

REFERENCES

- Abdurahimovna, B. Z., & Bakhodirovna, I. U. (2023). Types Of Games Used In Preschool Education And Methods Of Their Organization. *Open Access Repository*, 4(3), 1037-1041.
- Abdumuratovich, K. S. (2023). Modern Methods And Tips Of Learning English. *Journal Of Innovations In Scientific And Educational Research*, 6(3), 58-60.
- Akhter, S., Haidov, R., Rana, A. M., & Qureshi, A. H. (2020). Exploring the significance of speaking skill for EFL learners. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(9), 6019-6030.
- Ali, H. H. H. (2022). The Importance of the Four English Language Skills: Reading, Writing, Speaking, and Listening in Teaching Iraqi Learners. *Humanitarian and Natural Sciences Journal*, 3(2).
- Ayuningtias, D. O., & Yana, Y. (2019). The Use Of Role Play To Improve Students' speaking Skill. Project (Professional Journal of English Education), 2(3), 416-420.
- Burns, A. (2019). Concepts for teaching speaking in the English language classroom. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 12(1), 1-11.
- Brown, D. 2000. Principle of Language Learning. San Francisco: Pearson Education
- Crisianita, S., & Mandasari, B. (2022). The Use Of Small-Group Discussion To Improve Students' speaking Skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 61-66.
- Cuic Tankovic, A., Kapeš, J., & Benazić, D. (2023). Measuring the importance of communication skills in tourism. *Economic research-Ekonomska istraživanja*, 36(1), 460-479.
- David P. Harris, Testing English as a Second Language, (New York: McGraw Hill Book Company, 1969), p.84
- Demayani, D. (2021). Analysis of Learning Difficulties Based on Networking Communications During The Covid-19 Pandemic. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 5(1), 26-35.
- Dewi, N. P. W. K., Dharmayanti, P. A. P., & Astawa, I. N. (2020). Using Guessing Games To Improve Students' speaking Skill. *Journal on Studies in English Language Teaching (JOSELT)*, 1(2).

- Elisdawati, Y. (2023). Students' Perception on the Use of English Through Guessing Games in the Classroom. *JOLADU: Journal of Language Education*, 1(3), 118-126.
- Fanari, A., Gahler, H., Gim, H., Case, T., & Harwood, J. (2023). Negative side effects of music listening during cross-cultural transitions: Exploring how music hinders cross-cultural (re) adaptation among student sojourners. *International Journal of Intercultural Relations*, 95, 101828.
- Fansury, A. H., Januarty, R., & Ali Wira Rahman, S. (2020). Digital content for millennial generations: Teaching the English foreign language learner on COVID-19 pandemic. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(3).
- Felani, H. (2022). The use of icebreakers and games for interactive online learning. *Communications in Humanities and Social Sciences*, 2(2), 65-70.
- Gula, L. P. (2022). Challenges encountered by the teachers handling oral speech communication courses in the era of COVID-19 pandemic. *Pakistan Journal of Educational Research*, 5(1).
- Hasanah, R., Eviyuliwati, I., & Defianty, M. (2022). The Effect of Guessing Game on Students' Vocabulary Knowledge. *Journal of English Language and Education*, 7(1), 46-52.
- Hayati, A. (2020). The use of digital guessing game to improve students' speaking ability. *Journal of English Education and Teaching*, 4(1), 115-126.
- Kaur, D., & Aziz, A. A. (2020). The use of language game in enhancing students' speaking skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 687-706.
- Lar, M. A. A., & Maulina, M. (2021). Students' self-Confidence In Speaking For A Live Presentation: A Literature Review. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 3(3), 88-95.
- Marzuki, A. G., & Kuliahana, A. (2021). Using Language Games to Enhance EFL Students' Speaking Skill in Indonesia. *Al-Ta lim Journal*, 28(3), 213-222.

- Mirza o'g'li, A. I. (2023). Development Of English-Speaking Competencies In Elementary Grades. In *Proceedings of International Conference on Educational Discoveries and Humanities* (Vol. 2, No. 1, pp. 62-68).
- Meiningsih, F. A., & Madya, S. (2021). The Use of Guessing Game in Improving the Speaking Skills of Elementary School Students. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 8(2), 327-339.
- Naam, K. N., & Rahman, K. (2023). Unmasking Student Struggles: Speaking Challenges at UIN Mataram's English Study Club. *The Progress: Journal of Language and Ethnicity*, 2(1), 32-44.
- Nainggolan, L. A., Siallagan, J. E., & Situmorang, R. R. (2022). The effect of english games to improve speaking skill and motivation of class X senior highschool students. *International Journal Of Multi Science*, 2(10), 63-70.
- Nartiningrum, N., & Nugroho, A. (2021). English teachers' perspectives on challenges, suggestions, and materials of online teaching amidst the global pandemic. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 8(1), 101-119.
- Pennycook, A. (2017). *The cultural politics of English as an international language*. Taylor & Francis.
- Pertiwi, A. (2023). Guessing game method in speaking instruction. *ELT in Focus*, 6(1), 37-47.
- Purohman, S. P. (2018). Classroom action research alternative research activity for teachers. *Research gate*.
- Puspitasari, P. T. (2021). The Implementation of Guessing Game to Improve The Speaking Ability of EFL Students in Excellent Course, Kampung Ingggris, Pare, Kediri. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(2), 79-87.
- Qureshi, I. A. (2007). The importance of speaking skills for EFL learners. *Department of English, Alama Iqbal Open University, Pakistan. Psycholinguistics*, 10.
- Rabiah, S. (2018). Language as a tool for communication and cultural reality discloser.

- Rao, P. S. (2019). The importance of speaking skills in English classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 6-18.
- Riadil, I. G. (2020). A Study of students' perception: identifying EFL learners' problems in speaking skill. *International Journal of Education, Language, and Religion*, 2(1), 31-38.
- Rusticus, S. A., Pashootan, T., & Mah, A. (2023). What are the key elements of a positive learning environment? Perspectives from students and faculty. *Learning Environments Research*, 26(1), 161-175.
- Saidova, K., Ibragimova, D., Olimzoda, P., & Shamsiyev, K. (2023). Influence Of Using Games On English Lessons. *Theoretical aspects in the formation of pedagogical sciences*, 2(4), 54-58.
- Saihu, S. (2020). The Urgency Of Total Quality Management In Academic Supervision To Improve The Competency Of Teachers. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(02), 297-323.
- Saldaria, E., Ariawan, V. A. N., & Cahyani, I. (2019). Speaking skill of elementary school students reviewed by gender. *Jurnal Prima Edukasia*, 7(1), 20-27.
- Sasidharan, P. R. I. Y. A. (2021). Effective Listening and Speaking Skills as Teaching Strategies for Online Classroom Communication. *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)*, 9(4), 7-12.
- Siregar, I. (2022). Language Response as a Cultural Element to Globalization. *Lakhomi Journal Scientific Journal of Culture*, 3(1), 8-18.
- Srivani, V., Hariharasudan, A., Nawaz, N., & Ratajczak, S. (2022). Impact of Education 4.0 among engineering students for learning English language. *PLoS One*, 17(2), e0261717.
- Syafriyadin, S. (2020). Students' strategies in learning speaking: experience of two indonesian schools. *Vision: Journal for Language and Foreign Language Learning*, 9(1), 34-47.
- Tacarroucht, K., Zano, K., & Zamorano, A. (2022). Team Games-Language Learning Model in Improving Students' Speaking and Listening Skills Viewed from Creativity. *Journal of Language and Literature Studies*, 2(1), 53-61.

- Thao, T. Q., & Nguyet, D. T. N. (2019). Four aspects of English speaking difficulties encountered by tertiary English-majored students. *Ho Chi Minh City Open University Journal Of Science-Social Sciences*, 9(2), 53-64.
- Ummah, A. H. (2023). Communication Performance Of Millennial Students: Digital Da'wah Strategies Of Islamic Boarding Schools In Lombok West Nusa Tenggara. *TASÂMUH*, 21(1), 71-100.
- Wahyuni, S., & Yulianti, F. (2016). The Use Of Guessing Game to Improve Student's Speaking Skill. *Getsempena English Education Journal*, 3(2), 12-22.
- Yakubovna, U. N. (2022). Current Trends In Teaching Second Language Vocabulary. *Conferencea*, 208-210.
- Yudha, H. T., & Mandasari, B. (2021). The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 74-79.
- Yukselturk, E., Altıok, S., & Başer, Z. (2018). Using game-based learning with kinect technology in foreign language education course. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 159-173.
- Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4).

Appendix 1

MTS NU SUNAN AMPEL GUMUKMAS

SPEAKING PRE-TEST SCORE

SEVENTH GRADE

Scoring Rubric					
Respondent	Pronunciation	Fluency	Vocabulary	Total	Score
NDFTL	3	3	3	9	75
ULF. D	2	2	2	6	50
RSK. I	2	3	3	8	66.6
SYRF. K	2	3	2	7	58.3
J. A. S	3	3	3	9	75
UMYRH	3	3	3	9	75
S. N. W	3	3	3	9	75
IZH. A	2	2	3	7	58.3
SNDY. S	3	2	3	8	66.6
NDTN. N	3	3	3	9	75
I. R. A. S	3	3	3	9	75
Total Score				90	749.8

Rumus Nilai =

TOTAL SCORE : 12 X 100 = SCORE

Appendix 2

RENCAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Lesson Plan)

Satuan Pendidikan	: MTs NU Sunan Ampel Gumukmas
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: 7/ Genap
Materi Pokok	: Describe it!
Alokasi Waktu	: 6x40 menit (pertemuan 1,2,3,4,5 dan 6)

A. Langkah Pembelajaran

a. Pertemuan 1

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan - Siswa merespon sapaan guru - Siswa menjawab pertanyaan guru terkait keadaannya. - Siswa memimpin doa. - Guru mengecek daftar hadir siswa.	
2	Kegiatan Inti: Pre-Cycle	
3	Penutup	

b. Pertemuan 2

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan - Siswa merespon sapaan guru - Siswa menjawab pertanyaan guru terkait keadaannya. - Siswa memimpin doa. - Guru mengecek daftar hadir siswa. - Apersepsi: Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan materi sebelumnya. - Brainstorming: siswa menjawab pertanyaan terkait topik yang akan diajarkan dan juga tentang guessing game dan word wall. <i>Do you have a pet?</i> <i>How nice they are!</i> <i>Please describe the picture.</i> <i>Who is she/he?</i> <i>What do you think about him/her?</i> <i>What does he/she do?</i>	5 menit

	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu: ➤ Mendeskripsikan tentang bentuk dan karakteristik orang.	
2	Kegiatan Inti: Observing: - Siswa mengamati beberapa gambar sesuai dengan topik yang dipelajari. - Guru memberikan contoh beberapa kalimat deskriptif sesuai karakteristik dari gambar hewan tersebut. Questioning: - Dengan bimbingan guru, siswa diminta menanyakan hal-hal yang mereka belum pahami dalam gambar hewan. - Guru memberikan feedback terhadap pertanyaan siswa. Experimenting: - Dengan bimbingan guru, siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangku tentang materi teks deskriptif. - Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku masing-masing untuk membuat kalimat deskriptif secara singkat dan jelas. - Siswa mencoba membuat teks deskriptif dalam bentuk sederhana. Associating: - Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya secara bergantian didepan teman-temannya. - Guru memberikan feedback dan evaluasi secara langsung. Networking: - Setiap siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya secara bergantian didepan teman-temannya. - Dengan bimbingan guru, siswa yang belum mendapat giliran presentasi mengoreksi hasil yang dipresentasikan oleh temannya secara langsung kesalahan pengucapan dan susunan kata. - Guru memberikan feedback terhadap penampilan siswa	10 menit 10 menit 15 menit 15 menit 20 menit
3	Penutup - Guru menanyakan apa saja yang dipelajari pada pertemuan tersebut. - Guru menanyakan ada kesulitan dalam proses belajar. - Guru menanyakan hal yang paling berkesan selama proses belajar. - Guru memberikan pekerjaan rumah untuk mencari gambar hewan yang disukai dan mendeskripsikan hewan tersebut. - Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. - Guru meminta siswa untuk memimpin do'a	5 menit

	Guru mengakhiri pelajaran.	
--	--	--

c. **Pertemuan 3**

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan - Siswa merespon sapaan guru - Siswa menjawab pertanyaan guru terkait keadaannya. - Siswa memimpin doa. - Guru mengecek daftar hadir siswa. - Apersepsi: Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan materi sebelumnya. - Brainstorming: siswa menjawab pertanyaan terkait topik yang akan diajarkan dan juga tentang guessing game dan word wall. <i>Do you have a pet?</i> <i>How nice they are!</i> <i>Please describe the picture.</i> <i>Who is she/he?</i> <i>What do you think about him/her?</i> <i>What does he/she do?</i>	5 menit
	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu: ➤ Mendeskripsikan tentang sifat binatang	
2	Kegiatan Inti: Observing: Dengan bimbingan guru, siswa mengamati hasil pekerjaan yang telah diberikan dipertemuan sebelumnya.	10 menit
	Guru mengoreksi hasil kerja siswa dan siswa mencoba untuk membenarkan kembali susunan kalimat atau kata yang telah dikoreksi.	10 menit
	- Siswa diperkenalkan guessing game yang akan dimainkan. Questioning: - Siswa menanyakan hal-hal yang mereka belum paham tentang permainan tersebut. - Guru memberikan feedback terhadap pertanyaan siswa.	15 menit
	Experimenting: - Siswa diminta untuk memilih kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 anggota dan berkumpul sesuai kelompok yang sudah dipilih. - Guru memberikan keterangan mengenai aturan dalam permainan “Guess It” tersebut. - Setiap kelompok memiliki satu anggota untuk mengambil nomor urut untuk tampil yang telah disediakan oleh guru.	15 menit 20 menit

	- Setiap kelompok siswa diminta untuk berlatih menjelaskan dan mendeskripsikan di depan kelas secara bergantian. Associating: - Siswa diberikan kesempatan untuk memilih sebuah kertas yang berisikan nomor urut kertas yang sudah ditempel di dinding berisikan nama-nama binatang. - Kelompok siswa berdiskusi untuk berlatih mendeskripsikan secara improvisasi dengan menggunakan ejaan yang benar tentang nama-nama binatang yang telah didapat. Networking: - Dengan bimbingan guru, siswa melakukan permainan dengan word wall sebagai media dalam permainan secara kelompok dan bergantian sesuai urutan di depan kelas. - Setiap anggota kelompok mempunyai tugas masing-masing yaitu satu siswa untuk mempraktikkan/mendeskripsikan - Kelompok siswa yang lain diperbolehkan untuk berebut untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat tangan yang diwakili salah satu anggota kelompok siswa.	
3	Penutup - Guru menanyakan apa saja yang dipelajari pada pertemuan tersebut. - Guru menanyakan ada kesulitan dalam proses belajar. - Guru menanyakan hal yang paling berkesan selama proses belajar. - Guru memberikan feedback terhadap penampilan siswa - Guru memberikan pekerjaan rumah untuk mendeskripsikan hewan. - Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. - Guru meminta siswa untuk memimpin do'a - Guru mengakhiri pelajaran.	5 menit

d. Pertemuan 4

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan - Siswa merespon sapaan guru - Siswa menjawab pertanyaan guru terkait keadaannya. - Siswa memimpin doa. - Guru mengecek daftar hadir siswa. - Apersepsi: Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan materi sebelumnya.	5 menit

	Brainstorming: siswa menjawab pertanyaan terkait topik yang akan diajarkan dan juga tentang guessing game dan word wall. <i>Do you have a pet?</i> <i>How nice they are!</i> <i>Please describe the picture.</i> <i>Who is she/he?</i> <i>What do you think about him/her?</i> <i>What does he/she do?</i>	
	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu: Mendeskripsikan tentang bentuk dan karakteristik orang.	
2	Kegiatan Inti: Observing: - Dengan bimbingan guru, siswa mengamati beberapa gambar hewan yang ada di buku teks sesuai dengan topik yang dipelajari. - Dengan bimbingan guru, siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangku tentang materi teks deskriptif. Questioning: - Dengan bimbingan guru, siswa diminta menanyakan hal-hal yang mereka belum pahami dalam gambar hewan. - Guru memberikan feedback terhadap pertanyaan siswa. Experimenting: - Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku masing-masing untuk membuat kalimat deskriptif secara singkat dan jelas. - Siswa mencoba membuat teks deskriptif dalam bentuk sederhana. Associating: - Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya secara bergantian didepan teman-temannya. - Guru memberikan feedback dan evaluasi secara langsung. - Siswa membuat kelompok 3 sampai 4 orang untuk melakukan sebuah permainan yaitu “<i>Guess and Write</i>”. - Guru memberitahukan peraturan dalam permainan tersebut. Networking: - Dengan bimbingan guru, kelompok siswa memulai permainan. - Setiap kelompok ada 2 siswa yang mendeskripsikan dan memperagakan bentuk atau sifat dari nama hewan yang sudah diberitahu oleh guru, sedangkan 2 siswa menebakkemudian mengambil gambar yang sesuai dan menulis nama hean tersebut dibawah gambar.	10 menit 5 menit 15 menit 15 menit 25 menit

	• Bagi kelompok yang belum mendapat giliran presentasi diijinkan untuk merebut jawaban jika kelompok yang presentasi selama 5 menit tidak dapat menjawab pertanyaan. • Jika kelompok yang presentasi bisa menjawab, maka siswa mengoreksi kesalahan tulisan yang dipresentasikan oleh temannya secara langsung. • Setiap kelompok akan mendapatkan reward. • Guru memberikan feedback terhadap penampilan siswa. • Setiap kelompok yang sudah presentasi harus menulis hasil presentasi dikertas folio dalam bentuk teks deskriptif yang sederhana dan dikumpulkan.	
3	Penutup • Guru menanyakan apa saja yang dipelajari pada pertemuan tersebut. • Guru menanyakan ada kesulitan dalam proses belajar. • Guru menanyakan hal yang paling berkesan selama proses belajar. • Guru memberikan pekerjaan rumah untuk mencari gambar hewan yang disukai dan mendeskripsikan hewan tersebut. • Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Guru meminta siswa untuk memimpin do'a • Guru mengakhiri pelajaran.	5 menit

e. Pertemuan 5

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan • Siswa merespon sapaan guru • Siswa menjawab pertanyaan guru terkait keadaannya. • Siswa memimpin doa. • Guru mengecek daftar hadir siswa. • Apersepsi: Siswa menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan materi sebelumnya. • Brainstorming: siswa menjawab pertanyaan terkait topik yang akan diajarkan dan juga tentang guessing game dan word wall. <i>Do you have a pet?</i> <i>How nice they are!</i> <i>Please describe the picture.</i> <i>Who is she/he?</i> <i>What do you think about him/her?</i> <i>What does he/she do?</i>	5 menit
	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu: ➤ Mendeskripsikan tentang bentuk dan karakteristik orang.	

2	Kegiatan Inti: Observing: - Siswa mencari informasi yang luas dan mengamati tentang topik/tema materi yang akan dipelajari - Guru memberikan feedback Questioning: - Dengan bimbingan guru, siswa diminta menanyakan hal-hal yang mereka belum pahami. - Guru memberikan feedback terhadap pertanyaan siswa. Experimenting: - Siswa membentuk kelompok dengan teman sebangku - Siswa mendapat amplop yang berisikan puzzle gambar hewan yang dibagikan oleh guru. Associating: - Guru menjelaskan kegunaan puzzle tersebut untuk bermain sebuah permainan - Selama permainan belum dimulai siswa dilarang membuka amplop tersebut. - Guru menjelaskan tentang peraturan game “<i>Describe It</i>.” Networking: - Setiap kelompok dipanggil maju bergantian kedepan untuk mendeskripsikan secara langsung tentang gambar yang telah disusun didepan guru secara lisan. - Dengan bimbingan guru, siswa yang belum mendapat giliran presentasi diperbolehkan berlatih cara pengucapan dan susunan kata yang baik dan benar sebelum dipanggil untuk presentasi kedepan - Guru memberikan feedback terhadap penampilan siswa	10 menit 10 menit 15 menit 15 menit 20 menit
3	Penutup - Guru menanyakan apa saja yang dipelajari pada pertemuan tersebut. - Guru menanyakan ada kesulitan dalam proses belajar. - Guru menanyakan hal yang paling berkesan selama proses belajar. - Guru meminta siswa untuk memimpin do’a - Guru mengakhiri pelajaran.	5 menit

f. Penilaian

Rubrik untuk penilaian keterampilan berbicara

Scoring Rubric				
Respondent	Pronunciation	Fluency	Vocabulary	Total

ASPECT:

1. Pronunciation:

- a) Hampir sempurna (5)
- b) Ada beberapa kesalahan umum tapi tidak mengganggu makna (4)
- c) Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna (3)
- d) Banyak kesalahan dan mengganggu makna (2)
- e) Terlalu banyak kesalahan mengganggu makna (1)

2. Fluency:

- a) Sangat lancar (5)
- b) Lancar (4)
- c) Cukup lancar (3)
- d) Kurang lancar (2)
- e) Tidak lancar (1)

3. Vocabulary:

- a) Pilihan kosa kata sangat tepat (5)
- b) Pilihan kosa kata tepat (4)
- c) Pilihan kosa kata cukup tepat (3)
- d) Pilihan kosa kata kurang tepat (2)
- e) Pilihan kosa kata tidak tepat (1)

Appendix 3

MTS NU SUNAN AMPEL GUMUKMAS
SPEAKING POST-TEST SCORE
SEVENTH GRADE

Scoring Rubric					
Respondent	Pronunciation	Fluency	Vocabulary	Total	Score
NDFTL	3	3	4	10	83.3
ULF. D	3	3	2	8	66.6
RSK. I	3	3	3	9	75
SYRF. K	3	4	3	10	83.3
J. A. S	3	4	3	10	83.3
UMYRH	3	3	3	9	75
S. N. W	3	3	3	9	75
IZH. A	2	3	3	8	66.6
SNDY. S	3	4	3	10	83.3
NDTN. N	3	4	4	11	91.6
I. R. A. S	3	4	4	11	91.6
Total Score				105	875.6

Appendix 4

OBSERVATION FORM

Hari/tanggal :
Tema : Kind of Animals
Pertemuan :
Jenis permainan : Guessing game
Nama permainan :

Checklist

Kegiatan	Ya	Tidak	Catatan
GURU: 1. Menyebutkan nama dan tujuan permainan diawal proses pembelajaran. 2. Menjelaskan langkah-langkah permainan dengan cara yang mudah dipahami siswa 3. Memberikan contoh dari prosedur permainan 4. Menggunakan media pembelajaran secara efektif 5. Mengawasi dan mengontrol permainan dengan baik 6. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dikelas.			
SISWA: 7. Aktif terlibat dalam permainan guessing game 8. Aktif terlibat dalam kerja sama dan saling membantu dalam kelompoknya 9. Mampu melakukan tanya jawab 10. Mampu berbicara satu sama lain dengan menggunakan bahasa inggris 11. Berani mengutarakan pemikiran 12. Terlihat senang dan antusias			

Adopted from Syamaun, Zulfikri. 2005. *Teaching Speaking Skill by Using Guessing Games at The Second Year of MTs Sunan Kalijogo Malang*. Thesis. Malang: State University of Malang.

Appendix 5a

Instrument of the Pre-test

Part 1. Personal Data

Interviewer : Good morning. How are you?

Test taker : _____

Interviewer : My name is _____. In approximately 7 minutes I will ask you some questions. For the purpose of assessing your speaking, your responses will be recorded. In no more than two minutes, please tell me about yourself

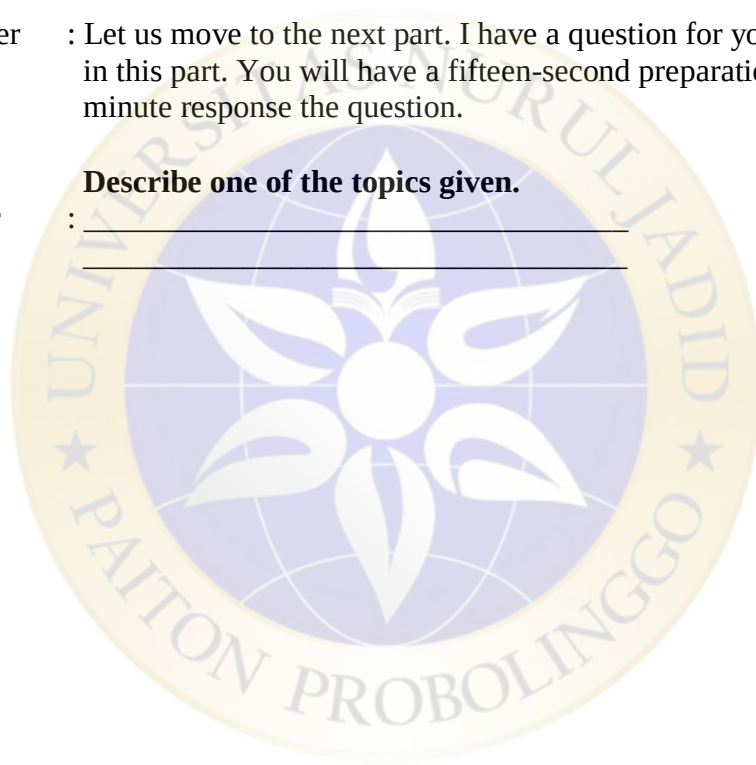
Test taker : _____

Part 2. Descriptive

Interviewer : Let us move to the next part. I have a question for you to answer in this part. You will have a fifteen-second preparation and two-minute response the question.

Describe one of the topics given.

Test taker : _____



Appendix 5b

Instrument of the Post-test

Part 1. Personal Data

Interviewer : Good morning. How are you?

Test taker : _____

Interviewer : My name is _____. In approximately 7 minutes I will ask you some questions. For the purpose of assessing your speaking, your responses will be recorded. In no more than two minutes, please tell me about yourself

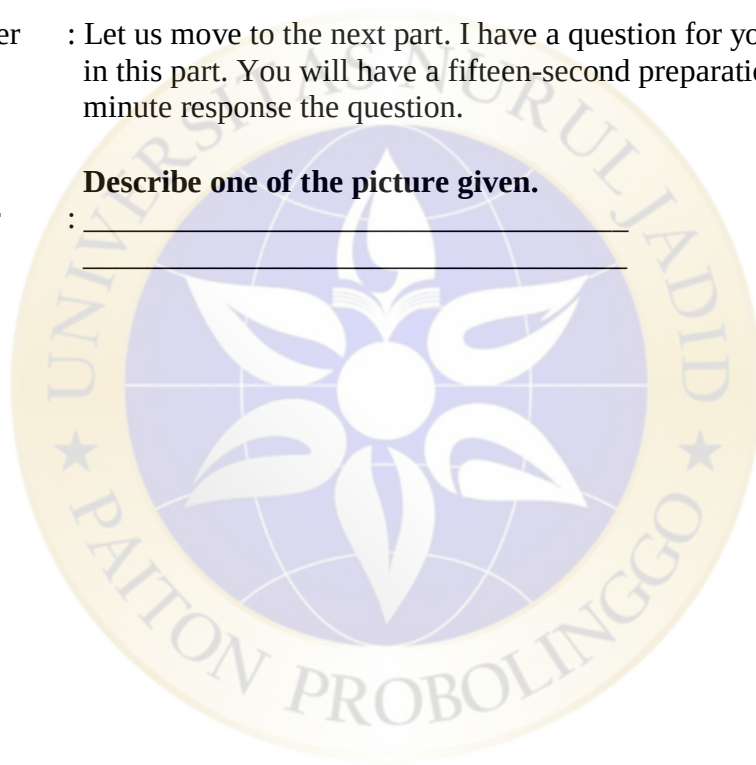
Test taker : _____

Part 2. Descriptive

Interviewer : Let us move to the next part. I have a question for you to answer in this part. You will have a fifteen-second preparation and two-minute response the question.

Describe one of the picture given.

Test taker : _____



Appendix 6
Documentation



Appendix 7

Berita Acara Bimbingan



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

PP. Nurul Jadid
 Karanganyar Paiton
 Probolinggo 67291
 T. 08883077077
 sashum@unuja.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : D'LIYA CAMELIA PUTRI
2. NIM : 1942300029
3. Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
4. Judul Skripsi : Using Guessing Games To Enhance Students Speaking Skill In MA Nurul-Jadid MTs NU Sunan Ampel Gumarwas
5. Pembimbing I : Syaiful Islam, M.Pd.
6. Fokus Bimbingan : Aspek Relevansi Judul, Landasan Teori, Aktualisasi Data, Dan Ketajaman Analisis
7. Konsultasi : Using Guessing Game To Enhance Students Speaking Skill In MTs NU Sunan Ampel Gumarwas

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN KONSULTASI/ARAHAN	PARAF
29 Maret '23	chapter 1	Revised	
13 Mei '23	chapter 1	Acc	
20 Mei '23	Chapter II	Revised	
29 Mei '23	chapter II	Acc	
4 Juni '23	chapter III	Revised	
11 Juni '23	chapter III	Acc	
13 Juni '23	Chapter IV	Revised	
18 Juni '23	Chapter IV	Acc	
25 Juni '23	chapter V	Revised	
03 Juli '23	Chapter V	Acc	
09 Juli '23	Abstract	Revised	
10 Juli '23	Abstract	Acc	

8. Bimbingan telah selesai pada tanggal 10 Juli 2023
 Dosen Pembimbing I

Syaiful Islam, M.Pd.