

APPENDIX 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MA Darul Fikri Ponorogo
Mata pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/ 1
Skill : Speaking
Alokasi Waktu : 2x40 menit
Jumlah Pertemuan : 1x pertemuan (pertemuan pertama)

Standar kompetensi:

3. Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal dalam konteks kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar:

3.2 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) resmi dan tak resmi secara akurat, lancar dan berterima dengan menggunakan ragam bahasa lisan sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari dan melibatkan tindak tutur: mengungkapkan perasaan bahagia, menunjukkan perhatian, menunjukkan simpati, dan memberi instruksi

Indikator:

Siswa mampu dan lancar menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

- 1) Mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia agar siswa punya kepedulian sosial
- 2) Mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian agar siswa punya kepedulian sosial
- 3) Mendemonstrasikan ungkapan simpati agar siswa punya kepedulian sosial
- 4) Mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi agar siswa punya kepedulian sosial

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan, peserta didik dapat:

- 1) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia dengan lancar
- 2) Berbicara dan mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian dengan makna yang jelas
- 3) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan simpati dengan pelafalan yang benar
- 4) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi dengan tepat

II. NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

1. Kreatif
2. Toleransi
3. Bersahabat
4. Komunikatif
5. Percaya diri

III. MATERI PEMBELAJARAN

Gambar- gambar pada Charades application yang menunjukkan beberapa hal dimana siswa mengamati, mengidentifikasi dan mengungkapkan beberapa petunjuk yang terdapat pada gambar.

1. Menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

a) Ungkapan perasaan bahagia:

- | | | |
|-----------------|--------------------------------|---------|
| - Fantastic | - I'm pleased to hear that | - Great |
| - How nice | - I'm (very) glad to hear that | - Yeay |
| - How wonderful | - Nice to hear that | |

b) Ungkapan simpati:

- That's awful

- Oh no!
- Oh dear.
- Poor you, ...
- What a shame...
- I'm extremely sorry to hear that.

c) Ungkapan menunjukkan perhatian (showing attention):

- I see
- Oh, yes
- Tell more about that
- Really?
- And that what?
- What's next?
- I know what you mean
- Is that all?
- Well, well, well

d) Ungkapan memberi instruksi (giving instruction):

- First,...
- Second,...
- After that,...
- Then,...
- Next,...
- Last,...

2. Charades Application on Android

- Explain and describe correctly following in the pictures:

Theme: Numbers

PICTURE CHARADES



NUMBERS

PETS



SPORTS

SWEETS



GO!



50

FIFTY

58



20

TWENTY

51



IV. METODE PEMBELAJARAN

Guessing Game by Charades Application

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

a. Apersepsi

Guru mengucapkan salam, perkenalan diri dan memeriksa kehadiran siswa

b. Motivasi

Guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti

a) Guru membagi beberapa kelompok

b) Guru menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan

c) Guru menunjuk salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan

d) Guru menunjukkan contoh gambar dan memberikan step- step dalam pembelajaran

e) Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya

f) Guru membentuk 4 kelompok dan memulai permainan dengan menunjukkan gambar dan kata sesuai tema yang ada pada aplikasi

g) Seorang murid dari satu kelompok memegang *handphone* di atas kepala, dengan layar menghadap pada kelompok. Dan mencoba menebak kata yang diarahkan dari petunjuk yang diberikan kelompok

- h) Kelompok mencoba mengarahkan murid yang memegang *handphone* untuk mengatakan kata yang harus ditebak, tetapi kelompok tidak boleh mengatakan atau memperagakan kata yang akan ditebak tersebut
- i) Jika murid tersebut menjawab benar, maka murid tersebut membalik *handphone* ke bawah
- j) Jika murid tersebut tidak bisa menjawab kata tersebut, maka murid membalik *handphone* ke atas
- k) Siswa mengamati dan menginvestigasi gambar dengan bantuan guru
- l) Disaat tampil, guru dan *collaborator* membuat penilaian tiap kelompok dan tiap individu
- m) Guru memotivasi siswa yang belum atau tidak berpartisipasi aktif

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami
- b. Guru beserta siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas
- c. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam penutup

VI. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- Papan tulis
- Spidol
- *Handphone* (Android or *I-phone*) yang ada Charades application

2. Sumber Pembelajaran

- Kata dan gambar terkait tema pada aplikasi

- Realita benda sekitar

- Kamus Inggris- Indonesia, Indonesia- Inggris

VII. PEDOMAN PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes

2. Bentuk instrumets : Penilaian tes lisan/ *performance*

VIII. PENILAIAN

1) Rubrik Penilaian

No	Language components	Description
1	Pronunciation	1. Pronunciation of individual sounds and words 2. Pronunciation of sentences, the right intonation and stress
2	Grammatical Accuracy	Accurate use of structure, or how the learner gets his/her utterance correct
3	Vocabulary	The leaner's ability in choosing appropriate words and how to solve the problems when he/she cannot find suitable words by explaining around the word
4	Fluency	1. The ability to keep the conversation going 2. Read a text smoothly without hesitation, or inappropriate pause, or repeating words/lines
5	Interactive Communication	The ability to get the meaning across the listener

No	Aspect	Scale	Indicator
1	Pronunciation	0 1 2 3 4	Many wrong pronunciation Frequent incorrect pronunciation Occasional errors in pronunciation Some errors in pronunciation No errors/ minor errors
2	Grammatical Accuracy	0 1 2 3 4	No mastery of sentence construction Major problems in structure Several errors in stucture Minor problems in structure Demonstrates mastery of structure (few errors)
3	Vocabulary	0 1 2 3 4	Little knowledge of English words Frequent errors of word choice Occasional errors in word choice Minor errors in word choice Effective/ appropriate word choice
4	Fluency	0 1 2 3 4	Dominated by hesitation Frequent hesitation Occasional hesitation Minor hesitation No hesitation
5	Interactive Communication	0 1 2 3 4	Message unclear Disconnected idea Ideas stand but loosely organized Clear and organized ideas Well organized and clear ideas

The maximal score is 20 points.

Obtained score

Student's mark = _____ x 100

The maximal score

Ponorogo,

Peneliti

Mengetahui,

Guru mata pelajaran

M. Ibnu Sholikhin S.Pd

Belia Betri Puspa

11331616

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MA Darul Fikri Ponorogo
Mata plajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/ 1
Skill : Speaking
Alokasi Waktu : 2x40 menit
Jumlah Pertemuan : 1x pertemuan (pertemuan kedua)

Standar kompetensi:

3. Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal dalam konteks kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar:

3.2 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) resmi dan tak resmi secara akurat, lancar dan berterima dengan menggunakan ragam bahasa lisan sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari dan melibatkan tindak tutur: mengungkapkan perasaan bahagia, menunjukkan perhatian, menunjukkan simpati, dan memberi instruksi

Indikator:

Siswa mampu dan lancar menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

- 1) Mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia agar siswa punya kepedulian sosial
- 2) Mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian agar siswa punya kepedulian sosial
- 3) Mendemonstrasikan ungkapan simpati agar siswa punya kepedulian sosial

4) Mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi agar siswa punya kepedulian sosial

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajarn diharapkan, peserta didik dapat:

- 1) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia dengan lancar
- 2) Berbicara dan mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian dengan makna yang jelas
- 3) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan simpati dengan pelafalan yang benar
- 4) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi dengan tepat

II. NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

1. Kreatif
2. Toleransi
3. Bersahabat
4. Komunikatif
5. Percaya diri

III. MATERI PEMBELAJARAN

Gambar- gambar pada Charades application yang menunjukkan beberapa hal dimana siswa mengamati, mengidentifikasi dan mengungkapkan beberapa petunjuk yang terdapat pada gambar.

1. Menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

a) Ungkapan perasaan bahagia:

- | | | |
|-----------------|--------------------------------|---------|
| - Fantastic | - I'm pleased to hear that | - Great |
| - How nice | - I'm (very) glad to hear that | - Yeay |
| - How wonderful | - Nice to hear that | |

b) Ungkapan simpati:

- That's awful
- Oh no!
- Oh dear.
- Poor you, ...
- What a shame...
- I'm extremely sorry to hear that.

c) Ungkapan menunjukkan perhatian (showing attention):

- I see
- Oh, yes
- Tell more about that
- Really?
- And that what?
- What's next?
- I know what you mean
- Is that all?
- Well, well, well

d) Ungkapan memberi instruksi (giving instruction):

- First,...
- Second,...
- After that,...
- Then,...
- Next,...
- Last,...

2. Charades Application on Android

- Explain and describe correctly following in the pictures:

Theme: Food

PICTURE CHARADES



CHRISTMAS

CLOTHES



FOOD

MAKE A FACE



GO!



55



ORANGE



44



CHICKEN

IV. METODE PEMBELAJARAN

Guessing Game by Charades Application

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

a. Apersepsi

Guru mengucapkan salam, perkenalan diri dan memeriksa kehadiran siswa

b. Motivasi

Guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti

a) Guru membahas sekilas tentang materi sebelumnya

b) Guru membagi beberapa kelompok

c) Guru menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan

d) Guru membentuk 1 kelompok terdiri dari 4 siswa dan memulai permainan dengan menunjukkan gambar dan kata sesuai tema yang ada pada aplikasi

e) Seorang murid dari satu kelompok memegang *handphone* di atas kepala, dengan layar menghadap pada kelompok. Dan mencoba menebak kata yang diarahkan dari petunjuk yang diberikan kelompok

f) Kelompok mencoba mengarahkan murid yang memegang *handphone* untuk mengatakan kata yang harus ditebak, tetapi kelompok tidak boleh mengatakan atau memperagakan kata yang akan ditebak tersebut

g) Jika murid tersebut menjawab benar, maka murid tersebut membalik *handphone* ke bawah

h) Jika murid tersebut tidak bisa menjawab kata tersebut, maka murid membalik *handphone* ke atas

- i) Siswa mengamati dan menginvestigasi gambar dengan bantuan guru
- j) Disaat tampil, guru dan *collaborator* membuat penilaian tiap kelompok dan tiap individu
- k) Guru memotivasi siswa yang belum atau tidak berpartisipasi aktif

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami
- b. Guru beserta siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas
- c. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam penutup

VI. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- Papan tulis
- Spidol
- *Handphone* (Android or *I-phone*) yang ada Charades application

2. Sumber Pembelajaran

- Kata dan gambar terkait tema pada aplikasi
- Realita benda sekitar
- Kamus Inggris- Indonesia, Indonesia- Inggris

VII. PEDOMAN PENILAIAN

- 1. Teknik penilaian : Tes
- 2. Bentuk instrumets : Penilaian tes lisan/ *performance*

VIII. PENILAIAN

1) Rubrik Penilaian

No	Language components	Description
1	Pronunciation	1. Pronunciation of individual sounds and words 2. Pronunciation of sentences, the right intonation and stress
2	Grammatical Accuracy	Accurate use of structure, or how the learner gets his/her utterance correct
3	Vocabulary	The learner's ability in choosing appropriate words and how to solve the problems when he/she cannot find suitable words by explaining around the word
4	Fluency	1. The ability to keep the conversation going 2. Read a text smoothly without hesitation, or inappropriate pause, or repeating words/lines
5	Interactive Communication	The ability to get the meaning across the listener

No	Aspect	Scale	Indicator
1	Pronunciation	0 1 2 3 4	Many wrong pronunciation Frequent incorrect pronunciation Occasional errors in pronunciation Some errors in pronunciation No errors/ minor errors
2	Grammatical Accuracy	0 1 2 3 4	No mastery of sentence construction Major problems in structure Several errors in structure Minor problems in structure Demonstrates mastery of structure (few errors)
3	Vocabulary	0 1 2 3	Little knowledge of English words Frequent errors of word choice Occasional errors in word choice Minor errors in word choice

		4	Effective/ appropriate word choice
4	Fluency	0	Dominated by hesitation
		1	Frequent hesitation
		2	Occasional hesitation
		3	Minor hesitation
		4	No hesitation
5	Interactive Communication	0	Message unclear
		1	Disconnected idea
		2	Ideas stand but loosely organized
		3	Clear and organized ideas
		4	Well organized and clear ideas

The maximal score is 20 points.

Obtained score

Student's mark = _____ x 100

The maximal score

Ponorogo,

Peneliti

Mengetahui,

Guru mata pelajaran

M. Ibnu Sholikhin S.Pd

Belia Betri Puspa

11331616

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MA Darul Fikri Ponorogo
Mata plajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/ 1
Skill : Speaking
Alokasi Waktu : 2x40 menit
Jumlah Pertemuan : 1x pertemuan (pertemuan ketiga)

Standar kompetensi:

3. Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal dalam konteks kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar:

3.2 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) resmi dan tak resmi secara akurat, lancar dan berterima dengan menggunakan ragam bahasa lisan sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari dan melibatkan tindak tutur: mengungkapkan perasaan bahagia, menunjukkan perhatian, menunjukkan simpati, dan memberi instruksi

Indikator:

Siswa mampu dan lancar menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

- 1) Mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia agar siswa punya kepedulian sosial
- 2) Mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian agar siswa punya kepedulian sosial
- 3) Mendemonstrasikan ungkapan simpati agar siswa punya kepedulian sosial

4) Mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi agar siswa punya kepedulian sosial

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajarn diharapkan, peserta didik dapat:

- 1) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia dengan lancar
- 2) Berbicara dan mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian dengan makna yang jelas
- 3) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan simpati dengan pelafalan yang benar
- 4) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi dengan tepat

II. NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

1. Kreatif
2. Toleransi
3. Bersahabat
4. Komunikatif
5. Percaya diri

III. MATERI PEMBELAJARAN

Gambar- gambar pada Charades application yang menunjukkan beberapa hal dimana siswa mengamati, mengidentifikasi dan mengungkapkan beberapa petunjuk yang terdapat pada gambar.

2. Menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

b) Ungkapan perasaan bahagia:

- | | | |
|-----------------|--------------------------------|---------|
| - Fantastic | - I'm pleased to hear that | - Great |
| - How nice | - I'm (very) glad to hear that | - Yeay |
| - How wonderful | - Nice to hear that | |

b) Ungkapan simpati:

- That's awful
- Oh no!
- Oh dear.
- Poor you, ...
- What a shame...
- I'm extremely sorry to hear that.

e) Ungkapan menunjukkan perhatian (showing attention):

- I see
- Oh, yes
- Tell more about that
- Really?
- And that what?
- What's next?
- I know what you mean
- Is that all?
- Well, well, well

f) Ungkapan memberi instruksi (giving instruction):

- First,...
- Second,...
- After that,...
- Then,...
- Next,...
- Last,...

2. Charades Application on Android

- Explain and describe correctly following in the pictures:

Theme: Pets

PICTURE CHARADES



NUMBERS

PETS



SPORTS

SWEETS

GO!



43



DOG



33



TURTLE

IV. METODE PEMBELAJARAN

Guessing Game by Charades Application

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

a. Apersepsi

Guru mengucapkan salam, perkenalan diri dan memeriksa kehadiran siswa

b. Motivasi

Guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti

a) Guru membagi beberapa kelompok

b) Guru menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan

c) Guru membentuk 1 kelompok terdiri dari 4 siswa dan memulai permainan dengan menunjukkan gambar dan kata sesuai tema yang ada pada aplikasi

d) Seorang murid dari satu kelompok memegang *handphone* di atas kepala, dengan layar menghadap pada kelompok. Dan mencoba menebak kata yang diarahkan dari petunjuk yang diberikan kelompok

e) Kelompok mencoba mengarahkan murid yang memegang *handphone* untuk mengatakan kata yang harus ditebak, tetapi kelompok tidak boleh mengatakan atau memperagakan kata yang akan ditebak tersebut

f) Jika murid tersebut menjawab benar, maka murid tersebut membalik *handphone* ke bawah

g) Jika murid tersebut tidak bisa menjawab kata tersebut, maka murid membalik *handphone* ke atas

h) Siswa mengamati dan menginvestigasi gambar dengan bantuan guru

i) Disaat tampil, guru dan *collaborator* membuat penilaian tiap kelompok dan tiap individu

j) Guru memotivasi siswa yang belum atau tidak berpartisipasi aktif

3. Kegiatan Akhir

a. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami

b. Guru beserta siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas

c. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam penutup

VI. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- Papan tulis

- Spidol

- *Handphone* (Android or *I-phone*) yang ada Charades application

2. Sumber Pembelajaran

- Kata dan gambar terkait tema pada aplikasi

- Realita benda sekitar

- Kamus Inggris- Indonesia, Indonesia- Inggris

VII. PEDOMAN PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes

2. Bentuk instrumets : Penilaian tes lisan/ *performance*

VIII. PENILAIAN

1) Rubrik Penilaian

No	Language components	Description
1	Pronunciation	1. Pronunciation of individual sounds and words 2. Pronunciation of sentences, the right intonation and stress
2	Grammatical Accuracy	Accurate use of structure, or how the learner gets his/her utterance correct
3	Vocabulary	The learner's ability in choosing appropriate words and how to solve the problems when he/she cannot find suitable words by explaining around the word
4	Fluency	1. The ability to keep the conversation going 2. Read a text smoothly without hesitation, or inappropriate pause, or repeating words/lines
5	Interactive Communication	The ability to get the meaning across the listener

No	Aspect	Scale	Indicator
1	Pronunciation	0 1 2 3 4	Many wrong pronunciation Frequent incorrect pronunciation Occasional errors in pronunciation Some errors in pronunciation No errors/ minor errors
2	Grammatical Accuracy	0 1 2 3 4	No mastery of sentence construction Major problems in structure Several errors in structure Minor problems in structure Demonstrates mastery of structure (few errors)
3	Vocabulary	0 1 2 3	Little knowledge of English words Frequent errors of word choice Occasional errors in word choice Minor errors in word choice

		4	Effective/ appropriate word choice
4	Fluency	0	Dominated by hesitation
		1	Frequent hesitation
		2	Occasional hesitation
		3	Minor hesitation
		4	No hesitation
5	Interactive Communication	0	Message unclear
		1	Disconnected idea
		2	Ideas stand but loosely organized
		3	Clear and organized ideas
		4	Well organized and clear ideas

The maximal score is 20 points.

Obtained score

Student's mark = _____ x 100

The maximal score

Ponorogo,

Peneliti

Mengetahui,

Guru mata pelajaran

M. Ibnu Sholikhin S.Pd

Belia Betri Puspa

11331616

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MA Darul Fikri Ponorogo
Mata plajaran : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : X/ 1
Skill : Speaking
Alokasi Waktu : 2x40 menit
Jumlah Pertemuan : 1x pertemuan (pertemuan keempat)

Standar kompetensi:

3. Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal dalam konteks kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar:

3.2 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (to get things done) dan interpersonal (bersosialisasi) resmi dan tak resmi secara akurat, lancar dan berterima dengan menggunakan ragam bahasa lisan sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari dan melibatkan tindak tutur: mengungkapkan perasaan bahagia, menunjukkan perhatian, menunjukkan simpati, dan memberi instruksi

Indikator:

Siswa mampu dan lancar menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

- 1) Mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia agar siswa punya kepedulian sosial
- 2) Mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian agar siswa punya kepedulian sosial
- 3) Mendemonstrasikan ungkapan simpati agar siswa punya kepedulian sosial

4) Mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi agar siswa punya kepedulian sosial

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajarn diharapkan, peserta didik dapat:

- 1) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan perasaan bahagia dengan lancar
- 2) Berbicara dan mensimulasikan ungkapan menunjukkan perhatian dengan makna yang jelas
- 3) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan simpati dengan pelafalan yang benar
- 4) Berbicara dan mendemonstrasikan ungkapan memberi instruksi dengan tepat

II. NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

1. Kreatif
2. Toleransi
3. Bersahabat
4. Komunikatif
5. Percaya diri

III. MATERI PEMBELAJARAN

Gambar- gambar pada Charades application yang menunjukkan beberapa hal dimana siswa mengamati, mengidentifikasi dan mengungkapkan beberapa petunjuk yang terdapat pada gambar.

3. Menjelaskan makna, menggunakan intonasi, pelafalan dan tata bahasa yang benar, dalam:

c) Ungkapan perasaan bahagia:

- | | | |
|-----------------|--------------------------------|---------|
| - Fantastic | - I'm pleased to hear that | - Great |
| - How nice | - I'm (very) glad to hear that | - Yeay |
| - How wonderful | - Nice to hear that | |

b) Ungkapan simpati:

- That's awful
- Oh no!
- Oh dear.
- Poor you, ...
- What a shame...
- I'm extremely sorry to hear that.

g) Ungkapan menunjukkan perhatian (showing attention):

- I see
- Oh, yes
- Tell more about that
- Really?
- And that what?
- What's next?
- I know what you mean
- Is that all?
- Well, well, well

h) Ungkapan memberi instruksi (giving instruction):

- First,...
- Second,...
- After that,...
- Then,...
- Next,...
- Last,...

2. Charades Application on Android

- Explain and describe correctly following in the pictures:

Theme: Sports

PICTURE CHARADES



NUMBERS

PETS



SPORTS

SWEETS

GO!



56



FOOTBALL



23



TENNIS

IV. METODE PEMBELAJARAN

Guessing Game by Charades Application

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

a. Apersepsi

Guru mengucapkan salam, perkenalan diri dan memeriksa kehadiran siswa

b. Motivasi

Guru menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari dan kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti

a) Guru membagi beberapa kelompok

b) Guru menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan

c) Guru membentuk 1 kelompok terdiri dari 2 siswa dan memulai permainan dengan menunjukkan gambar dan kata sesuai tema yang ada pada aplikasi

d) Seorang murid dari satu kelompok memegang *handphone* di atas kepala, dengan layar menghadap pada kelompok. Dan mencoba menebak kata yang diarahkan dari petunjuk yang diberikan kelompok

e) Kelompok mencoba mengarahkan murid yang memegang *handphone* untuk mengatakan kata yang harus ditebak, tetapi kelompok tidak boleh mengatakan atau memperagakan kata yang akan ditebak tersebut

f) Jika murid tersebut menjawab benar, maka murid tersebut membalik *handphone* ke bawah

i) Jika murid tersebut tidak bisa menjawab kata tersebut, maka murid membalik *handphone* ke atas

j) Siswa mengamati dan menginvestigasi gambar dengan bantuan guru

i) Disaat tampil, guru dan *collaborator* membuat penilaian tiap kelompok dan tiap individu

j) Guru memotivasi siswa yang belum atau tidak berpartisipasi aktif

3. Kegiatan Akhir

a. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami

b. Guru beserta siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas

c. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam penutup

VI. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- Papan tulis

- Spidol

- *Handphone* (Android or *I-phone*) yang ada Charades application

2. Sumber Pembelajaran

- Kata dan gambar terkait tema pada aplikasi

- Realita benda sekitar

- Kamus Inggris- Indonesia, Indonesia- Inggris

VII. PEDOMAN PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes

2. Bentuk instrumets : Penilaian tes lisan/ *performance*

VIII. PENILAIAN

1) Rubrik Penilaian

No	Language components	Description
1	Pronunciation	1. Pronunciation of individual sounds and words 2. Pronunciation of sentences, the right intonation and stress
2	Grammatical Accuracy	Accurate use of structure, or how the learner gets his/her utterance correct
3	Vocabulary	The learner's ability in choosing appropriate words and how to solve the problems when he/she cannot find suitable words by explaining around the word
4	Fluency	1. The ability to keep the conversation going 2. Read a text smoothly without hesitation, or inappropriate pause, or repeating words/lines
5	Interactive Communication	The ability to get the meaning across the listener

No	Aspect	Scale	Indicator
1	Pronunciation	0 1 2 3 4	Many wrong pronunciation Frequent incorrect pronunciation Occasional errors in pronunciation Some errors in pronunciation No errors/ minor errors
2	Grammatical Accuracy	0 1 2 3 4	No mastery of sentence construction Major problems in structure Several errors in structure Minor problems in structure Demonstrates mastery of structure (few errors)
3	Vocabulary	0 1 2 3	Little knowledge of English words Frequent errors of word choice Occasional errors in word choice Minor errors in word choice

		4	Effective/ appropriate word choice
4	Fluency	0	Dominated by hesitation
		1	Frequent hesitation
		2	Occasional hesitation
		3	Minor hesitation
		4	No hesitation
5	Interactive Communication	0	Message unclear
		1	Disconnected idea
		2	Ideas stand but loosely organized
		3	Clear and organized ideas
		4	Well organized and clear ideas

The maximal score is 20 points.

Obtained score

Student's mark = $\frac{\text{Obtained score}}{\text{The maximal score}} \times 100$

The maximal score

Ponorogo,

Peneliti

Mengetahui,

Guru mata pelajaran

M. Ibnu Sholikhin S.Pd

Belia Betri Puspa

11331616

APPENDIX 2

Appendix 1. Table 4.1 the result of the questionnaire in cycle I

NO	NAMA	ITEM								TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	AV	4	3	4	4	3	4	4	4	30
2	CPL	3	3	4	4	3	3	3	4	27
3	DWNS	3	3	4	3	2	4	4	4	27
4	DFI	3	3	4	3	3	3	3	3	25
5	DH	3	3	4	4	2	2	2	3	23
6	EK	2	3	4	4	3	3	2	2	23
7	FP	3	3	4	4	3	4	3	3	27
8	HNS	3	3	3	3	3	4	3	4	26
9	IN	4	4	4	4	4	4	3	3	30
10	IAP	2	2	4	3	2	3	2	2	20
11	IS	3	3	3	2	2	3	2	3	21
12	KN	3	3	4	4	3	3	3	3	26
13	KQ	2	3	3	2	2	3	3	3	21
14	LZJ	3	4	4	3	3	3	3	4	27
15	MH	3	3	4	3	2	3	4	4	26
16	NHK	3	3	3	3	3	3	3	3	24
17	ND	3	3	4	3	2	4	4	4	27
18	N	3	4	4	3	4	4	3	4	29
19	NS	3	3	4	3	3	4	3	3	26
20	NI	3	3	3	3	3	4	3	3	25
21	NNJ	3	3	3	3	3	4	2	4	25
22	QAM	3	3	4	4	3	4	4	3	28
23	RW	3	3	4	4	3	3	4	4	28
24	RIS	3	3	4	4	4	4	4	3	29
25	SNF	3	2	3	3	2	3	3	3	22
26	SRRS	3	3	4	3	2	4	3	3	25
27	SW	3	3	3	3	3	3	3	3	24
28	S	-	-	-	-	-	-	-	-	0
29	FVWN	3	3	3	3	2	3	3	3	23
30	WA	2	2	4	4	2	4	1	1	20
31	Y	3	2	4	3	3	4	4	4	27
32	ZAL	3	3	4	4	4	4	4	4	30
TOTAL		91	92	115	103	86	108	95	101	791
MAX		124	124	124	124	124	124	124	124	992
PERCENTAGE		73.38%	74.19%	92.74%	83.06%	69.35%	87.09%	76.6%	81.45%	79.7%

Appendix 1. Table 4.1 the result of the questionnaire in cycle II

N O	NAMA	ITEM								TOTA L
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	AV	4	3	4	4	3	4	4	4	30
2	CPL	3	3	4	4	3	3	4	4	28
3	DWNS	3	3	4	4	3	4	4	4	29
4	DFI	3	3	4	3	3	3	3	3	25
5	DH	3	3	4	4	2	3	3	3	25
6	EK	3	3	4	4	3	3	2	3	25
7	FP	3	3	4	4	3	4	3	4	28
8	HNS	3	3	3	3	3	4	3	4	26
9	IN	4	4	4	4	4	4	3	3	30
10	IAP	3	3	4	4	2	4	3	3	26
11	IS	3	3	3	3	3	4	3	3	25
12	KN	3	3	4	4	3	3	3	3	26
13	KQ	3	3	3	3	2	4	3	3	24
14	LZJ	3	4	4	3	3	3	3	4	27
15	MH	3	3	4	3	3	3	4	4	27
16	NHK	3	3	3	3	3	3	3	3	24
17	ND	3	3	4	3	3	4	4	4	28
18	N	3	4	4	3	4	4	4	4	30
19	NS	3	3	4	3	3	4	3	3	26
20	NI	3	3	4	4	3	4	3	3	26
21	NNJ	3	3	3	3	3	4	3	4	26
22	QAM	3	3	4	4	3	4	4	4	29
23	RW	3	3	4	4	3	3	4	4	28
24	RIS	3	3	4	4	4	4	4	3	29
25	SNF	3	3	3	4	2	4	3	3	25
26	SRRS	3	3	4	3	3	4	3	4	27
27	SW	3	3	3	3	3	3	3	3	24
28	S	3	2	3	3	3	4	2	3	23
29	FVWN	3	3	3	3	3	3	3	3	24
30	WA	3	3	4	4	2	4	2	3	25
31	Y	3	3	4	3	3	4	4	4	28
32	ZAL	3	3	4	4	4	4	4	4	30
TOTAL		98	98	119	112	95	117	104	111	853
MAX		128	128	128	128	128	128	128	128	1024
PERCENTAGE		76.56%	76.56%	92.9%	87.5%	74.21%	91.4%	81.25 %	86.71 %	83.3%

APPENDIX 3

OBSERVATION CHECKLIST OF GROUP

Title Of Research : The Implementation Of Guessing Game By Charades Application To Increase Speaking Ability At The Tenth Grade Of MA Darul Fikri Kauman Ponorogo Academic Year 2016/ 2017

Day/ date of research : Tuesday/ 16th 2016

Meeting : 1

Time of observation : 07.00- 08.30 am

No	Group's name	The result of student's activity				Students score	Notes
		A	B	C	D		
1	Group 1						A: Students' response in discussion B: Students' participation group discussion C: Students' creativity in group discussion D: Students' presentation Score number: 5: Very Good 4: Good 3: Enough 2: Less 1: Very Less
2	Group 2						
3	Group 3						
4	Group 4						

Collaborator

RESULT OF OBSERVATION SHEET IN CYCLE I

Group's name	Activity				Score
	Response	Participant	Creativity	Presentation	
Group 1	3	3	2	1	9
Group 2	3	2	2	2	9
Group 3	2	2	1	2	7
Group 4	2	3	1	2	8
Total	10	10	6	7	33
Maximum	20	20	20	20	80
Percentage	50%	50%	30%	35%	41.25%

5: Very Good

4: Good

3: Enough

2: Less

1: Very Less

OBSERVATION CHECKLIST OF GROUP

Title Of Research : The Implementation Of Guessing Game By Charades Application To Increase Speaking Ability At The Tenth Grade Of MA Darul Fikri Kauman Ponorogo Academic Year 2016/ 2017

Day/ date of research : Thursday/ 18th 2016

Meeting : 2

Time of observation : 10.00- 11.30 am

No	Group's name	The result of student's activity				Students score	Notes
		A	B	C	D		
1	Group 1						A: Students' response in discussion B: Students' participation group discussion C: Students' creativity in group discussion D: Students' presentation Score number: 5: Very Good 4: Good 3: Enough 2: Less 1: Very Less
2	Group 2						
3	Group 3						
4	Group 4						
5	Group 5						
6	Group 6						
7	Group 7						

Collaborator

RESULT OF OBSERVATION SHEET IN CYCLE II

Group's name	Activity				Score
	Response	Participant	Creativity	Presentation	
Group 1	3	4	2	3	12
Group 2	4	4	3	2	13
Group 3	3	2	3	3	11
Group 4	2	3	3	2	10
Group 5	3	3	2	4	12
Group 6	4	2	3	3	12
Group 7	2	3	3	3	11
Total	21	21	19	20	81
Maximum	42	42	42	42	168
Percentage	50%	50%	45.23%	47.61%	48.21%

- 5: Very Good
- 4: Good
- 3: Enough
- 2: Less
- 1: Very Less

OBSERVATION CHECKLIST OF GROUP

Title Of Research : The Implementation Of Guessing Game By Charades Application To Increase Speaking Ability At The Tenth Grade Of MA Darul Fikri Kauman Ponorogo Academic Year 2016/ 2017

Day/ date of research : Tuesday/ 23th 2016

Cycle : 3

Time of observation : 07.00- 08.30 am

No	Group's name	The result of student's activity				Students score	Notes
		A	B	C	D		
1	Group 1					A: Students' response in discussion B: Students' participation group discussion C: Students' creativity in group discussion D: Students' presentation Score number: 5: Very Good 4: Good 3: Enough 2: Less 1: Very Less	
2	Group 2						
3	Group 3						
4	Group 4						
5	Group 5						
6	Group 6						
7	Group 7						
8	Group 8						

Collaborator

RESULT OF OBSERVATION SHEET IN CYCLE III

Group's name	Activity				Score
	Response	Participant	Creativity	Presentation	
Group 1	3	3	3	3	12
Group 2	3	4	3	3	13
Group 3	4	3	3	3	13
Group 4	4	3	2	3	12
Group 5	2	3	2	3	10
Group 6	3	3	4	3	13
Group 7	2	3	3	3	11
Group 8	3	3	3	2	11
Total	24	25	23	23	95
Maximum	40	40	40	40	160
Percentage	60%	62.5%	57.5%	57.5%	59.37%

- 5: Very Good
- 4: Good
- 3: Enough
- 2: Less
- 1: Very Less

OBSERVATION CHECKLIST OF GROUP

Title Of Research : The Implementation Of Guessing Game By Charades Application To Increase Speaking Ability At The Tenth Grade Of MA Darul Fikri Kauman Ponorogo Academic Year 2016/ 2017

Day/ date of research : Thursday/ 25th 2016

Cycle : 4

Time of observation : 10.00- 11.30 am

No	Group's name	The result of student's activity				Students score	Notes
		A	B	C	D		
1	Group 1					A: Students' response in discussion B: Students' participation group discussion C: Students' creativity in group discussion D: Students' presentation Score number: 5: Very Good 4: Good 3: Enough 2: Less 1: Very Less	
2	Group 2						
3	Group 3						
4	Group 4						
5	Group 5						
6	Group 6						
7	Group 7						
8	Group 8						

Collaborator

RESULT OF OBSERVATION SHEET IN CYCLE IV

Group's name	Activity				Score
	Response	Participant	Creativity	Presentation	
Group 1	4	4	3	3	14
Group 2	5	5	4	4	18
Group 3	5	4	4	4	17
Group 4	4	5	4	3	16
Group 5	4	4	2	3	13
Group 6	5	5	4	5	19
Group 7	4	3	3	2	12
Group 8	3	4	3	3	13
Total	34	34	27	27	122
Maximum	40	40	40	40	160
Percentage	85%	85%	67.5%	67.5%	76.25%

5: Very Good

4: Good

3: Enough

2: Less

1: Very Less

APPENDIX 4

EVALUATION SHEET (Cycle I)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Observer : Belia Betri Puspa

NO	STUDENTS	Pronunci-ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi-cation
1	AV	2	2	1	1	2	8	40
2	CPL	2	2	2	3	2	11	55
3	DWNS	2	2	2	2	2	10	50
4	DFI	1	1	2	2	2	8	40
5	DH	2	2	2	3	3	12	60
6	EK	1	2	2	2	2	9	45
7	FP	2	2	2	2	2	10	50
8	HNS	2	2	2	1	1	8	40
9	IN	2	2	3	2	2	11	55
10	IAP	1	1	2	2	2	8	40
11	IS	2	2	2	2	2	10	50
12	KN	3	3	2	2	2	12	60
13	KQ	2	2	2	2	2	10	50
14	LZJ	2	1	2	1	2	8	40
15	MH	2	2	3	2	2	11	55
16	NHK	2	2	2	2	2	10	50
17	ND	1	2	2	2	2	9	45
18	N	1	2	3	3	2	11	55
19	NS	2	1	2	1	2	8	40
20	NI	2	2	2	1	2	9	45
21	NNJ	3	2	2	2	3	12	60
22	QAM	3	2	3	2	2	12	60
23	RW	2	2	3	2	2	11	55
24	RIS	2	2	2	2	2	10	50
25	SNF	2	2	2	2	3	11	55
26	SRRS	2	2	3	2	2	11	55
27	SW	1	1	2	2	2	8	40
28	S	2	1	2	1	1	7	35
29	FVWN	2	2	2	2	2	10	50
30	WA	1	1	2	2	2	8	40
31	Y	2	2	2	2	2	10	50

32	ZAL	2	1	2	2	2	9	45
AVERAGE		1.87	1.78	2.15	1.9	2.03	9.75	48.75
SUM		60	57	69	61	65	312	1560

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

= $\frac{1560 \times 100}{32}$

= 48.75%

EVALUATION SHEET (Cycle II)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Observer : Belia Betri Puspa

NO	STUDENTS	Pronunci -ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi -cation
1	AV	3	4	3	3	3	16	80
2	CPL	4	3	3	4	3	17	85
3	DWNS	3	3	3	3	3	15	75
4	DFI	3	2	3	3	3	14	70
5	DH	3	3	3	4	4	17	85
6	EK	3	3	4	3	3	16	80
7	FP	4	3	4	3	3	17	85
8	HNS	3	3	3	3	3	15	75
9	IN	3	3	4	3	3	16	80
10	IAP	4	2	3	3	3	15	75
11	IS	3	2	4	3	3	15	75
12	KN	4	2	4	3	3	16	80
13	KQ	3	2	2	3	4	14	70
14	LZJ	3	2	3	3	4	15	75
15	MH	3	2	4	3	3	15	75
16	NHK	3	2	2	4	3	14	70
17	ND	4	2	3	3	2	14	70
18	N	4	2	3	3	3	15	75
19	NS	2	2	3	4	3	14	70
20	NI	4	2	3	2	3	14	70
21	NNJ	4	3	3	3	3	16	80
22	QAM	3	2	4	3	3	15	75
23	RW	4	2	3	3	3	15	75
24	RIS	2	3	3	3	3	14	70
25	SNF	3	3	4	4	3	17	85
26	SRRS	2	3	3	4	3	15	75
27	SW	4	2	3	2	3	14	70
28	S	3	2	3	3	3	14	70
29	FVWN	3	2	3	4	3	15	75
30	WA	3	2	3	3	3	14	70

31	Y	4	3	3	3	4	17	85
32	ZAL	3	3	3	3	3	15	75
AVERAGE		3.25	2.46	3.18	3.15	3.09	15.15	75.78
SUM		104	79	102	101	99	485	2425

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

= $\frac{2425 \times 100}{32}$

= 75.78%

EVALUATION SHEET (Cycle I)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Collaborator : M. Ibnu Sholikhin S.Pd

NO	STUDENTS	Pronunci-ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi-cation
1	AV	2	2	2	1	2	9	45
2	CPL	2	2	2	2	2	10	50
3	DWNS	2	2	2	3	2	11	55
4	DFI	2	1	2	2	2	9	45
5	DH	2	2	2	3	3	12	60
6	EK	2	1	2	1	2	8	40
7	FP	2	2	2	3	2	11	55
8	HNS	1	2	2	1	2	8	40
9	IN	2	2	2	3	2	11	55
10	IAP	1	1	2	2	2	8	40
11	IS	2	2	1	2	2	9	45
12	KN	2	2	2	3	2	11	55
13	KQ	1	2	2	2	2	9	45
14	LZJ	2	1	2	2	1	8	40
15	MH	2	2	3	3	2	12	60
16	NHK	2	2	2	3	2	11	55
17	ND	2	2	2	2	2	10	50
18	N	1	2	2	3	2	10	50
19	NS	2	1	2	2	2	9	45
20	NI	2	2	2	2	2	10	50
21	NNJ	2	2	2	3	3	12	60
22	QAM	2	2	3	3	2	12	60
23	RW	2	3	3	2	2	12	60
24	RIS	1	2	2	3	3	11	55
25	SNF	2	2	2	3	2	11	55
26	SRRS	2	1	2	3	2	10	50
27	SW	1	2	2	2	2	9	45
28	S	2	1	2	2	1	8	40
29	FVWN	2	2	2	3	2	11	55
30	WA	1	1	2	2	2	8	40
31	Y	2	2	3	2	2	11	55

32	ZAL	1	2	2	2	3	10	50
AVERAGE		1.75	1.78	2.09	2.34	2.06	10.03	50.15
SUM		56	57	67	75	66	321	1605

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

= $\frac{1605 \times 100}{32}$

= 50.15%

EVALUATION SHEET (Cycle II)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Collaborator : M. Ibnu Sholikhin S.Pd

NO	STUDENTS	Pronunci -ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi -cation
1	AV	3	3	3	3	3	15	75
2	CPL	3	3	3	4	3	16	80
3	DWNS	3	3	3	3	3	15	75
4	DFI	4	3	2	3	3	15	75
5	DH	3	3	3	4	4	17	85
6	EK	4	3	3	3	2	15	75
7	FP	4	3	3	4	3	17	85
8	HNS	3	3	3	2	3	14	70
9	IN	3	3	4	4	3	17	85
10	IAP	3	2	3	3	3	14	70
11	IS	3	3	4	3	3	16	80
12	KN	4	3	3	4	3	17	85
13	KQ	3	3	2	3	4	15	75
14	LZJ	3	2	3	3	3	14	70
15	MH	3	3	3	4	3	16	80
16	NHK	3	3	2	3	4	15	75
17	ND	3	2	3	3	3	14	70
18	N	3	2	3	4	3	15	75
19	NS	2	3	3	3	3	14	70
20	NI	4	3	3	2	3	15	75
21	NNJ	3	3	3	4	3	16	80
22	QAM	3	3	3	3	3	15	75
23	RW	3	3	3	4	3	16	80
24	RIS	3	3	3	4	3	16	80
25	SNF	4	3	4	3	3	17	85
26	SRRS	3	3	3	4	3	16	80
27	SW	3	2	3	2	4	14	70
28	S	3	2	3	3	3	14	70
29	FVWN	3	3	3	4	3	16	80
30	WA	3	3	3	3	3	15	75

31	Y	3	3	3	4	3	16	80
32	ZAL	4	3	3	3	3	16	80
AVERAGE		3.18	2.81	3	3.31	3.09	15.40	77.03
SUM		102	90	96	106	99	493	2465

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

= $\frac{2465 \times 100}{32}$

= 77.03%

EVALUATION SHEET (Cycle I)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Observer : Belia Betri Puspa

NO	STUDENTS	Pronunci-ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi-cation
1	AV	3	2	3	2	3	13	65
2	CPL	3	2	4	3	3	15	75
3	DWNS	3	3	4	2	3	15	75
4	DFI	2	1	2	3	3	11	55
5	DH	4	2	3	3	3	15	75
6	EK	2	2	3	3	2	12	60
7	FP	3	2	3	3	3	14	70
8	HNS	2	2	3	2	2	11	55
9	IN	3	3	3	2	3	14	70
10	IAP	2	2	3	2	2	11	55
11	IS	3	2	3	3	2	13	65
12	KN	3	3	4	2	3	15	75
13	KQ	3	2	3	2	3	13	65
14	LZJ	3	2	3	1	3	12	60
15	MH	3	3	4	3	3	16	80
16	NHK	2	2	3	3	2	12	60
17	ND	3	1	3	2	2	11	55
18	N	3	3	3	3	3	15	75
19	NS	3	2	2	2	2	11	55
20	NI	2	2	3	3	3	13	65
21	NNJ	3	2	3	4	3	15	75
22	QAM	3	2	4	3	3	15	75
23	RW	4	3	3	3	3	16	80
24	RIS	3	2	3	4	3	15	75
25	SNF	3	2	4	3	3	15	75
26	SRRS	3	3	3	3	3	15	75
27	SW	2	1	3	3	2	11	55
28	S	3	1	2	2	2	10	50
29	FVWN	3	2	4	3	3	15	75
30	WA	3	2	3	2	3	13	65
31	Y	3	2	3	4	3	15	75

32	ZAL	3	2	3	2	3	13	65
AVERAGE		2.84	2.09	3.12	2.65	2.71	13.43	67.18
SUM		91	67	100	85	87	430	2150

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

= $\frac{2150 \times 100}{32}$

= 67.18%

EVALUATION SHEET (Cycle II)

School : MA Darul fikri

Class/ semester : X B/ 1

Observer : Belia Betri Puspa

NO	STUDENTS	Pronunci-ation	Vocabulary	Grammar	Fluency	Interactive Communication	Score	Classifi-cation
1	AV	3	4	3	4	3	17	85
2	CPL	3	3	4	4	3	17	85
3	DWNS	3	3	3	4	3	16	80
4	DFI	3	2	3	3	4	15	75
5	DH	4	3	3	4	3	17	85
6	EK	3	3	3	3	3	15	75
7	FP	3	3	3	4	3	16	80
8	HNS	4	3	3	3	3	16	80
9	IN	3	3	4	4	3	17	85
10	IAP	3	2	4	3	3	15	75
11	IS	3	3	4	3	3	16	80
12	KN	4	3	4	3	3	17	85
13	KQ	3	2	3	3	4	15	75
14	LZJ	3	3	3	3	3	15	75
15	MH	3	3	4	4	3	17	85
16	NHK	4	3	3	3	3	16	80
17	ND	3	3	3	3	3	15	75
18	N	4	3	3	3	3	16	80
19	NS	3	2	3	4	3	15	75
20	NI	4	2	3	3	3	15	75
21	NNJ	4	3	3	4	3	17	85
22	QAM	3	3	3	4	3	16	80
23	RW	3	3	3	4	3	16	80
24	RIS	3	3	3	3	3	15	75
25	SNF	3	3	3	4	3	16	80
26	SRRS	3	3	3	3	3	15	75
27	SW	4	2	3	3	3	15	75
28	S	3	2	3	3	3	14	70
29	FVWN	3	3	3	4	3	16	80
30	WA	3	2	3	3	3	14	70

31	Y	3	3	3	4	3	16	80
32	ZAL	4	2	3	3	3	15	75
AVERAGE		3.28	2.75	3.18	3.43	3.06	15.71	78.59
SUM		105	88	102	110	98	503	2515

Mean score = $\frac{\text{the sum of all students score} \times 100}{\text{The number of students}}$

$$= \frac{2515 \times 100}{32}$$

$$= 78.59\%$$

APPENDIX 5

VIDEO TRANSCRIPT THE IMPLEMENTATION OF GUESSING GAME BY CHARADES APPLICATION TO INCREASE STUDENTS' SPEAKING SKILL AT THE TENTH GRADE OF MA DARUL FIKRI ACADEMICS YEAR 2016/ 2017

PRETEST

Time	Activity
00.02'	The students start to describe the pictures or words
00.09'	Student B: "I have books fifteen and you give me fifteen."
00.16'	Student A: "Thirty"
00.18'	Students : "Yeah! Come on! Quickly!"
00.21'	Student C: "I have a book"
00.23'	Student A: "One"
00.25'	Students : "Yeah! Quickly!"
00.29'	Student D: "I have book ten and my father give me book ten."
00.34'	Student A: "Twenty"
00.39'	Students : "Yeah! Quickly!"
00.43'	Student E: "I have fifty banana and you give me fourty banana."
00.49'	Student A: "Ninety"
00.51'	Students : "Yes!"
00.53'	Student F: "I have five books and my father give me four books."
00.55'	Student A: "Nine"

TEST 1

Time	Activity
00.02'	Student A: "Firstly, No, Pass!"
00.04'	Student B: "Quickly!"
00.09'	Student A: "It's fruit and friend of apple, yellow."
00.18'	Student B: "Pass!"
00.29'	Student A: "First, I like it." (act to eat ice cream)
00.31'	Student B: "Ice cream"
00.34'	Student B: "Quickly!"
00.35'	Student A: "Yes"
00.37'	Student A: "It's meatball and there is red."
00.39'	Student B: "Sauce"
00.40'	Student A: "Yes"
00.47'	Student A: "It's in Sarangan"
00.48'	Student B: "Strawberry"
00.49'	Student A: "Yes"
00.52'	Student A: "It's circle, so..."
00.54'	Student B: "Doughnut"
00.55'	Student A: Not! It's friend of apple and fruit."
01.00	Student B: "Orange"
01.07	Student B: "Amazing, Fantastic!"

TEST 2

Time	Activity
00.09'	Student X: "First,...Hut"
00.11'	Student Y: "Pizza"
00.12'	Student X: "Yes!"
00.13'	Student X: "Same with apple."
00.15'	Student Y: "Pear"
00.16'	Student X: "Yes!"
00.24'	Student X: "First, it's in bioskop."
00.26'	Student Y: "Popcorn"
00.29'	Student X: "It's same with tea, the colour is black."
00.35'	Student Y: "Coffee"
00.36'	Student X: "Yes!"
00.40'	Student X: "This is in canteen."
00.42'	Student Y: "Tea"
00.54'	Student X: "This is you like."
00.57'	Student Y: "Ice cream"
00.58'	Student X: "Yeah!"





