application is designed as a tutorial to learn English. Rahmawati & Somawati, (2020) assume that media is one of the components used in teaching and learning activities. It is selected based on the objectives and instructional materials that were set.

According to Setiawan & Wiedarti, (2020), mobile applications are the right medium to make students enjoy learning words. It is shown that students were motivated to learn vocabulary when they used it. Wibowo, (2020) suggested that the use of Android-based Simpler application is selected as a recommendation for students to download and can be used to support the knowledge of vocabulary learning and practice questions when learning outside the classroom.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

In this Simpler application, the activities in this application such as compiling sentences, how to pronounce and determine words in English, and also this application uses interesting features such as pictures that match the student's character. Simpler application is an application specially designed by the developer to improve knowledge in the field of English. This application help students understand all the complexities and grammar of English, besides this application is designed as an English learning tutorial by having menu options such as 3000 grammar exercises, conversation exercises, repetition of advanced mode, regular ability tests, unique detective games, and vocabulary collections views.



b. The Procedure of Using Simpler Learning Game

The following procedure exemplifies stages of the use simpler game in the :

- 1) Download the application (Simpler Game by Goodvyzn) in Playstore/Appstore.
- 2) Open the Simpler Game.
- 3) In the homepage of Simpler Game, click the Settings

- 4) Choose the level of game
- 5) After that, in the homepage of new level click Option
- 6) Choose the Vocabulary in option to start the game.
- 7) You will start the game.

Enjoy This game is very interesting and may stimulate the activity of the students in the class.

c. The advantages simpler learning application

Simpler Learning applications have several advantages in supporting students' English vocabulary mastery. First, they provide an interactive and engaging learning environment that can increase students' motivation and interest in learning vocabulary through features such as visuals, quizzes, and immediate feedback. Second, these applications allow students to learn independently and flexibly, as learning activities can be accessed anytime and anywhere according to students' learning pace. Third, Simpler Learning applications often present vocabulary in contextualized forms, helping students understand word meanings and usage more effectively. Fourth, the use of technology in learning can enhance students' retention of vocabulary, as repeated practice and multimedia elements support long-term memory. Finally, such applications can assist teachers by providing alternative learning media that complement classroom instruction and make vocabulary learning more efficient and student-centered.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Relevant of the Research

First, In a previous study by Wibowo, (2020) who had examined the level of students' English proficiency with the title Application of Simpler Applications in Android-Based English Learning for Indonesian Railway Polytechnic Cadets, Based on the results of field observations and interviews with cadets in November 2019 and has succeeded in having a positive impact on improving vocabulary, which showed problems in English language learning in the Indonesian Railway Polytechnic, including lack of confidence in communicating in English, monotonous learning and lecture methods make cadets feel bored during learning, the learning materials that are packaged are less attractive, so the cadets are less motivated to learn English.

Second, Megasari et al, (2025) highlighted students' perceptions of using the Simpler app in improving English vocabulary skills for young learners. The results showed that the app had a positive impact on students' vocabulary comprehension, especially in helping them memorize new words faster and more efficiently. Interactive features in the app, such as practice quizzes, adaptive review, and engaging visual illustrations, contribute to the effectiveness of learning. The researchers also found that the use of technology in English learning can increase students' motivation to learn independently and to be more active in using English in their daily lives.

Third, Desi, A. (2022) focused more on the effect of using Simpler app on the vocabulary acquisition of senior high school students. The study found that tenth grade students at SMA N 1 Pasir Sakti who used Simpler app in

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

their learning experienced a significant improvement in vocabulary comprehension and usage compared to those who relied solely on conventional learning methods. One of the factors contributing to this improvement is the presence of the app's spaced repetition feature, which allows students to better remember new words through repetition tailored to their level of understanding. In addition, the app provides students with the flexibility to learn anywhere and anytime, making learning more effective and not limited to the classroom.

Fourth, Hrkút et al. (2024) discuss the development of an innovative framework for technology-enhanced teaching methods, including the use of the Simpler application in a web development course. Although the main focus of this research was on technology and programming, their findings indicated that the Simpler application could be adapted to a variety of teaching areas, including English language teaching. One of the main challenges identified in this study was the lack of documentation in English for some of the app's features, which could be a barrier for teachers in integrating the app into their curriculum. Nevertheless, this study highlights that the Simpler app has great potential to support technology-enhanced learning, especially for students who are more familiar with digital platforms.

Fiveth, Marlina (2024) studied the effectiveness of using the Simpler application in improving the vocabulary of first grade students in SMPN 6 Parepare. The results showed that after several months of use, the students experienced a significant increase in their vocabulary comprehension and their

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ability to construct simple sentences in English. In addition, the study observed the impact of the app on teachers' teaching methods. Many teachers felt that the app helped them create a more dynamic and engaging learning environment for their students. The use of apps like Simpler also allows teachers to focus more on other aspects of learning, such as communication and reading comprehension, because students can learn vocabulary independently using the app. Therefore, this study recommends that Simpler apps be more widely integrated into the school curriculum to support more effective English language learning.

Based on previous research, there were several relationships between previous researchers and this research. For the first was similarity and the second was difference. For the similarity was that researcher used an application to improve English vocabulary, it can be seen that the mean of students' posttest score was higher than the mean of students' pretest score. The application was considered a medium that can give students' attention in learning, especially in English vocabulary. While the difference is that in the previous research from Megasari et al, (2025), Desi, A. (2022), Hrkút et al. (2024) the researchers found a improvement in students' vocabulary score after they were taught by using some different applications. And then from Wibowo, (2020), the researcher used Simpler application with the qualitative descriptive method and focused on students of the Indonesian Railways majoring in plotechnics. While, in this research, the researcher exerted a experimental method of quantitative data, with a pre-experimental design and the subjects in this research was the first grade students at smp negeri 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kampa, where the researcher implicated a Simpler learning application to investigated the development of students' English vocabulary.

C. Operational Concepts

1. Simpler Learning Applicatios

The use of simple learning applications in English vocabulary acquisition involves the application of educational technology that is easy to use and interactive. The aim is to help students understand and remember vocabulary more effectively. Apps such as Duolingo, Hello English and Simpler facilitate learning through a combination of text, images, audio and interactive quizzes that can be accessed anytime and anywhere. Research shows that these apps are able to increase students' motivation and engagement in learning English (Namaziandost et al., 2018; Marlina, 2024).

These steps are aligned with interactive and collaborative technology-based learning methods (Megasari et al., 2025; Ramli & Ajisoko, 2022).

a. Material Preparation:

- 1) The teacher prepares a list of vocabulary relevant to the lesson theme and selects a simple application that suits the students' needs.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. App Usage:

- 1) Introduced the app to students and explained how to use it.
- 2) Students are asked to explore features such as vocabulary games, pronunciation exercises, and interactive quizzes.

c. Practice and Evaluation:

- 1) Teachers assign tasks through the app and monitor students' progress.
- 2) Evaluation is done by looking at quiz and exercise scores on the app as well as through conventional vocabulary tests.

d. Reflection and Feedback:

- 1) The teacher gives feedback and conducts a class discussion on the vocabulary learned.
- 2) Motivates students to continue practicing independently using the app.

2. Vocabulary Mastery Indicators

According to the junior high school curriculum and experts, vocabulary mastery indicators include:

- a. Pronunciation: The ability to pronounce words correctly.
- b. Meaning: Understanding the meaning of the word in the context of the sentence.
- c. Usage: Using the word in the right sentence.
- d. Spelling: Writing words with the correct spelling.
- e. Synonyms and Antonyms: Understanding and using synonyms and antonyms appropriately.

This indicators is supported by research showing that the use of simple apps can improve pronunciation, meaning comprehension, and word usage in sentences (Namaziandost et al., 2018; Yagi et al., 2016).

D. Assumption and Hypothesis

1. Assumption

Simpler learning are designed to present vocabulary in an engaging and interactive context, which can increase student attention and retention. The use of competitive and collaborative elements in the game is expected to motivate students to participate more actively, thus helping to improve vocabulary recall and mastery.

2. Hypothesis

(H0) : There is no significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simpler learning applicattion's at SMP Negeri 1 Kampa.

(Ha) : There is a significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simpler learning applicattion's at SMP Negeri 1 Kampa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CHAPTER III

METHOD OF THE RESEARCH

A. Research Design

The researcher conducted quantitative research using a pre-experimental design. The researcher used a pre-experimental design by administering a one group pre-test and post-test to determine whether or not the Simpler application facilitated the development of students' English vocabulary. This design included a one-group pre-test (O1), treatment (X), and post-test (O2). The pre-experimental design of the researcher methods to test his research hypotheses and produce valid results is described. The purpose of this research is to determine if there is significant vocabulary development before and after using the Simpler application. Before using the application, a pre-test is administered to evaluate the students' vocabulary comprehension, and a post-test is administered after using the application. of the application.

Table III. 1
Pre-experimental (one group pre-test post-test) design

PRE-EXPERIMENTAL CLASS		
O1	X	O2

(Creswell. 2009)

Explanation :

O1 : Result of a pre-test.

X : Treatment is giving in the class using the “Simpler” application.

O2 : Result of post-test.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Time and The Location of the Research

The researcher was conducted the research at SMP Negeri 1 Kampa. It is located at Jalan Raya Pekanbaru-Bangkinang KM 39. The time for conducting the research activities is one month is April 2025.

C. Subject and Object of the Research

The subject of this research is the first grade students of SMP Negeri 1 Kampa, while the object of this research is The Effect of Simpler Learning Applications on English Vocabulary Mastery of First-Grade Students” at SMP Negeri 1 Kampa.

D. Population and The Sample of The Research

1. Population

Table III. 2
Population of research

Class	Number of The Students
VII-1	31
VII-2	29
VII-3	30
TOTAL	90

The population in this research were seven classes with a total 90 students of first grade at SMP NEGERI 1 KAMPA. In this research the name of class used the first grade as a substitute for mentioning the seventh grade.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sample

The researcher used a sampling purposive technique, and selected the 7-1 in the first grade, consisting of 31 students as the sample of this research.

E. Data Collection Technique

In this research, the researcher analysis the data using one of the methods, namely pre-experimental design. The instrument used in this research is a vocabulary test with two stages of administration, namely pre-test and post-test. The pre-test is designed to examine vocabulary comprehension before the researcher administration the treatment, while the post-test is designed to measure vocabulary comprehension after the treatment. In order to collect the data, the researcher obtain the students' test scores. The data collection method is conducting in three cycles over the course of eight sessions. The first session is the pre-test. In the second through six meetings, the researcher provided instruction on the application procedure, and in the eighth meeting, the post-test is administered to the students. To examine the data, the researcher scores the students' exams. Then, the researcher compared the pre-test and post-test scores of the students.

This research is conducting in three stages. The pre-test, treatment, and post-test, and to clarify the steps in this research, the researcher made the following explanation:

In the first step, the researcher conducting a pretest. The pretest is conducted at the beginning of the study. The test consist of thirty items.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

In this activity, the researcher introduced and taught how to use Simpler application throughout this activity. First, the researcher introduced the Simpler application to the students, second, the researcher introducing the material contained in the Simpler application, third, the researcher ask the students about the material studi in the application, and finally, the researcher pronounce the words correctly and wrote them on the blackboard page. The researcher then instruction the students to repeat it several times and write the words in their notebooks. At the end of the lesson, the researcher give the students an answer sheet and a short test. This task is design to assess the students' understanding of the lesson. The treatments is administer a total of six times.

The third step is a post-test. In this post-test the students has to complete thirty test items. The test is the same as the previous test.

The researcher instrument is a vocabulary test. The test measure the prior students' vocabulary mastery before and after being taught with a more straight forward application. Pre-test and post-test are administer . Each test consist of thirty items and is divid into five sections: pronuonciation, meaning in context, usage, spelling, and synonyms and antonyms. The vocabulary test in the instrument that us by the researcher adapted of the book Kemendikbudristek, (2022) which is in accordance with the characteristics of the sample from this research and in this instrument, the researcher use a combination of two languages, namely English and Indonesian. It aims to make it easier for students to understand

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

the test instructions provided. The implementation of this research, the pre-test is completed prior to using the Simpler application. This test aims to investigate the students' vocabulary mastery. The post-test is administered after using the Simpler application. This test aims to develop into students' vocabulary scores after applying the Simpler application. The post-test consists of thirty test items which is similar to the pre-test. Combine with the pre-test results, the results are analyzed to prove the impact of Simpler applications in developing students' vocabulary.

The researcher instrument was a vocabulary test. The test measured the prior students' vocabulary knowledge before and after being taught with a more simple application. A pre-test and a post-test were administered. Each test consisted of thirty items and was divided into five sections: pronunciation, meaning in context, usage, spelling, and synonyms and antonyms. The Vocabulary test in the instrument used by the researcher was adopted from the book Susanto & Febrianto, (2022) which was in accordance with the characteristics of the sample. From this research and in this instrument, the researcher uses a combination of two languages, namely English and Indonesian. The aim was to make it easier for the students to understand the test instructions.

The implementation of this research, the Pre-test was conducted before using the Simpler application. This test aims to Students' vocabulary mastery. The post-test was administered after using the Simpler application. This test aimed to deepen the students' vocabulary knowledge. After using the Simpler

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

application. The post-test consisted of thirty test items that was similar to the pre-test. Combined with the results of the pre-test, the results was analyzed to prove the impact of the Simpler application on the students' vocabulary. on the students' vocabulary.

**Table III. 3
Vocabulary Test**

No	Competency	Indicator	Type of the item
1	Complete the following words with letters that have the correct pronunciation	Pronouciation	5 items (1,2,3,4,5)
2	Choose the correct word meaning	Meaning	5 items (6,7,8,9,10)
3	Using the word in the right sentence	Usage	5 items (11,12,13,14,15)
4	Writing words with the correct spelling	Spelling	5 items (16,17,18,19,20)
5	Understanding and using synonyms and antonyma appropriately	Synonyms and Antonym	10 items (21,22,23,24,25,26,27,28,29,30)

Before giving the pre-test, the researcher analyze the validity and reliability of the pre-test to find out whether the test is valid or good to use.

1. Validity

In this research, the researcher measure and analyze the validity of the exam given to students. Validity is define as the degree to which a concept is accurately measure in a quantitative research. Content validity

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

refers to the veracity of the test's material as a reflection of language skills. It ensures a match between the curriculum objectives and the objectives being test . According to the research instrument, evidence of content validity is obtain bas on the agreement of experts who have expertise in the field.

2. Reliability

Reliability is the degree to which a measurement can be repeat when different people take the measurement, at different times, under different circumstances, with alternative instruments suppos to measure the same thing. Thus, it can be said that the test is reliable, consistent and reliable. The researcher analyze and calculate each instrument item using SPSS.

F. Technique of Data Analysis

This quantitative analysis employs statistical data derive through data analysis to test the hypothesis (Arikunto, 2006)

The steps was undertook in the quantitative analysis follow:

1. Scoring the students' answer

$$score = \frac{students\ correct\ score}{total\ number\ of\ the\ number\ test} \times 100$$

2. The data classification the students score into five classifications as follow:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 3. 4
Classification of the students communicating score.

Classification	Score
Excellent	86 – 100
Good	71 – 85
Fair	56 – 70
Poor	41 – 55
Very poor	≤ 40

(Arikunto, 2006)

Following data collection, data analysis is the subsequent step. The researcher utilizing statistical analysis and the SPSS program to discover statistically significant variations between the students' pre-test and post-test results. During data analysis, the researcher compute each student's pre-test and post-test scores. Use the pre-test and post-test scores of the students, the researcher determin the mean score after obtaining the score calculation findings. Following the data collection method, data analysis is the subsequent stage. Utilizing t-test statistics for data analysis, the researcher application statistical analysis and then SPSS program software to assess whether there is significant differences between the students' pretest and posttest.

3. Normality test

Test Normality test is performs as a data analysis requirement. Normality test is use to test whether the data can be use to prove that the data is normally distribut or not. Normality test is observe using data from pretest and posttest. The normality test of the results of the pretest

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

and post test data will be used is Shapiro-Wilk using the SPSS program software for windows, because Oktaviani & Notobroto, (2014) assume that the use of the Shapiro-Wilk test is suitable for apply on a sample of less than 50 to produce an accurate decision.

The decision criteria in the normality test on SPSS (Suyanto et al., 2018).

- a. If the significance value is ($=$ or > 0.05), the data is normally distributed .
- b. If the significance value is (< 0.05), then the data is not normally distributed .

4. Hypothesis test

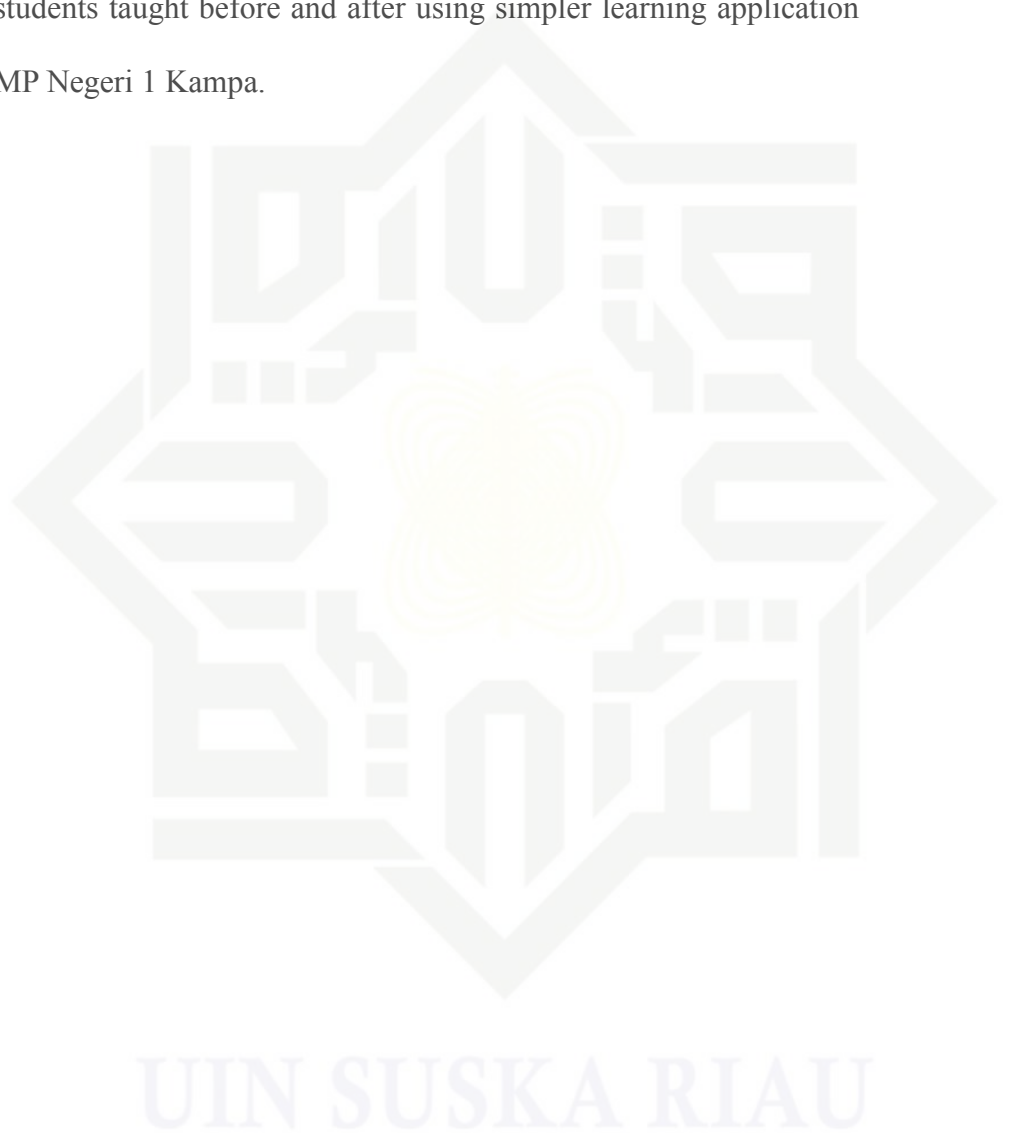
After testing for normality with normal and homogeneous distributions, the one-sample t-test is used to test of the hypothesis. According to (Suyanto et al., 2018), the one-sample t-test is an analytical method for comparing a single independent variable. This technique is used to determine whether a particular value differs significantly from the sample mean, or to compare the sample mean to a hypothesis value. One sample t test is conducted using the SPSS program for Windows and a significance level of 0.05. With the one sample t test decision criteria in SPSS. There is two methods: the classical method and the probabilistic method.

With the statistical hypothesis made to determine the students taught before and after using simpler learning application's is as follows.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. H_0 = There is no significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simpler learning application at SMP Negeri 1 Kampa.
- b. H_a = There is a significant difference in vocabulary mastery between the students taught before and after using simpler learning application at SMP Negeri 1 Kampa.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the findings, the significance value was less than 0.05 and the t-value was higher than the t-table value, which means that H_0 was rejected and H_a was accepted. This shows that there was a significant difference in students' vocabulary mastery before and after using the Simpler Learning application. The application helped students improve their vocabulary because they were more engaged during the learning process. During the treatment, students became more active, were able to mention new vocabulary, and could make appropriate sentences. Therefore, it can be concluded that the Simpler Learning application is effective in improving students' English vocabulary mastery.

B. Suggestions

The researcher offers various recommendations for teachers, students, and other researchers as a whole. For teachers, selecting learning resources will affect on how are focused their students during the teaching-learning process. Learning media can be employed to help teachers and students communicate with one another. The students' interest in the content being taught improves when appropriate media is used. As a result, the teachers must select suitable teaching tools for their students. Then for students, the Simpler learning application is a medium that can be used in learning vocabulary

mastery, it can be downloaded in playstore and played alone or in groups with flexibly. Also, the outcomes of this study can serve as a guide for future similar studies using various variables or research approaches, both for themselves and for other researchers. There are many other optional media that can be used as studies to determine the effectiveness of learning in vocabulary mastery.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



REFERENCES

- Ajisoko, P. (2020). The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 149–155.
- Almuslimi, F. (2016). The effect of cooperative learning strategy on English reading skills of 9th grade Yemeni students and their attitudes towards the strategy. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IJRHAL)*, 4(2), 41–58.
- Algahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how it should be taught. *International Journal of Teaching and Education*, III(3), 21–34.
- Aminatun, D., & Oktaviani, L. (2019). Memrise: Promoting students' autonomous learning skill through language learning application. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(2), 214–223.
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi penelitian: Metodologi penelitian skripsi*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Arwandi, A. W., Syarif, H., & Ardi, H. (2020). Improving students' vocabulary through word games at grade VI of SDS Setia Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 463, 183–186.
- Binmudnee, P., Abdulsata, S., Hama, I., Maduerh, R., & Takaeh, S. (2021). The development of the English vocabulary application on Android operating system for upper-primary students in five southern border provinces. *Interdisciplinary Research Review*, 16(3), 8–13.
- Chen, C. M., Liu, H., & Huang, H. B. (2019). Effects of a mobile game-based English vocabulary learning app on learners' perceptions and learning performance. *ReCALL*, 31(2), 170–188.
- Claudia, H. I. (2014). Teaching English as a foreign language to foreigners. *The Annals of the University of Oradea: Economic Sciences*, 2, 87–94.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Desi, A. (2022). *The influence of using Simpler application towards students' vocabulary mastery at the tenth grade of SMA N 1 Pasir Sakti in the academic year of 2021/2022*. Bandar Lampung, UIN Raden Intan Lampung.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz application for learning and evaluating grammar material. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 6(1), 85–94.
- Fauziah, R., Hadiyanto, Miaz, Y., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model sains teknologi masyarakat terhadap aktivitas dan hasil belajar students di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Franciosi, S. J., Yagi, J., Tomoshige, Y., & Ye, S. (2016). The effect of a simple simulation game on long-term vocabulary retention. *CALICO Journal*, 33(3), 355–379.
- Göz, F., & Ozcan, M. (2017). An entertaining mobile vocabulary learning application. *The Eurasia Proceedings of Educational and Social Sciences*, 7, 63–66.
- Hashemifardnia, A., Namaziandost, E., & Rahimi Esfahani, F. (2018). The effect of using WhatsApp on Iranian EFL learners' vocabulary learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 5(3), 256–267.
- Hrkút, P., Meško, M., & Ďuračík, M. (2024). A custom framework for innovative approach of teaching web development courses. In *Proceedings of the 36th Conference of Open Innovations Association (FRUCT)* (pp. 256–261). Helsinki, Finland: IEEE.
- Jaelani, A., Sutari, D. R., & Bogor, U. I. (2002). Students' perception of using Duolingo application as a media in learning vocabulary. *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, 2, 40–47.
- Lubis, I. R. (2004). *Improving students' vocabulary mastery by using Fly Swatter Game in the first grade of MTs Persatuan Amal Bakti (PAB) 1 Helvetia*. Madison, WI: CWL Publishing Enterprises.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar students. Denpasar,
- Marlina, M. (2024). *The use of Simpler application to improve students' vocabulary of first grade at UPTD SMPN 6 Parepare*. Parepare, Indonesia.
- Megasari, F., Fitri, A., Febrian, R., & Saputra, A. (2025). Students' perception of the use of English application "Simpler" for improving vocabulary skills in young learners. *Candradimuka: Journal of Education*, 3(1), 6–16.
- Monica, A. S., & Anamaria, M. P. (2014). The impact of social media on vocabulary learning: Case study Facebook. *The Annals of the University of Oradea: Economic Sciences*, 23(2), 120–130.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Munawarah, M., Ramli, R., & Sudirman, S. (2020). Using *The Jakarta Post* to improve academic English vocabulary. *Bosowa Journal of Education*, 1(1), 41–44.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Adobe Flash CS6. *Edutainment*, 8(1), 27–38.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Nemati, A. (2010). Active and passive vocabulary knowledge: The effect of years of instruction. *Asian EFL Journal*, 12(1), 30–46.
- Noviyanti, R., Bahri, S., & Nasir, C. (2019). The use of Think Bingo game to improve students' vocabulary mastery. *Research in English and Education Journal*, 4(1), 1–8.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Purwo, S., Ramli, R., & Ajisoko, P. (2022). Engaging Simpler applications to develop students' English vocabulary at the secondary level. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 469–478.
- Rahmawati, & Somawati. (2020). Application of vocabulary to children with educational games. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 150–154.
- Rajayi, S., Poorahmadi, M., & Poorahmadi, M. (2018). The impact of teaching vocabulary through Kik application. *International Journal of English Language Teaching*, 5(1), 22.
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of Quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95.
- Suwantarathip, O., & Orawiwnakul, W. (2015). Using mobile-assisted exercises to support students' vocabulary skill development. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(1), 163–171.
- Suyanto, Amal, A. I., Noor, A., & Astutik, I. T. (2018). *Analisis data penelitian: Petunjuk praktis bagi mahasiswa kesehatan menggunakan SPSS*. Yogyakarta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Teng, F. (2014). Strategies for teaching and learning vocabulary. *Beyond Words*, 2(2), 40–56.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Oxfordshire, Bluestone Press.
- Wibowo, A. P. E. (2020). Penerapan aplikasi Simpler dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android. *Jurnal Aghinya STIESNU Bengkulu*, 3(1), 99–109.
- Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2017). A mobile game-based English vocabulary practice system. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 265–277.
- Yunus, K., & Saifudin, M. S. (2019). Vocabulary learning strategies among English as second language learners. *Journal of Qualitative Social Science*, 1(1), 12–19.

APPENDICES

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 1

Lesson Plan (RPP)

UIN SUSKA RIAU



MEETING 1

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.2 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait hubungan keluarga; pronoun (subjective, objective, possessive))	4.2 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Menentukan tujuan komunikatif teks memaparkan jati diri
- Mengidentifikasi struktur teks memaparkan jati diri

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin berdoa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru memberikan sebuah test tertulis kepada siswa (pre-test) selama 15 menit.
- Siswa mengerjakan tes secara individu tanpa bantuan smartphone atau kamus
- Guru memperkenalkan dan memberikan arahan untuk menginstal aplikasi simpler pada smartphone siswa.
- Siswa memperhatikan dan mulai mengikuti prosedur guru
- Guru memperlihatkan fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi
- Siswa memperhatikan penjelasan penggunaan aplikasi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi awal (present tense – pernyataan) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai mengaplikasikan Simpler selama 10 menit
- Guru memberikan contoh kosakata, kata kerja, dan rumus penulisan present tense
- Siswa memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mengikuti arahan guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru memberikan kesimpulan

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Mengerjakan tugas dengan tuntas
2. Mandiri dalam mengerjakan tugas.

B. Pengetahuan

1. Mencari kata benda dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

1. Memilih kosakata yang tepat / diksi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MEETING 2

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.2 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. {Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait hubungan keluarga; pronoun (subjective, objective, possessive)}	4.2 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Mengidentifikasi unsur kebahasaan dalam teks
- Mengidentifikasi ungkapan memaparkan jati diri orang disekitarnya dengan baik sesuai dengan struktur teks dan unsur kebahasaan

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan pertama dan menjelaskan materi pada pertemuan kedua
- Siswa memperhatikan penjelasan materi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (nomina jamak) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit • Siswa men aktifkan smartphone dan mulai mengaplikasikan Simpler
- Guru memberikan contoh kosakata, kata kerja, dan contoh penulisan
- Siswa memperhatikan dan mencatat pada buku catatan
- Guru membuatkan kelompok pada siswa yang terdiri dari 4-5 siswa
- Siswa mengikuti arahan guru
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai berdiskusi dengan kelompok dalam games
- Guru memberikan kesimpulan

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MEETING 3

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.4 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular)	4.4 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Mengidentifikasi benda-benda yang ada didalam ruangan kelas
- Mengidentifikasi ruangan atau gedung yang ada di sekolah
- Mengidentifikasi benda-benda yang ada didalam tas
- Menyebutkan jumlah benda yang ada didalam ruangan kelas
- Menyebutkan jumlah benda yang ada di dalam tas

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan kedua dan menjelaskan materi pada pertemuan ketiga
- Siswa memperhatikan penjelasan materi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (some and any) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai mengaplikasikan Simpler selama 10 menit
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa memperhatikan dan mencatat pada buku catatan
- Guru membuatkan kelompok pada siswa yang terdiri dari 4-5 siswa
- Siswa mengikuti arahan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai berdiskusi dengan kelompok dalam games
- Guru memberikan kesimpulan Refleksi :
- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menambah pengetahuan kosakata

- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



MEETING 4

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.4 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular)	4.4 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

INDIKATOR

- Mengidentifikasi bagian-bagian rumah
- Mengidentifikasi benda-benda yang ada di dalam bagian-bagian rumah
- Menyebutkan benda-benda yang ada didalam bagian-bagian rumah

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa Kegiatan Inti :
- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan ketiga dan menjelaskan materi pada pertemuan keempat
- Siswa memperhatikan penjelasan materi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (much, many, a lot of) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai mengaplikasikan Simpler selama 10 menit
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa memperhatikan dan mencatat pada buku catatan
- Guru membuat kelompok pada siswa yang terdiri dari 4-5 siswa
- Siswa mengikuti arahan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai berdiskusi untuk mengerjakan games
- Guru memberikan kesimpulan

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



MEETING 5

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.5 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang, benda sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan be, adjective)	4.5 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait sifat orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Memahami penggunaan simple Tense (verb 1 s/es),
- Memahami penggunaan to be (is, am, are), dalam menggambarkan seseorang.
- Membuat kalimat dalam bentuk Present Tense (with/without s/es), kata tanya dan pernyataan negatif, preposisi: in, on, at untuk tempat dan waktu yang tepat sesuai fungsinya.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas mulai memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa Kegiatan Inti :
- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan keempat dan menjelaskan materi pada pertemuan kelima
- Siswa mendengarkan penjelasan materi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (Present continuous tense - pernyataan) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai mengaplikasikan Simpler
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa memperhatikan dan mencatat pada buku catatan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai mengerjakan
- Guru memberikan kesimpulan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



MEETING 6

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.5 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang, benda sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan be, adjective)	4.5 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait sifat orang, binatang, dan benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Memahami kata sifat yang tepat sesuai dengan konteksnya dalam menggambarkan seseorang
- Memahami penggunaan ucapan yang benar
- Menggunakan ucapan yang benar Mengucapkan perbedaan intonasi yang tepat

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan kelima dan menjelaskan materi pada pertemuan keenam
- Siswa mendengarkan penjelasan materi
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (Present continuous tense - pertanyaan dan penyangkalan) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit \
- Siswa mulai menggunakan aplikasi Simpler
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa mencatat pada buku catatan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai mengerjakan
- Guru memberikan kesimpulan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



MEETING 7

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)
3. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3 mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan kosa kata terkait angka kardinal dan ordinal)	4.3 menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari, bulan, nama waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Menyebutkan angka cardinal 1 – 100
- Menyebutkan nama waktu dalam hari dengan percaya diri

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas memimpin doa di dalam kelas
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan keenam dan menjelaskan materi pada pertemuan ketujuh
- Siswa mendengarkan penjelasan guru dan bertanya jika masih kebingungan
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (Adverbial time) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai menggunakan aplikasi
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa mencatat di buku catatan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mengerjakan games
- Guru memberikan kesimpulan

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi



MEETING 8

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 KAMPA

Kelas : VII

Semester : Ganjil

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Alokasi : 40 menit

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.6 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/fungsi orang binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan kalimat declarative, interrogative, simple present tense)	4.6 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, dan benda, dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDIKATOR

- Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari percakapan terkait kebiasaan melakukan kegiatan
- Menyebutkan kembali pertanyaan dan pernyataan para tokoh tentang pekerjaan dan tindakan terkait

TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami kosakata dari suatu kata benda, dan kata kerja dan dapat menyimpulkan kata yang sesuai dalam bahasa Inggris melalui Simpler aplikasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai pelajaran
- Ketua kelas mulai memimpin doa
- Guru mengabsen siswa

Kegiatan Inti :

- Guru mengulas kembali materi pada pertemuan ketujuh dan menjelaskan materi pada pertemuan kedelapan
- Siswa mendengarkan penjelasan guru dan diberikan kesempatan bertanya jika masih bingung
- Guru memberikan arahan untuk mempelajari materi selanjutnya (Adverbial time) menggunakan aplikasi simpler selama 10 menit
- Siswa mulai mengaplikasikan Simpler
- Guru memberikan contoh kosakata dan contoh penulisan
- Siswa memperhatikan dan mencatat pada buku catatan
- Guru membuat kelompok pada siswa
- Siswa mengikuti arahan
- Guru memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk games.
- Siswa mulai mengerjakan games secara berkelompok
- Guru memberikan sebuah test tertulis kepada siswa (post-test) selama 15 menit.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa mulai mengerjakan tes terakhir
- Guru memberikan kesimpulan dan memberikan hadiah kepada siswa

Refleksi :

- Dalam penggunaan aplikasi Simpler, diharapkan siswa tetap dapat menambah pengetahuan kosakata
- Format latihan dengan metode games dipilih karena memberi suasana permainan dan bersifat kompetitif.

PENILAIAN

A. Sikap Keterampilan

1. Menjawab pertanyaan dengan benar
2. Kekompakan dalam membantu kelompok

B. Pengetahuan

1. Mencari kosakata baru dalam bahasa Inggris.
2. Memahami arti kata .

C. Keterampilan

Memilih kosakata yang tepat / diksi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 2

Instrument of the Research

UIN SUSKA RIAU



VOCABULARY TEST OF PRETEST-POSTTEST

NAME:

CLASS:

Pronunciation

1. Which word has the same final sound as 'watch'?
 - a. match
 - b. wash
 - c. walk
 - d. wage
2. How many syllables does the word 'education' have?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
3. Which word is pronounced differently from the others?
 - a. bear
 - b. wear
 - c. dear
 - d. tear
4. What is the correct stress pattern of the word 'photograph'?
 - a. pho-TO-graph
 - b. PHO-to-graph
 - c. pho-to-GRAPH
 - d. photo-GRAPH
5. Which of the following words has a silent letter?
 - a. write
 - b. play
 - c. stand
 - d. run

Meaning in Context

6. 'She borrowed a book from the library.' What does 'borrowed' mean?
 - a. Took and will return later
 - b. Gave as a gift
 - c. Bought with money

- d. Read quickly
7. 'I am proud of my brother's achievement.' What does 'proud' mean in this sentence?
 - a. Happy and satisfied
 - b. Sad and disappointed
 - c. Angry and confused
 - d. Calm and silent
8. 'He always obeys the rules.' The word 'obeys' means:
 - a. Breaks
 - b. Follows
 - c. Ignores
 - d. Makes
9. 'The room was so silent you could hear a pin drop.' What does 'silent' mean?
 - a. Dirty
 - b. Noisy
 - c. Quiet
 - d. Dark
10. 'We should respect our teachers.' The word 'respect' means:
 - a. Ignore
 - b. Laugh at
 - c. Honor
 - d. Challenge

Usage

11. Which sentence uses 'helpful' correctly?
 - a. He helpful the food.
 - b. She is very helpful to others.
 - c. They are helpful play.
 - d. Helpful is he.
12. Which is the correct use of 'clean'?
 - a. I clean my hands before eating.
 - b. I clean to going to school.
 - c. Clean is a play.
 - d. They clean a homework.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Choose the correct sentence using 'library'.
 - a. I buy library in the market.
 - b. We go to the library to read books.
 - c. The library is eat.
 - d. Library clean we.
14. Which sentence uses 'friendly' properly?
 - a. He speaks friendly.
 - b. She is a friendly girl.
 - c. I walk friendly the dog.
 - d. Friendly run fast.
15. Choose the correct use of 'hungry'.
 - a. I feel hungry after lunch.
 - b. The hungry is loud.
 - c. They eat hungry.
 - d. I walk hungry to school.

Spelling

16. Which is the correct spelling?
 - a. Becaus
 - b. Becose
 - c. Because
 - d. Becous
17. Choose the correctly spelled word:
 - a. Frend
 - b. Friend
 - c. Freind
 - d. Friand
18. What is the correct spelling of the word meaning 'happy and smiling'?
 - a. Cheerfull
 - b. Cheerful
 - c. Cherfull
 - d. Chearful
19. Choose the correct spelling of the word for an academic subject.
 - a. Mathematic
 - b. Matematics
 - c. Mathematics
 - d. Mathemathics
20. Which spelling is correct for the day of the week?
 - a. Wensday
 - b. Wednesday

- c. Wendnesday
- d. Wednesday

Synonyms and Antonyms

21. The synonym of 'begin' is...
 - a. start
 - b. end
 - c. finish
 - d. late
22. The antonym of 'cold' is...
 - a. cool
 - b. hot
 - c. chilly
 - d. fresh
23. The synonym of 'happy' is...
 - a. angry
 - b. joyful
 - c. tired
 - d. sleepy
24. The antonym of 'fast' is...
 - a. slow
 - b. speedy
 - c. quick
 - d. rapid
25. The synonym of 'difficult' is...
 - a. simple
 - b. easy
 - c. hard
 - d. soft
26. The antonym of 'noisy' is...
 - a. bright
 - b. quiet
 - c. loud
 - d. rough
27. The synonym of 'clever' is...
 - a. kind
 - b. smart
 - c. mean
 - d. weak
28. The antonym of 'polite' is...
 - a. rude
 - b. smart
 - c. gentle
 - d. honest
29. The synonym of 'quickly' is...



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- slowly
- rapidly
- lately
- wrongly

30. The antonym of 'clean' is...

- fresh
- neat
- dirty
- tidy

Answer Key:

- A
- D
- C
- B
- A
- A
- A
- B
- C
- C
- B
- A
- B
- B
- A

- C
- B
- B
- C
- B
- A
- B
- B
- A
- C
- B
- B
- A
- B
- C

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 3

Thesis Guidance Letters

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 02 Mei 2025

Nomor : B-8810/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Yth : Kepala
 SMP Negeri 1 Kampa
 Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmanullahi Wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Fathul Aziz
NIM	: 12110413641
Semester/Tahun	: VIII (Delapan) / 2025
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : THE EFFECT OF SIMPLER LEARNING APPLICATIONS ON STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY MASTERY AT THE FIRST-GRADE OF SMP NEGERI 1

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Kampa
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (02 Mei 2025 s.d 02 Agustus 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
 Rektor
 Pekanbaru

Dr. H. Kadar, M.Ag.
 NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPT SMP NEGERI 1 KAMPA
 Alamat : Jln. Raya Pekanbaru – Bangkinang Km. 39 Desa Sawah Baru 28563



SURAT BALASAN
 Nomor : 422/UPT.SMPN.1.K/IV/2025/030

Hal : Balasan
 Kepada Yth/
 Ketua Jurusan SI Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU
 Di Tempat
 Dengan Hormat
 Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SARTUNIS,S.Pd
 Jabatan : Kepala UPT SMPN 1 Kampa

Menerangkan Bahwa

Nama : FATHUL AZIZ
 NIM : 12110413641
 Universitas : UIN SUSKA RIAU
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian di UPT SMPN 1 Kampa sebagai syarat untuk pengajuan judul skripsi :

"THE EFFECT OF SIMPLER LEARNING APPLICATIONS ON STUDENT'S ENGLISH VOCABULARY MASTERY AT THE FIRST – GRADE OF SMP NEGERI 1 KAMPA "

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,
 terima kasih.



Kampa, 28 April 2025
 Kepala UPT SMPN 1 Kampa
SARTUNIS,S.Pd
 NIP.19650517 199001 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 4.5 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL

Nama
Nomor Induk Mahasiswa
Hari/ Tanggal
Judul Proposal Penelitian

Fathul Aziz
12110413641
Selasa, 4 Maret 2025
The Effect of Simple Learning Applications
on Student's English Vocabulary
Mastery at the First-Grade of SMP Negeri
1 Kampar

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	Revise the background of the research!
2.	Revise the limitation of the problem!
3.	Revise Definition of Terms.
4.	Revise grammatical mistakes!
5.	Revise References!
6.	Revise Capitalizations!

Penguji I

Muband Haidi, Ph.D

Pekanbaru, 04 Maret 2025
Penguji II

Maimun Fikri, M.Pd

Note:

Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

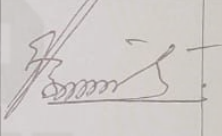
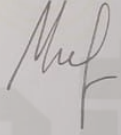


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

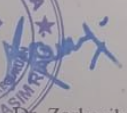
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL

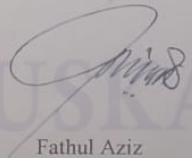
Nama Mahasiswa : FATHUL AZIZ
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110413641
 Hari/Tanggal Ujian : 4 Maret 2025
 Judul Proposal Ujian : **THE EFFECT OF SIMPLER LEARNING APPLICATIONS ON STUDENTS' ENGLISH VOCABULARY MASTERY AT THE FIRST-GRADE OF SMP NEGERI 1 KAMPA**
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Abdul Hadi, Ph.D	PENGUJI I		
2.	Mainar, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
 Dekan
 Wakil Dekan I


 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 24 April 2025
 Peserta Ujian Proposal


 Fathul Aziz
 NIM. 12110413641

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 4

Documentation

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



CURRICULUM VITAE

Fathul Aziz, a son from Mr. Muhammad Syarqawi and Mrs. Siti Hasanah. He was born on June 10th, 2003 in Pekanbaru, Prov. North Sumatra. He lives at Pekanbaru, Riau. In 2015, He was graduated from SDIT Darel Hikmah Pekanbaru. In 2018, He finished his study at MTS Darel Hikmah Pekanbaru. He continued his study at

MA Darel Hikmah Pekanbaru and finished it in 2021

In 2021, He was accepted become one of the students in English Education Department, Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic of Sultan Syarif Kasim Riau. On July 2024, He was doing KKN (Kuliah Kerja Nyata) in Simpang Belutu , Kandis – Siak. Then He was doing Pre-Service Teacher Training Practice at UPT SMPN 1 Kampa, riau.

Finally, He followed Final Examination of his thesis entitled —The Effect of Simpler Learning Applications on Students' English Vocabulary Mastery at The First Grade of SMP NEGERI 1 KAMPA