

**THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON  
STUDENTS' SPEAKING ABILITY OF THE TENTH GRADE AT  
SENIOR HIGH SCHOOL 12 PEKANBARU**

**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

**KIKI ANDRIANI**

**SIN. 11810423410**

**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU**

**1444 H / 2023 M**



**THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON  
STUDENTS' SPEAKING ABILITY OF THE TENTH GRADE AT  
SENIOR HIGH SCHOOL 12 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

By

**KIKI ANDRIANI**

**SIN. 11810423410**

**Thesis**

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

**DEPARTMENT OF ENGLISH EDUCATION  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1444 H / 2023 M**

**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.

**STATEMENT OF AUTHENTICITY**

I hereby,

Name : Kiki Andriani  
 Student Number : 11810423410  
 Phone Number : 082268753596  
 E-mail : kikiandriani822@gmail.com  
 Department : English Education  
 Faculty : Education and Teacher Training  
 University : State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Certify that this *skripsi* entitled “**The Effect of Guessing Game Technique on Students’ Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru**” is certainly my own work and it does not consist of other people work. I am entirely responsible for the content of this *skripsi*. Others’ opinion finding include in this *skripsi* are quoted in accordance with ethical standards.

Pekanbaru, January 3<sup>rd</sup>, 2023



Kiki Andriani

11810423410

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.

**SUPERVISOR APPROVAL**

This thesis entitled “*The Effect of Guessing Game Technique on Students’ Speaking Ability at the Tenth Grade of Senior High School 12 Pekanbaru*”. That is written by Kiki Andriani, SIN. 11810423410. It has been accepted and approved to be examined in the final examination by the examination committee of undergraduate degree in the Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau to fulfill the requirements for the Award of Undergraduate Degree (S.Pd.) in Department of English Education.

Pekanbaru, Jumadil Awal 18<sup>th</sup>, 1444 H

December 12<sup>th</sup>, 2022 M

Approved by

The Head of  
English Education Department

Dr. Fatrina Anastasia, M.Hum

NIP. 19810611 200801 2017

Supervisor

Cut Raudharul Miski, M.Pd

NIP. 19790109 200901 2 011



**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.

**EXAMINER APPROVAL**

The thesis entitled “*The Effect of Guessing Game Technique on Students’ Speaking Ability of the tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru Riau*”, was written by Kiki Andriani, SIN. 11810423410. 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 on Jumadil Akhir 18<sup>th</sup>, 1444 H / January 10<sup>th</sup>, 2023 M. It is submitted as one of the requirements for Bachelor Degree (S.Pd) at Department of English Education.

Pekanbaru, Jumadil Akhir 18<sup>th</sup> 1444 H

January 10<sup>th</sup> 2023 M

Examination Committee

Examiner I

Dr. Hj. Zuhiddah, M.Pd  
NIP. 19660423 199403 2 001

Examiner II

Robi Kurniawan, M.A  
NIK. 130117006

Examiner III

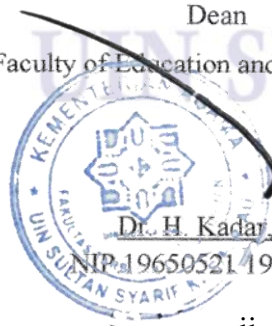
H. Harum Natasha, M.Pd  
NIP. 19820301 200901 2 012

Examiner IV

Mainar Fitri, M.Pd  
NIP. 19810519 201411 2 001

Dean

Faculty of Education and Teacher Training



Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001



## 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.

## ACKNOWLEDGEMENT



In the name of Allah SWT, the Most Compassionate and Merciful, all praise belongs to Allah SWT. With his guidance and blessing, the researcher has completed the final research paper as an academic requirement to complete a bachelor's degree entitled "The Effect of Guessing Game technique on Students' Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru". Then, blessings and greetings are always offered to the last messenger of Allah, the Prophet Muhammad SAW, who has inspired and enlightened many people around the world.

Appreciation and sincere thanks to my beloved parents, **Mr. Nuhidin** and **Mrs. Wagiyem**, who has supported the researcher throughout her struggle, instilling hope in her ability to complete this research. May Allah SWT always bestow grace, health, and blessings in the world and in the hereafter for the kindness that has given to the researcher. The researcher would like to show her gratitude to all the loved ones who have encouraged her. Motivation even helped researcher complete this research. as follows:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., is the Rector of the State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., is the Vice-Rector I of the State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. H. Mas'ud





#### 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.

Zein, M.Pd, the Vice-Rector II of the State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., is the Vice-Rector III of the State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.

2. H. Kadar, M.Ag., is the Dean of Education and Teacher Training Faculty at the State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. Zarkasih, M.Ag., as the Vice Dean I, Dr. Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd., as the Vice Dean II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., as the Vice Dean III and all staffs. Thanks for the kindness and encouragement.

3. Dr. Faurina Anastasia, S.S., M.Hum., the Head of the English Education Department, has given the researcher correction, suggestions, support, advice, and guidance in finishing this thesis.

4. The English Education Department's Secretary, Dr. Nur Aisyah Zulkifli, S.Pd., M.Pd., provided this thesis with corrections, suggestions, assistance, advice, and direction.

5. Nuardi, M. Ed., the academic supervisor, thanks for his guidance to the researcher.

6. Cut Rudhatul Miski, M.Pd., the researcher's supervisor, who has given guidance, criticism, advice, encouragement, and motivation to the researcher from the beginning of writing the thesis until the completion of it.

7. Muhammad Taufik Ihsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd., and Rizky Gshendra, M.Ed., as the researcher's raters, who have helped to give the score of the researcher's data.



### 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

8. Employees and staff of Sultan Syarif Kasim Riau State Islamic University who have provided good service and convenience in administration.
9. The Headmaster of Senior High School 12 Pekanbaru, Hj. Ermitha, S.Pd., MM, and all staffs who have helped me in accomplishing this research.
10. The researcher's beloved english teacher Tifany Desi Herawati, S.Pd., and Putri Willy Saldeniya, S.Pd., have given permission and made it easy for researcher to complete this thesis.
11. The researcher's beloved siblings Nelly Hidayanti, S.E, Cindy Hidiastuni, who have given prayers and support. Therefore, the researcher can complete this thesis.
12. The researcher's beloved students MIPA 1 and MIPA 2 classes, who have helped the researcher to participate in this research.
13. The English Education Department B-classmates of 2019–2022, who form the researchers' family at the university and provide the researcher with many special memories.
14. The researcher's beloved friends, Khoiri Aqilla, S.Pd., Novita Safitri, S.Pd., Febri Angga Wahyuni, S.Pd., Indah Damayanti, S.Pd., Dina Nafsirul Rahma, S.Pd., and Graselly, S.Pd., who never stop praying for the researcher to complete this thesis, thank you for providing good support for the researcher.
15. The researcher's beloved friends, Annisa Permata Islami S.Pd., Juli Ervina S.Ikom, Renisa Meilani S.Kom, Graselly S.Pd., and Muhammad Dhafa Kurniawan who are my best friends from senior high school until now, which





#### 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.

help researcher to always be enthusiastic, support each other, and always make jokes that made my day better.

16. The researcher's exam thesis team, Fivi Arnianti Ramadhan, S.Pd., Nisti Ramadhani, S.Pd., Lesta Mega, S.Pd., thank you for fighting and supporting each other in this thesis exam.

17. Last but not least, for myself, I thank myself for always being strong in facing this difficulty, never giving up, always being strong, believing that I will be able to finish this research well, and always trying to do this research well.

Finally, the researcher admits the numerous shortcomings in this thesis. Therefore, it needs constructive criticism and suggestions to be improved. May Allah Almighty, the All-Powerful, the Creator of the Worlds, bless you all. Aamiin.

Pekanbaru, December 9<sup>th</sup>, 2022

The Researcher,

Kiki Andriani

SIN. 11810423410

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.

**ABSTRACT**

**Kiki Andriani (2022):**

***The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru.***

The purpose of this research to find out whether there was a significant difference of using and without using Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru. The type of this research was quantitative with a quasi-experimental design. Therefore, this research used two classes: an experimental class and a control class. This quasi-experimental research was conducted by using pre-test, treatment, and post-test. The instrument used in this research was a test (pre-test and post-test) containing the speaking activity related to describing someone. The population of this research was the tenth grade students of Senior High School 12 Pekanbaru. The object of this research was the effect of guessing game technique on students' speaking ability. In this research, 64 students from 403 students as samples. In selecting the sample, this study used a purposive sampling technique, in which the number of samples was determined by considering the population background. To analyze the data, the researcher used the Mann-Whitney U-Test with the SPSS 26.0 version. Based on nonparametric data analysis with the Mann Whitney U-Test, the result of the data analysis showed that the tailed value was 0.200, which is greater than 0.005, and the sig (2-tailed) value was 0.00, which is smaller than 0.005. Thus, it can be concluded that there was a significant difference of using guessing game techniques on students' speaking ability of the tenth grade level at Senior High School 12 Pekanbaru.



## 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 mass
  - 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

**Kiki Andriani (2022):**

***Pengaruh Permainan Tebakan Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas Sepuluh SMAN12 Pekanbaru.***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan teknik permainan *guessing* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas sepuluh SMA Negeri 12 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian quasi eksperimental ini dilakukan dengan menggunakan pre-test, treatment dan post-test. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (pre-test dan post-test) yang berisi kegiatan berbicara yang berkaitan dengan mendeskripsikan seseorang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas sepuluh SMA Negeri 12 Pekanbaru. Objek penelitian ini adalah pengaruh teknik permainan tebak-tebakan terhadap kemampuan berbicara siswa. Dalam penelitian ini dipilih 64 siswa dari 403 siswa sebagai sampel. Dalam pemilihan sampel, penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana jumlah sampel diambil dengan mempertimbangkan latar belakang populasi. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan Mann Whitney U-Test dengan menggunakan SPSS versi 26.0. Berdasarkan analisis data nonparametrik dengan Mann Whitney U-Test, hasil analisis data menunjukkan bahwa tailed adalah 0.200 yang lebih besar dari 0.005, dan nilai sig (2-tailed) adalah 0.026 yang lebih kecil dari 0.005. Dapat disimpulkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan dalam penggunaan teknik permainan tebak-tebakan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas Sepuluh SMA Negeri 12 Pekanbaru.



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.

## ملخص

كيكي أندرياني، (٢٠٢٢): تأثير لعبة التخمين على مهارة كلام تلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة ما إذا كان هناك فرق هام بين استخدام لعبة التخمين وعدم استخدامها في التأثير على مهارة كلام تلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. ونوع هذا البحث هو بحث كمي بتصميم شبه تجريبية. لذلك، هذا البحث يستخدم الفصلين هما الفصل التجريبي والفصل الضبطي. وهذا البحث تم إجراؤه باستخدام الاختبار القبلي والعلاج والاختبار البعدي. وأداة البحث المستخدمة في هذا البحث اختبار (اختبار قبلي واختبار بعدي) يتكون من أنشطة الكلام المتعلق بوصف شخص. ومجمعه تلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو. وموضوعه تأثير لعبة التخمين على مهارة كلام التلاميذ. وفي هذا البحث تم اختيار ٦٤ تلميذا من ٤٠٣ تلاميذ كعينات البحث. وفي تعيين العينات، تم استخدام تقنية العينات الهادفة حيث أن عدد العينات مأخوذ من خلال النظر في خلفية المجتمع. ولتحليل البيانات، استخدمت الباحثة مان ويتني يو اختبار من خلال استخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية لإصدار ٢٦. وبناء على تحليل البيانات غير الحدودي باستخدام مان ويتني يو اختبار، نتيجة تحليل البيانات دلت على أن الذيل ٢٠٠٠٠ وهو أعلى من ٠٠٥٠٠. لذلك، استنتج بأن هناك تأثير لعبة التخمين على مهارة كلام تلاميذ الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١٢ بكنبارو.



## LIST OF CONTENTS

<b>SUPERVISOR APPROVAL .....</b>	<b>i</b>
<b>EXAMINER APPROVAL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ACKNOWLEDGEMENT .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>محتوى .....</b>	<b>ix</b>
<b>LIST OF CONTENTS .....</b>	<b>x</b>
<b>LIST OF TABLES .....</b>	<b>xiii</b>
<b>LIST OF CHARTS .....</b>	<b>xv</b>
<b>LIST OF APPENDICES .....</b>	<b>xvi</b>
<b>CHAPTER I INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
A. Background of the Problem .....	1
B. Problem of the Research .....	5
1. Identification of the Problem .....	5
2. Limitation of the Problem .....	6
3. Formulation of the Problem .....	6
C. Objective and Significances of the Research .....	7
1. Objective of the Research .....	7
2. Significance of the Research .....	7
D. Definition of the Term .....	8
1. Speaking Ability .....	8
2. Guessing Game .....	8
3. Descriptive Text .....	9

- 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.

<b>CHAPTER II REVIEW OF LITERATURE .....</b>	<b>10</b>
A. Theoretical Framework .....	10
1. The Concept of Speaking .....	10
a. Definition of Speaking .....	10
b. The Importance of Speaking .....	11
c. The Components of Speaking .....	12
d. Types of Speaking .....	17
e. Assessing of Speaking .....	19
2. Guessing Game .....	20
a. Definition of Guessing Game .....	20
b. Types of Guessing Game .....	22
c. Advantages of Guessing Game .....	24
d. Weaknesses of Guessing Game .....	25
e. The Procedures of Using Guessing Game .....	26
B. Relevant Research .....	27
C. Operational Concept .....	30
D. Assumptions and Hypothesis .....	35
<b>CHAPTER III RESEARCH METHOD .....</b>	<b>36</b>
A. Design of the Research .....	36
B. Location and Time of the Research .....	37
C. Subject and Object of the Research .....	37
D. Population and Sample of the Research .....	38
1. Population .....	38
2. Sample .....	39
E. The Technique of Data Collection .....	40
F. The Technique of Data Analysis .....	42
G. The Validity and Reliability .....	46
1. Validity .....	46



**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 mass
  - 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. Reliability.....	47
---------------------	----

**CHAPTER IV FINDINGS AND DISCUSSION ..... 48**

A. Findings.....	48
B. Discussion .....	69

**CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION ..... 73**

A. Conclusion.....	73
B. Suggestion.....	74

**REFERENCES**

**APPENDICES**

**CURRICULUM VITAE**

**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 mass
  - 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 II.1	The Rubric of Speaking Ability .....	33
Table III.1	Quasi Experimental Design .....	37
Table III.2	The Population of Public Senior High School 12 Pekanbaru .....	38
Table III.3	The Total Sample of the Research .....	40
Table III.4	The Rubric of Speaking Ability .....	43
Table III.5	The Levels of Speaking Ability .....	45
Table IV.1	The Score of Students' Speaking Ability Taught Without Using Guessing Game Technique .....	49
Table IV.2	Frequency Distribution of Students' Scores of Speaking Ability of Control Class in Pre-Test .....	50
Table IV.3	Percentages of Students' Speaking Ability of Control Class in Pre-Test .....	51
Table IV.4	Statistical Description of Students' Scores of Speaking Ability of Control Class in Pre-Test .....	52
Table IV.5	Frequency Distribution of Students' Scores of Speaking Ability of Control Class in Post-Test .....	54
Table IV.6	Percentages of Students' Speaking Ability of Control Class in Post-Test Test .....	55
Table IV.7	Statistical Description of Students' Scores of Speaking Ability of Control Class in Post-Test .....	56



**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 mass
- 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 IV.8	The Score of Students' Speaking Ability Taught by Using Guessing Game Technique.....	58
Table IV.9	Frequency Distribution of Students' Scores of Speaking Ability of Experimental Class in Pre-Test.....	59
Table IV.10	Percentages of Students' Speaking Ability of Experimental Class in Pre-Test.....	60
Table IV.11	Statistical Description of Students' Score of Speaking Ability of Experimental Class in Pre-Test.....	61
Table IV.12	Frequency Distribution of Students' Scores of Speaking Ability of Experimental Class in Post-Test.....	63
Table IV.13	Percentages of Students' Speaking Ability of Experimental Class in Post-Test.....	64
Table IV.14	Statistical Description of Students' Scores of Speaking Ability of Experimental Class in Post-Test.....	65
Table IV.15	Test of Normality.....	67
Table IV.16	Mann-Whitney U Test.....	68





## LIST OF CHARTS

Charts 1.1	Histogram of Students' Speaking Ability of Control Class in Pre-Test.....	53
Charts 1.2	Histogram of Students' Speaking Ability of Control Class in Post-Test.....	57
Charts 1.3	Histogram of Students' Speaking Ability of Experimental Class in Pre-Test .....	62
Charts 1.4	Histogram of Students' Speaking Ability of Experimental Class in Post-Test.....	66

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.

## LIST OF APPENDICES

Appendix 1	Syllabus
Appendix 2	Lesson Plan
Appendix 3	Instrument of the Research
Appendix 4	Score of Pretest-Posttest Rater 1 and Rater 2
Appendix 5	Documentation
Appendix 6	Recommendation Letters



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

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 Problem

Speaking is the ability to speak that produces a communication that has an interaction action between the speaker and the listener. In that interaction, there are messages, ideas, and opinions that must be conveyed properly. This is also supported by Nunan (2003) who stated that speaking is a person's way of expressing his/her thoughts by formulating verbal utterances. By speaking, a person can express their ideas or opinions, knowledge, and information and that includes productive skills.

Speaking English is not an easy task because the speaker has to know many important components such as pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. According to Haris (1969, p.81), Speaking has several aspects, such as Pronunciation, Grammar, Vocabulary, Fluency, and Comprehension. Therefore, high school students experience certain difficulties to improve their speaking ability.

In Indonesia, as foreign language learners will prioritize speaking ability. Because, with them being able to interact by speaking English with other people and exchanging information, students will be considered successful in learning English or a foreign language. As stated by Ur (2012, p.120) the four skills (listening, speaking, reading, and writing), speaking



**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.

seems to be the most important skill, someone who knows language is called of that language. Therefore, speaking is an important part of second-language learning, teaching and mastering the ability to speak English is a priority for many second or oreign-language learners.

On the other hand, it is not easy to speak English fluently if it is not used in daily activities. Richards & Renandya (2002, p.204) said that speaking is very difficult for foreign language learners because effective oral communication requires skills to use language appropriately in social interactions.

The school at which the researcher conducted the research, Senior High School 12, is one of the formal public schools in Pekanbaru City. Senior High School 12 Pekanbaru used the 2013 curriculum as the basis for the learning process, and English is one of the lessons that used the 2013 curriculum as a guide in learning. In the 2013 curriculum for senior high schools in Indonesia, the basic competency in teaching speaking English to the tenth grade students related to descriptive texts is that students can compose descriptive texts in simple spoken and written form, about people, tourist attractions, and famous historical buildings, taking into account social function, text structure, and linguistic elements, correctly and in context. At this school, the English subject is taught twice a week for a duration of 90 minutes in each meeting. Based on the school regulation the minimum score is 75 for the tenth grade, while the eleventh and twelfth grades are 80.



#### 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.

Based on the initial interviewed conducted by the researcher on October 1<sup>st</sup>, 2021 at Senior High School 12 Pekanbaru, the researcher also found some problems at Senior High School 12 Pekanbaru. Ms. Tiffany Desi Herawati, S.Pd as an English teacher at Senior High School 12 Pekanbaru said that the students struggled to learning in speaking English when they practiced speaking in front of the class. The reasons behind this are that students lack the vocabulary necessary to speak English, they lack the grammar skill necessary to speak English, and they lack the confidence to speaking english.

Other issues in teaching include the fact that students sometimes memorized texts in order to practice speaking rather than speaking naturally because they are familiar to learning the theoretical material. Additionally, they do not have a lot of time to practice speaking English because their teacher spends more time on theory than on practice, which makes them practice less and less of the language they need to master. As a result, the teacher ends up speaking in a variety of languages because the students cannot understand what they are being explained. Additionally, these issues are linked to psychological issues with self-emotional states like lack of self-assurance, shame, nervousness, and fear when speaking English.

From the problems above, as a teacher, the teacher need to be able to help students developing their english speaking ability. The teacher must provide teaching techniques that are varied and not monotonous, the teacher



must also create classroom conditions in which students can actively communicate in English, and effective activities related to speaking practice. It also makes students enjoy language learning. Dahliana (2019) explained that one of the things that motivate students to participate in every class activity is the learning model. The teacher's role is very important to choose learning techniques and create an effective learning atmosphere by learning objectives.

Therefore, the researcher was motivated to solve the problem by applying the guessing game technique in teaching students' speaking ability. Richards & Schmidt (1992, p.219) in Suryadi & Gumawang (2020, p.9) stated that games are often used as an activity in teaching communicative language and humanistic methods. Guessing game techniques can be a solution to improve students' speaking ability. This is one of those games that produce a lot of spontaneous speech, although, for the most part, its structure is quite simple.

Wright (2006, p.169) said that a guessing game is a type of game in which participants compete individually or in teams to identify what is unclear. Guessing games provide an opportunity for each student to talk, they can express their ideas freely because they are doing activities with their friends, the topics in the game are very broad, so the game can adapt to the class theme.

#### 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.

Klippel (1994, p.32) said that the basic rules of guessing games are very simple, one person knows something that the other person wants to know. Like a guessing game (Who am I?) where players use yes or no questions to guess the identity of a famous person. Questions are based on the traits and characteristics of a person that can be identified by everyone.

Based on the above definition, it can be concluded that a guessing game is a game in which a person or participant knows something while the other participants do not know and they will compete to identify or find the correct answer as an individual or a team. The most important thing in this research using guessing games is, that students are actively communicating by interacting with each other in English and responding to each other.

Based on the description above, the writer is interested in conducting the research entitled "**The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru.**

## B. Problem of the Research

### 1. Identification of the Problem

Based on the background of the existing problem. The researcher focused on the research problem as follows:

- a. The students got unconfident in speaking English.
- b. The students were unable to master vocabulary properly.
- c. The students were unable to speak English well.



#### 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. The students' ability to pronounce their vocabulary was deteriorated.
- e. The students had difficulty to master grammar.

## 2. Limitation of the Problem

Based on the identification of the problem stated above, the researcher decided to limit this research to pay more attention to specific objectives, the researcher focused on the effect of guessing games on speaking ability in the tenth grade of Senior High School 12 Pekanbaru.

## 3. Formulation of the Problem

Based on the research background, the research problem is discussed in the following question formulation:

- a. How is the tenth grade of students' speaking ability taught without using the guessing game technique at Senior High School 12 Pekanbaru?
- b. How is the tenth grade of students' speaking ability taught by using the guessing game technique at Senior High School 12 Pekanbaru?
- c. Is there any significant difference between students' speaking ability without using and taught by using the guessing game

**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 of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru?

## C. Objective and Significance of the Research

### 1. Objectives of the Research

The purpose of this research was to determine the following:

- a. To find out the students' speaking ability taught without using the guessing game technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.
- b. To find out the students' speaking ability taught by using the guessing game technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.
- c. To find out whether there was a significant difference on the students' speaking ability without using and taught by using the guessing game technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.

### 2. Significance of the Research

In this research, the researcher expected significance both theoretically and practically. Theoretically, the researcher hoped that this research was useful for teachers as an alternative way of teaching students' speaking ability, especially in describing things using guessing game techniques. In addition, this research is expected to contribute to the theory of strategy 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.

teaching speaking and provide information about the application of the Guessing Game as a technique in teaching speaking classes in high school.

Practically it can be used as a technique to improve students' speaking ability through guessing game techniques. Students can use guessing game techniques as an alternative learning that turns the classroom atmosphere into active communication with each other.

**D. Definition of the Term**

## 1. Speaking ability

Speaking ability is the ability of students to communicate, interact with each other confidently, express their ideas orally, and can be heard well using English. Correspondingly, Wallace (1978, p.98) Said that speaking becomes meaningful to students when they have to pay attention to what they are saying. Thus, students can find out how to need the ability to speak or express their ideas well with proper vocabulary and good pronunciation.

## 2. Guessing Game

A guessing game is a game in which the participants compete individually or in teams to identify something unclear. According to Webster (2001, p.8), in teaching speaking through guessing games can improve speaking ability, students are expected to be actively involved in speaking class activities, they will be more confident to think about

what they want to say. In other words, with guessing games, students are more active and interested in learning to speak. The most important function of using guessing games is to make students more active and communicate

### 3. Descriptive text

According to Gerot & Wignell (1994, p.208), descriptive text is a type of text that we use when we want to tell how something looks, smells, feels, acts, tastes, sounds, etc. It means when we want to describe how something looks, smells, feels, acts, and sounds to someone by text, we can make descriptive text. Basically, it provides detailed information about the characteristics of people, places, and things. In short, descriptive text is emphasized in the text to tell something in detail.

#### 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 mass
  - 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

### LITERATURE REVIEW

#### A. Theoretical Framework

##### 1. The Concept of Speaking

###### a. Definition of Speaking

Speaking is one of the abilities that can convey meaning such as one's ideas, thoughts, or ideas to others by using spoken language so that it can be understood by others. Based on a quote from Nunan (2003, p.23) said that speaking is the ability to express oneself in situations, or activities to report actions, or situations with appropriate words or the ability to speak or express ideas fluently without difficulty.

In addition, Tarigan & Suhartono (2008, p.20) stated that speaking is the ability to pronounce articulation sounds or words to express, state, and convey thoughts, ideas and feelings.

Meanwhile, Florez (1991, p.261) defined speaking as an interactive process of constructing meaning that involves the production, reception, and processing of information. In another definition, Harmer (2001, p.14) explained that speaking is a form of communication. Therefore, a speaker must convey what he said effectively.



**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 mass
  - 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.

Due to the explanation above, speaking is also referred to as a productive skill because it forms an act of verbal communication. This is supported by Bailey (2005, p.48) who stated that speaking is a productive aural or verbal skill.

In addition, Brown (2006) also said that speaking is a productive skill, such as writing, involving the use of speech to express other meanings to others. This happens because speaking produces systematic verbal utterances for conveying meaning, in this interaction two or more people as listeners and speakers will enter into the act of communicating and responding to each other.

### **b. The Importance of Speaking**

Ur (2012, p.120) stated that of the four skills (listening, speaking, reading, and writing), speaking seems intuitively the most important, people who know a language are called speakers of that language. Therefore, speaking is an important part of mastering a foreign language, because the ability to speak is a priority for many second or foreign-language learners. This showed that using a language is more important than just knowing it because there is no point in knowing much about a language if you can not use it (Scrivener, 2005, p.146).



#### 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 mass
  - 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.

Richards (2008) said that mastery of speaking in English is a priority for many second or foreign-language learners. While, Pourhosein Gilakjani (2016) revealed that speaking is very important for people's interactions where they talk everywhere and every day. The important meaning of this integration is that humans generally carry out interactive conversations orally rather than in writing. Therefore, besides speaking, it is very important for English learners. Because students will be more productive if they interact orally rather than in writing. Therefore, if they can speak and interact using English, the learner will be called successful in mastering a second or foreign language.

#### c. The Components of Speaking

According to Haris (1969, p.81), speaking has several important components, they are Pronunciation, Grammar, Vocabulary, Fluency, and Comprehension. In another quote, Hughes (2003, p.132) said that there are five basic components in spoken or spoken production that students are expected to do in class, they are accent, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension.

Below are the components of speaking according to Harris (1969, p.81). The explanation of each component in producing spoken speech 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.

### 1) Pronunciation

Thornbury (2006) explained that to speak English properly, learners must master the rules of phonology and they must be aware of the differences in sound and pronunciation. Students must also know the pressure, intonation, and tone. All this helps learners to speak English easily and effectively. When someone makes a mistake in their English pronunciation, it will be immediately known or detected by the person who is listening.

### 2) Grammar

Grammar is the structure of words that are arranged into sentences to give the necessary meaning for students to arrange sentences correctly in conversation. In addition, another definition of grammar was put forward by Batko (2004, p.24), Grammar refers to the basic principles and structure of language, including clear and correct sentence construction and proper word forms.

### 3) Vocabulary

According to Hornby (2006, p.137), vocabulary is all the words of a language that can be used by everyone. In addition, Beyorn (2006, p.1) in Wahyuni (2016, p.4) said



that vocabulary refers to the words used in language. Vocabulary serves as the foundation of language. If they do not have enough vocabulary, students cannot communicate effectively or express their ideas both orally and in written form.

#### 4) Fluency

According to Oster (1985, p.210), Fluency is the ability to express something quickly and easily without destroying the meaning of what is being said when communicating. This means that when someone has a dialogue, the other person responds easily without difficulty. Fluency also refers to the fluency of sounds, syllables, words, and phrases that are combined when a person speaks.

#### 5) Comprehension

According to Heaton (2004, p.35), comprehension shows the ability to understand the speaker's general intent and meaning. This means that if someone can answer or express well and correctly it shows that he understands or understands well.

In addition, below are the components of speaking according to Hughes (2003, p.132). The explanation of each component in producing spoken speech 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.

**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) Accent

Behravan (2012, p.16) described accent as "a variation in the pronunciation of a particular language and refers to the sounds that exist in a person's language". Furthermore, Becker (1995, p.37) additionally said that accents can identify the speaker's area of origin or national/ethnic identity. Therefore, an accent can be known as the status a person has by guessing the sound and pronunciation of the language he speaks. Accents differ in quality.

## 2) Grammar

Grammar is one of the speaking components. According to Hornby (2006, p.517), said that grammar is the guidelines in a language for converting the form of words and combining them into sentences. Using the proper grammar makes someone know the true meaning of the sentences.

## 3) Vocabulary

Linse (2005, p.121) said that vocabulary is the gathering of words that an individual knows. While Hornby (2006, p.1645) described vocabulary as all of the words that a person knows or uses when they are talking about a particular subject in a particular language. From some of

the definitions of vocabulary above, it can be said that vocabulary is a basic element of language that is needed by someone in learning a language, especially in speaking English to be used in communicating effectively with other people.

#### 4) Fluency

Fluency in speaking is the ability to speak in an appropriate manner and speed without hesitation in creating speech or oral production that can be understood by both the listener and the speaker. As referred in Hughes (2002, p. 67) defined fluency as the ability to express oneself intelligibly, reasonably, accurately, and without too much hesitation.

#### 5) Comprehension

Oral language comprehension is the ability to speak and listen with understanding. It measures conversation comprehension. Comprehension is the study of how well students understand the language and Comprehension in speaking is the goal of many language learners. Hornby (2006, p.235) stated that comprehension is the power of understanding which is carried out to improve or test one's understanding of a language in writing or orally.

#### 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 mass
  - 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.

Then, in this research, the researcher used the speaking components of Harris (1969, p.81). They were grammar, vocabulary, pronunciation, fluency, and comprehension.

#### d. Types of Speaking

According to Brown (2004, p.141), there are several types of speaking in English found for spoken production. Below is an explanation of each type of verbal speaking:

##### 1) Imitative

This type of speaking requires the language learner in the test to imitate a word, phrase, or sentence. That is, they only convey what information they hear without having to add an explanation. The focus in this category is to check the correct pronunciation.

##### 2) Intensive

This type of speaking focuses on understanding the meaning needed to respond to and answer questions and interactions with the interlocutor. When designing tasks for intensive speaking performance, speakers should immediately initiate conversations (no more than one sentence) that demonstrate their speaking ability at a certain language level. Intensive speaking is usually found

in completing a dialogue or completing a dialogue sentence.

### 3) Responsive

The authenticity of the conversation is important. Therefore, the speaker is asked to speak. Asking for comments to respond to simple conversations is a type of activity that is included in the type of responsive speaking. This type of speaking task is like a question and answer.

### 4) Interactive

This type of speaker includes long interactive discourse (interviews, role-plays, discussions, oral presentations). Interactive is more conversational and has more than 2 speakers. Interactive examples include interviews, Role Plays, Discussions and Conversations, and Games.

### 5) Extensive

Extensive involves a complex and relatively long discourse. the speaker needs to interact with other people. This can be done by answering or discussing questions. speaking extensively is important that requires a linguistic element and strong, extensive examples such as oral presentations.

#### 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 mass
  - 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.

In this research, researcher used interactive speaking as a way to focus on students' speaking ability, because games are one example of interactive conversations that have a lot of conversational interactions. Furthermore, this type of speaking is consistent with the technique of the guessing game because it involves group work and more conversational interactions. Therefore, students was interact with their friends to look for clues in the answers to this game.

**e. Assessing of Speaking**

Speaking assessment is an activity carried out to obtain and optimize information about student learning outcomes during and after speaking at the class level during and after teaching and learning activities.

Luoma (2004, p.1) said so many factors influence the impression that a person can speak the language well and expect accurate test results, so that speaking assessment is said to be difficult. Thus, According to Brown (2004, p.140), to solve the problem, teachers need to assign various scores for each answer and each score represents one of the various features such as grammar, fluency, comprehension, pronunciation, and vocabulary use.





#### 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 research, the researcher used the rubric score from David P. Harris, (1969, p.81) which explained that there are 5 criteria in the assessment of speaking, namely pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension.

## 2. Guessing Game

### a. Definition of Guessing Game

A guessing game is one type of game in which there is an interaction between a group of people, a game in which the participants compete individually or in teams to identify something that is not clearly shown. This is supported by Harmer (2001) who stated that guessing games are activities that include interactions between individuals or groups who have aspirations in determining goals. Then, Thirumalai (2002, p.101) in Kade & Oka (2019, p.4) explained that guessing games can be used in teaching speaking. It can be seen that a guessing game is one type of game that can be supported as a second language learning technique because a guessing game is a game in which the interaction between participants competes individually or in teams to identify what is not clearly shown. Because guessing games are useful in helping students practice logical thinking and ask questions (Zu, 2012).

Klippel (1994, p.32) said that the basic rules of guessing games are very simple, one person knows something that the other person wants to know. When in guessing games, students need to know the characteristics they want to guess. After that, students will guess the picture given by the teacher.

According to Richard Amato (2008, p.57) in Nugraha (2017, p. 21) guessing game can be used to develop or reinforce the concept, in understanding the material. However, the most important function is to give practice in communication.

According to Webster (2001, p.8), in teaching speaking through guessing games, students are expected to be actively involved in speaking class activities, they will be more confident to think about what they want to say. In other words, the most important function of using guessing games is to make students more active and communicate with each other. Because, in guessing games, the goal is to guess the answer to a question (Lewis, 2000, p.17). The basic rule of guessing games is to find answers by asking questions spontaneously. From this, we can conclude that guessing the picture is a game that can cause students to speak actively and spontaneously when students guess the picture.

#### 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.

In this research, the researcher used a guessing game technique to influence students' speaking ability. With the guessing game technique, students can talk about broad themes and see how well the students can describe someone. The use of the guessing game technique is expected to affect students' speaking ability.

#### b. Types of Guessing games

The Guessing games have several variations of the game. One of the most famous examples from sources (Tuan, 2010) is that someone thinks about an object (person, place, or thing) and another participant asks 20 yes/no questions to find clues and guesses. This is a guessing game with 20 questions. Another type of guessing game proposed by Lee (1995) is stated as follows:

##### 1) Guess what? What is that...?

Students will think about something they want to be an object such as objects, people, or animals, and other students ask questions about what they think about the object, then they will guess. This activity can be played in pairs or groups.

##### 2) Guess who am I? What is my name?



Students provide clues by pretending to be someone they know or are famous for. Such as national and international and famous historical figures. After that, they will explain their characteristics. Then the other students guess who it will be.

3) Guess what's in my bag today?

Another form of guessing game is guessing what is in someone's bag. Students guess one by one and the owner of the bag will classify them.

Sample question:

- a. What's in my bag today?
- b. What do I have in my bag today? (This can be a teacher's or friend's bag or anyone, not specially prepared).

After that the students will guess, for example, there is a book/pen/pencil/water bottle, etc. and the owner of the bag says, No, no,,,,, or Yes.

4) Guess where it is?

Students turn their eyes shut, objects such as coins and rings are hidden, and students ask questions such as where they are and try to guess where they are.

Sample Question:

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 mass
  - 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. What is behind the blackboard?
- b. Is it in your bag sir/ma'am?
- c. Is it on mom's desk?

According to Webster (2001, p.8) in Wahyuni & Yulianti (2016, p.16), they dare to think about what they want to say. In other words, in guessing games, students are interested in learning to speak more actively. This is supported by Thirumalai (2002) in Nuraen (2018, p.581), that guessing games can be used in teaching speaking. Through guessing games, students can collaborate with their friends and exchange ideas. It can be concluded that the guessing game does not only affect the cognitive side but also affects the emotional side of students because it can improve students' social skills.

In this research, the researcher used a type of guessing game called "Who am I?" This is a guessing game in which player will describe the characteristics of a person. Meanwhile, other players will guess the picture. Each player is able to describe a person's characteristics, and each student can try to guess from the picture.

#### 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 mass
  - 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 mass
  - 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.

**c. Advantages of Guessing Game**

According to Richard-Amato (1988, p.156) in Dwi Rahmawati (2016, p.27), the advantages of using guessing game techniques in teaching speaking are as follows:

- 1) Guessing games can be used as an alternative technique in the teaching and learning process.
- 2) Guessing Games can make speaking lessons more fun because students are not bored during the lesson.
- 3) Guessing Games can motivate students to speak English easily.
- 4) Guessing games can make students interested in speaking English by trying to guess words in guessing game activities.
- 5) Guessing Games can show a positive attitude of every student in the learning process because it can make students excited to learn.
- 6) With guessing games, you can increase your knowledge, increase your vocabulary, speak and respond to the interlocutor, and solve problems.
- 7) games Guessing self-confidence students create fun and relaxation in 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.

- 8) games Guessing games group play that teaches students how to work together with their friends.

**d. Weaknesses of the Guessing Game**

Based on the advantages of the guessing game above, the guessing game also has its drawbacks. The disadvantages of using this game occur when teachers cannot use their time effectively and efficiently and students themselves can be overwhelmed. Time is not enough to finish all groups in a game in one meeting. Therefore, researcher need to manage the time as well as possible so that the learning process is effective and efficient.

**e. The Procedures of Using Guessing Game**

According to Wright (2006, p.105), there are five ways to apply the guessing game technique in the classroom, which can be seen below:

- 1) The teacher will divide the group into several teams of about seven or eight people in one team.
- 2) The teacher will assign one student from each team to take a picture card and explain its features.
- 3) Other friends in the team will guess the picture of the card held by the student.

**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.

- 4) The teacher will award high marks. When they were answered correctly. If they are correct on the first try, the team earns three points, if they are correct on the second try, they earn two points; and on their third try, they earn one point.
- 5) If that team fails to guess the word after three tries, give the other team a try and give them a point if they guess correctly.

**B. Relevat Research**

This section presents the results of previous research from several researchers who have researched the effect of guessing games on students' speaking ability. The results of research related to previous studies that have been discussed are as follows:

First, Dian Fitriana's research with the title "*Improving The Speaking abilities Through Guessing Games Of The Seventh Grade Students Of SMP Muhammadiyah 1 Seyegan Yogyakarta In The Academic Year Of 2012/2013*". The author focuses on improving students' English speaking ability using guessing game techniques in class VII A SMP Muhammadiyah 1 Seyegan. This research uses classroom action research, the instruments in this research are reconnaissance, planning, action and observation, and reflection. This research was conducted in two cycles. To get the data, the writer used interview instruments for the English teacher and class VII A students. The

**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.

results of this research indicate that the application of guessing games in the speaking class is believed to be effective for improving students' skills in learning to speak English, maximizing students' participation in speaking activities, and reducing student boredom in learning. This implies that the implementation of guessing games has a positive effect on improving students' speaking ability.

Second, Ardi Budiono Pratama's research entitled "*The Influence of Using Guessing Games Towards Students' Narrative Writing Ability.*" This research aims to determine whether or not there is a significant effect of using guessing games on students' narrative writing skills. A quasi-experimental design was used in this research. The research sample was two classes consisting of 28 students for the experimental class and 28 students for the control class. The treatment was carried out 3 times for each class. In collecting data, the researcher used an instrument in the form of a writing test. Before giving treatment, a pre-test was given to both classes. Then, after doing the treatment, the instrument was given in the post-test. The results showed that the post-test scores of students in the experimental class were higher than the post-test scores of students in the control class.

Third, Ai Hayati's research entitled "*The Use of Digital Guessing Games to Improve Students' Speaking Ability*". The purpose of this research was to investigate the effect of the Digital Guessing Games strategy on the speaking ability of Islamic high school students and to determine 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.

perception of using it. The sample of this research is 44 students who are in tenth grade. Then they were randomly divided into two experimental and control groups (N=22). This research used a quantitative research method where pre-test and post-test were given to collect data to determine the effect of the application of DGG on students' speaking ability and a questionnaire was administered to collect data on students' perceptions of the use of DGG. The researcher analyzed the data through an independent sample t-test revealing the effectiveness of DGG implementation. The result of this research is that the experimental group outperformed the control group in speaking narrative text and had positive results on the use of the DGG application.

Fourth, the research from Daulay and Asrul entitled "The Effect of Media Guessing Game Towards University Students' Writing Ability on Descriptive Text Local Tourism Content." This research aims to determine the effect of guessing game media on students' writing skills in descriptive texts about regional tourism. This type of research is quasi-experimental. The population in this research were students of Prima Indonesia University. Sampling was done by cluster random sampling consisting of two classes, namely the experimental class, and the control class, and each class consisted of 25. The experimental group was taught using guessing games while the control group was taught using conventional teaching media in writing descriptive text. The instruments used are writing test sheets and observation

**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 mass
  - 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.

sheets. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and t-test. The results of the research explained that the guessing game media for local tourism content succeeded in influencing students' ability to write descriptive texts, especially on local tourism content.

In conclusion, the previous researches have studies similarities and differences with this research, for the similarities between previous studies and this research are using guessing game techniques for speaking ability, and some use guessing games as a technique in teaching writing skills.

On the other hand, previous studies have differences from this research, there are research locations, research strategies, and the type of text used in previous studies, this research focused on student interactions in students' speaking ability with guessing games by describing people.

### C. Operational Concept

Operational concept is a term used to clarify the theories in this study so that misunderstanding did not occur. In this research, the researcher wants to briefly explain the variables. This research was experimental study that focused on the effect of guessing game technique on students' speaking ability of the tenth grade level at Public Senior High School 12 Pekanbaru. Therefore, there are two variables to answer the research questions, and the researcher identified them in several indicators 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. The Indicator of X (Guessing Game Technique)**

The guessing game technique is an independent variable or variable X. According to Wright (2006, p.105) there are five processes in the guessing game technique, which can be seen as follows:

- 1) The teacher will divided the group into several teams of about seven or eight people in one team.
- 2) The teacher will assign one student from each team to take a picture card and explain its features.
- 3) Other friends in the team will guess the picture of the card held by the student.
- 4) The teacher gives high points if they answer correctly on the first trial, that team will get three points, if they are right on the second trial, they get two points and on the third trial, they get one point.
- 5) If that team failed to guess the word after three tries, give the other team to try and give them a point if they guess correctly.



**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. The Indicator of Variable Y (Student's Speaking Ability)**

Based on teachers' syllabus:

Basic Competencies	Learning Activity
<p>3.4 Analyzing social functions, text structures, and linguistic elements in simple descriptive texts about person, tourist attractions, and famous historical buildings, according to context of use.</p> <p>4.1 Capturing meaning contextually related to social functions, text structure, and linguistic elements of descriptive, spoken and written, short and simple descriptive texts related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>4.2 Compose simple oral and written descriptive texts about people, tourist attractions, and buildings famous history, taking into account the purpose, text structure, and linguistic elements, correctly and in accordance with the context.</p>	<p>First, determine the social function of descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>Second, Analyzing the structure of descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>Third, Finding linguistic elements in the form of descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>Fourth, resumming simple descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>Fifth, make a simple descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p> <p>Sixth, orally present descriptive text related to person, tourist attractions and famous historical buildings.</p>

Sourced: Teachers' Syllabus

Based on this syllabus, students carry out learning activities such as imitating learning pronunciation, identifying the social functions of texts, analyzing text structures, finding linguistic elements in the form of descriptive texts, making descriptive texts, and finally practicing orally describing someone. After that, the teacher assessed the students' speaking performances. So, students' speaking performances are assessed through these activities.

There are five components that will be assessed in speaking ability. According to Harris (1969, p.81), there are five components of students' speaking ability related to speaking indicators. They are grammar, vocabulary, pronunciation, fluency and comprehension.

#### 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 mass
  - 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.

**Table II.1**  
**The Rubric of Speaking Ability**

Language Component	Scale	Description of Criteria
Pronunciation	5	Has fewer traces of a foreign accent.
	4	Though one is aware of a definite, it is always intelligible.
	3	Pronunciation problems necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding.
	2	Very hard to understand because of pronunciation problems. It must frequently be asked to be repeated.
	1	Pronunciation issues so severe that speech is virtually unintelligible.
Grammar	5	Makes few (if any) noticeable errors of grammar, word order.
	4	Makes grammatical and/or word-order errors on occasion, but these do not obscure meaning.
	3	Makes frequent errors of grammar and word order that occasionally obscure meaning.
	2	Grammar and word-order errors make comprehension difficult, must often rephrase sentences and/or restrict himself to basic patterns.
	1	Errors in grammar and word order are so severe as to make speech virtually unintelligible.
Vocabulary	5	The use of vocabulary and idiom is virtually that of a native speaker.
	4	Sometimes they use inappropriate terms and/or must rephrase ideas because of lexical inadequacies.
	3	Frequently uses incorrect words; conversation is somewhat limited due to her limited vocabulary.
	2	Misuse of words and a very limited vocabulary make comprehension quite difficult.
	1	Vocabulary limitations are so extreme as to make conversation virtually impossible.
Fluency	5	Speech as fluent and effortless as that of native speaker.
	4	Speed of speech seems to be slightly affected by language problems.
	3	Speed and fluency are rather strongly affected by language problems.
	2	Usually hesitant, often forced into silence by language limitations.
	1	Speech is halting and fragmentary as to make



**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.

## Comprehension

- |   |  |
|---|--|
| 5 | conversation virtually impossible.   |
| 4 | Appears to understand everything without difficulty.   |
| 4 | Understands nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary.                          |
| 3 | Understands most of what is said at a slower than normal speed with repetitions.   |
| 2 | Has great difficulty understanding what is said; can understand only "social conversation" spoken slowly and frequently. |
| 1 | Cannot be said to comprehend even basic conversational English.  |

---

Sourced from Harris (1969, p.81)

**D. Assumptions and Hypotheses**

## 1. Assumptions

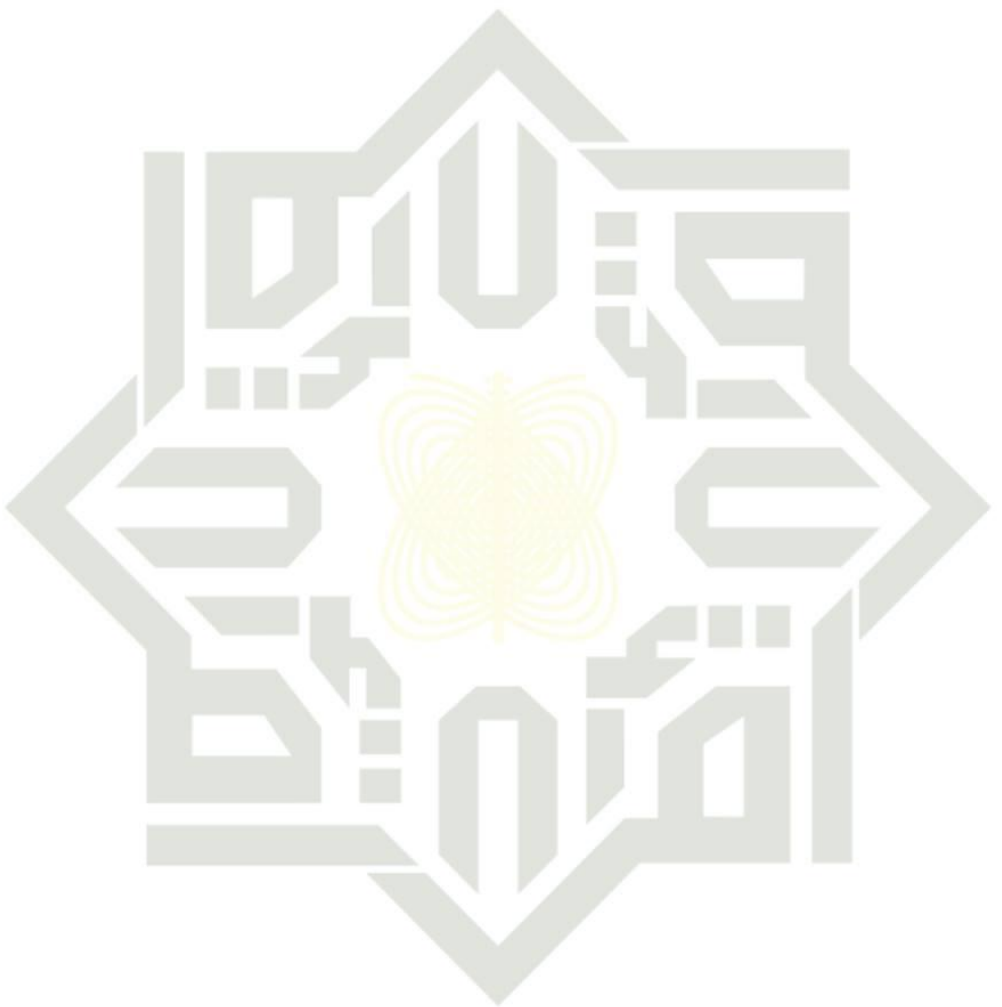
In this research, the researcher assumed that there was a significant effect on students' speaking ability in describing things using the guessing game techniques in tenth grade at Senior High School 12 Pekanbaru.

## 2. Hypothesis

By the theoretical and conceptual framework, the hypothesis is as follows:

H<sub>a</sub>: There was a significant difference in students' speaking ability taught without using and taught using the guessing game technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.

$H_0$ : There was no significant difference in students' speaking ability taught without using and taught using the guessing game technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.



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 mass
  - 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.

## CHAPTER III RESEARCH METHOD

### A. Design of the Research

This research used quantitative method, and categorized as experimental research. According to Emzir (2012, p.63) in Wahyuni & Yulianti (2016, p.17), explained that experimental research is a research method that can test hypotheses based on a cause-effect relationship. Meanwhile, Quantitative methods are methods related to the statistical analysis of data in the form of scores and numbers (Creswell 2012, p.19).

In this research, the researcher used quasi experimental design. In quasi-experiments, the investigator uses control and experimental groups but does not randomly assign participants to groups (Creswell, 2016).

To answer the question of the significant difference between using and not using guessing games on students' speaking ability, the researcher used a quasi-experimental design. Furthermore, the group was divided into two groups: pretest and posttest designs. This research dealt with the effect of using guessing game techniques on students' speaking abilities. Therefore, this is applied to see how much influence it has after the application of the guessing game technique on students' speaking ability. The datum were collected by conducting pre-test and post-test in the experimental group and the control group. The goal of this test is to compare the students' speaking abilities in the pre-test and post-treatment tests.



**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.

This research used a speaking test as a data collection instrument. The treatment with the guessing game technique was given after the pre-test, and after the treatment was given in several meetings, the researcher distributed a post-test to find out the significant effect of using the guessing game technique on students' speaking ability.

Based on the explanation above, the research design can be described as follows:

**Table III.1****Quasi experimental design**

Control Group	Pre-test	No Treatment	Post-test
Experimental Group	Pre-test	Experimental Treatment	Post-test

Adapted from: John Creswell (2012, p.310)

**B. Location and Time of the Research**

This research was conducted by a researcher at Senior High School 12 Pekanbaru, which is located at Jl. Garuda Sakti No. 3, Simpang Baru, Kec. Tampan, Pekanbaru City, Riau 28293. This research focused on the tenth-grade students at Senior High School 12 Pekanbaru and lasted from September 12 to October 10, 2022.

**C. Subject and Object of the Research**

The subjects of this research were the tenth grade students of Senior High School 12 Pekanbaru, and the object of this research was to determine the effect of using guessing game techniques on students' speaking ability.

**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. Population and Sample of the Research**

## 1. Population of the Research

Wallace (1978, p. 258) stated that a population is a group of people who want to be known by conducting research. In addition, Ary et al. (2010, p.647), said the population is a larger group that researcher want to generalize to include all members of a particular class of people, events, or objects. The participants in this research were the tenth grade students from Senior High School 12 Pekanbaru. The total of population in this research were 403 and divided into 12 classes. Where 6 classes are science classes, and 6 more classes are social science classes.

**Table III.2****The Population of Public Senior High School 12 Pekanbaru**

No	Class	Students
1.	X MIPA 1	32
2.	X MIPA 2	32
3.	X MIPA 3	34
4.	X MIPA 4	34
5.	X MIPA 5	34
6.	X MIPA 6	33
7.	X IPS 1	34
8.	X IPS 2	34
9.	X IPS 3	34
10.	X IPS 4	34
11.	X IPS 5	34
12.	X IPS 6	34
<b>Total</b>		<b>403</b>



#### 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.

## 2. Sample of the Research

The sample is a small population that we used as an illustration in the study. Then Fraenkel (2012, p.91) stated that a sample is a group of the population in the research location.

In this sample, the researcher used purposive sampling as a sampling technique. Purposive sampling is a non-random sampling method, the selected respondents were the sample of this research based on the researcher's own choice. This is supported by Cohen (2007, p.115), Purposive sampling is a sampling in which the researcher handpicks the cases to be included in the sample on the basis of their judgment of their typicality or possession of the particular characteristics being sought. In this way, they build up a sample that is satisfactory for their specific need. Therefore, that the information obtained later can be more representative. Then, Darwis (2014, p.52) said that purposive sampling is a sampling technique with certain considerations.

The sample in this research consisted of two classes. MIPA2 tenth class has 32 students, and MIPA2 class is used as a treatment class where they are treated by using guessing game techniques. Meanwhile, the tenth grade MIPA1 class has 32 students who are used



**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.

as the control class, and this class is not treated using the guessing game technique.

The rationale for selecting tenth grade MIPA1 and MIPA2 Because the researcher chose this class based on the teacher's recommendation, the teacher recommended a class to the researcher that could simplify the research process because the science class is easier to organize and can work cooperatively with the researcher than the social science class, where they looked more hyperactive. In addition, taking science classes can save time because students study English twice a week. It is also expected that the results were reflected the research objectives in terms of solving research problems.

**Table III.3**  
**The Total Sample of the Research**

No	Class	Students
1.	X IPA 1	32
2.	X IPA 2	32
<b>Total</b>		<b>64</b>

**E. The Technique of Data Collection**

In this research, the researcher collected data from the speaking test by conducting a pre-treatment test for the experimental group and the control group. The first set of data came from a pre-test given to the tenth grade students at Senior High School 12, Pekanbaru. This is to determine the ability



#### 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.

of students before they got treatment. After the pre-test, the researcher gave the treatments four times. Then, the researcher gave a post-test to determine the effect of the guessing game technique on the students' speaking ability.

After that, the researcher collected data from the students' pre-test and post-test scores. Then, the researcher started to analyze the data using the SPSS 26 program. The types of tests used to collect data in this research were:

#### 1) Pre-test

The pre-test was conducted for two classes, namely the experimental class and the control class, to find out the students' basic abilities in speaking English. In the pre-test, students recorded a speaking test video. After that, the video test was collected and assessed by the rater. The results of the pre-test were compared with the results of the post-test after treatment.

#### 2) Treatment

Treatment was carried out after the pre-test was given. The technique given was different from the two classes, the experimental class used the guessing game technique to improve students' speaking ability, while the control class did not use the guessing game technique. Treatments were carried out for four meetings, starting after being given a pre-test at the first meeting.

#### 3) Post-test

**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 post-test activities, both classes were given a post-test after receiving treatment. The aim is to determine the difference after and before the application of treatment in the experimental class and the control class. The post-test and pre-test questions must be identical to the questions that had previously been completed. The purpose of this post-test is for the researcher to find out whether there was a significant effect on students' speaking ability by using the guessing game technique.

**F. The Technique of Data Analysis**

The instrument of data collection in this research was a speaking test using a guessing game technique on students' speaking ability to describe something. The researcher calculated the data results from the raw values of the pre-test and post-test, which were converted into percentages.

To analyze the data, the mean, median, mode, standard deviation, and standard error of the students' scores were calculated for the pre-test and post-test scores of the experimental and control groups. A research instrument was a tool used by researcher in collecting data to facilitate their work and obtain better, complete, and systematic results so that the data is easy to process (Arikunto, 2006, p.160).

The researcher used this speaking test to assess the students' speaking ability by describing something while paying attention to their vocabulary, grammar, pronunciation, fluency, and comprehension. There are several



**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.

criteria for assessing students' speaking assignments. According to Haris (1969, p.81), speaking assessment criteria are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension.

The assessment process was carried out by two assessors using the indicators of speaking ability as mentioned below:

**Table III.4**  
**The Rubric of Speaking Ability**

Language Component	Scale	Description of Criteria
Pronunciation	5	Has fewer traces of a foreign accent.
	4	Though one is aware of a definite, it is always
	3	intelligible. Pronunciation problems necessitate concentrated
	2	listening and occasionally lead to misunderstanding. Very hard to understand because of pronunciation
	1	problems. It must frequently be asked to be repeated. Pronunciation issues so severe that speech is virtually
Grammar	5	unintelligible. Makes few (if any) noticeable errors of grammar, word
	4	order. Makes grammatical and/or word-order errors on
	3	occasion, but these do not obscure meaning. Makes frequent errors of grammar and word order that
	2	occasionally obscure meaning. Grammar and word-order errors make comprehension
	1	difficult. must often rephrase sentences and/or restrict himself to basic patterns. Errors in grammar and word order are so severe as to
Vocabulary	5	make speech virtually unintelligible. The use of vocabulary and idiom is virtually that of a
	4	native speaker. Sometimes they use inappropriate terms and/or must rephrase ideas because of lexical inadequacies.

**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 mass
  - 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.

## Fluency

- 3 Frequently uses incorrect words; conversation is somewhat limited due to her limited vocabulary. Misuse of words and a very limited vocabulary make
- 2 comprehension quite difficult. Vocabulary limitations are so extreme as to make
- 1 conversation virtually impossible.
- 5 Speech as fluent and effortless as that of native speaker.
- 4 Speed of speech seems to be slightly affected by language problems.
- 3 Speed and fluency are rather strongly affected by language problems.
- 2 Usually hesitant, often forced into silence by language limitations.
- 1 Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible.

## Comprehension

- 5 Appears to understand everything without difficulty.
- 4 Understands nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary.
- 3 Understands most of what is said at a slower than normal speed with repetitions.
- 2 Has great difficulty understanding what is said; can understand only "social conversation" spoken slowly and frequently.
- 1 Cannot be said to comprehend even basic conversational English.

---

Sourced from Harris (1969, p.81)

**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.

The student's ability score on the test was classified to determine the level of the student's speaking ability. Therefore, the classification is as follows:

**Table III.5**  
**The Levels of Speaking Ability**

Test Score	The Criteria Level of Speaking Ability
80 – 100	Good to excellent
60 – 79	Average to good
50 – 59	Poor to average
0 – 49	Poor

Adapted from Harris (1969, p.134)

To analyze the quantitative data, the researcher used scores from the pre-test and post-test. These scores were analyzed by using statistical analysis. In this research, to know if there was or there was no significant effect of the guessing game technique on students' speaking ability, the researcher used the SPSS 26.0 version, and the formula used was the Mann Whitney U-Test. The Mann-Whitney U-Test used to find out the significant effect of the guessing game technique on students' speaking ability in the tenth grade of Senior High School 12 Pekanbaru. According to Cohen (2007, p.590), the Mann-Whitney U-Test is a statistic to measure any significant difference between two independent samples. According to Pallant (2010, p.213), they are also useful when your data does not meet the stringent assumptions of the parametric techniques. The Mann-Whitney U-Test is used to compare two independent groups on a continuous measure. It was used since the data were not normally



**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.

distributed. As a result, the researcher used the Mann-Whitney U-Test to determine whether there was a significant difference in students' speaking when the guessing game technique was used or not.

**G. The Validity and Reliability**

## 1. Validity

According to Arikunto (2006, p. 168), validity is a condition where the level of the instrument in question is able to measure what is to be measured. According to Gay (2000, p.163-167), there are three types of validity. They are content validity, criterion-related validity, and construct validity. In this research, the researcher used content validity to determine the validity of students' speaking ability tests. According to Brown (2003, p. 22), content validity is partly a matter of determining whether the content contained in the instrument is an adequate sample of the content domain it is supposed to represent. The test is consulted by experts. In its examination, the test met the requirements to be used as a test in this research. The test used to test students' speaking ability must be reliable and valid. The test is said to be valid if it can accurately measure what is to be measured. Thus, the test was given based on the material studied by students. The test material was taken from the module used by the tenth grade students of Senior High School 12 Pekanbaru.

**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 mass
  - 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. Reliability

Reliability refers to the extent to which a measurement or experimental procedure elicits a consistent interpretation of the construct set to be measured (Norris & Ortega, 2003). Another experts said reliability refers to the idea that the test is consistent across time (Arikunto, 2010, p. 239). In other words, the test will give the same result when the researcher gives it more than once at different times. There are five types of reliability: stability, equivalence, equivalence and reliability, internal consistency, and inter-rater reliability. Reliability which was used in this research was inter-rater reliability, the researcher used two raters in this research to assess and score students' speaking abilities. The score given by rater 1 was compared with the two scores given by rater 2. Then the researcher calculated the average score of the two scores using SPSS version 26.

**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 V

### CONCLUSION AND SUGGESTION

#### A. Conclusion

Referring to the data analysis and data presentation in the previous chapter, the chapter concludes the answer to the formulation of the problem as follows:

1. Students' speaking ability taught without using the guessing game technique in the tenth grade students at senior high school 12 Pekanbaru had a lower score than using a guessing game technique with a score of 56.87, it was concluded that the students' speaking ability was categorized as "poor to average" level.
2. Students' speaking ability taught after conducting the guessing game technique in the tenth grade students at senior high school 12 Pekanbaru had a higher score than without using the guessing game technique with a score of 68.69, it was concluded that students' speaking ability was categorized as "average to good" level.
3. The result of the data analysis of the Mann-Whitney U-Test showed that sig. value (0.00) is lower than the alpha (0.05). Therefore, it means there was a significant difference between students' speaking ability taught without using and taught by using the guessing game





technique of the tenth grade students at Senior High School 12 Pekanbaru.

## B. Suggestion

The researcher would like to provide some suggestions after conducting the treatment and observing the difference in the students' speaking ability taught by using a guessing game technique to improve the student's speaking ability.

1. Suggestions for teacher, the guessing game technique can be an alternative to teaching students' speaking skill, especially to describe something. In addition, this study aims to provide information about language teaching theory and about how the guessing game technique is applied in teaching language in senior high school.
2. Suggestions for students, the researcher hopes that students will practice speaking English more, do not be afraid if you want to speak English, because the more you practice speaking, the easier it will be to speak English well, and the easier it will be to compose sentences that will be conveyed to someone .
3. Suggestion for the next researcher, It is hoped that the results of this research can be utilized by further researcher as reference material or can develop research science with regards to the application of a guessing game for students' ability to speak English.

### 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 mass
  - 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.

## REFERENCES

- Amato, R.P (1988). *Making it happen: Interaction in the second language classroom: From Theory To Practice*. London. The Alpine Press.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bailey, KM (2005). *Practical English language teaching: speaking*. New York: Bukit McGraw. Best, JW, & Kahn, JV (2014). *Education research* (10th ed.). USA: Pearson.
- Becker, P. (1995). The etymology of foreign accent: Towards a phonological component of identity. Unpublished master's thesis, Southern Illinois University, Carbondale.
- Behravan, H. (2012). *Dialect and accent recognition*. The *University of Eastern Finland*.
- Brown, D. 2006. *Principle of Language Learning and Teaching* (5th ed). United States of America: Pearson Education.
- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. San Fransisco State University
- Brown, HD (2004). *Principles of language learning and teaching* (Vol. 4). New York: Longman.
- Cohen, Louis, et al. 2007. *Sixth Edition: Research Methods in Education*. London: Routledge
- Crosswell, John. *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. Fourth Edition*. Boston: Pearson Education, 2012.
- Dahlia, S. (2019). Students Motivation and Responsive Pedagogy In Language Classroom. *English: Journal of Language, Education, and Humanities*, 6(2), 75-87.


**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 mass

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.

- Darwis, A. (2015). *Metode penelitian pendidikan Islam: pengembangan ilmu berparadigma Islami*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Daulay, I. K., & Asrul, N. (2021). The Effect of Media Guessing Games Towards University Students' writing Ability On Descriptive Text Local Tourism Content. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 389-398.
- Fitriana, D. (2012). Improving the speaking ability through guessing games of the seventh-grade students of SMP Muhammadiyah 1 Seyegan Yogyakarta in the academic year of 2012/2013. *Published Thesis*). Yogyakarta State University, Yogyakarta.
- Florez, M.A.C. 1991. Communication Language Teaching: The State of Art. *Tesol Quarterly*.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E. (2007). *How to Design and Evaluate Research in Education* (7th Ed). San Fransisco: State University.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (Vol. 7, p. 429). New York: McGraw-hill.
- Gay, L.R, and Airasian Peter. 2000. *Educational Research*. 6th ed. London: Practice-Hall
- Gerot, L. and Wignell, P. 1994. *Making Sense of Functional Grammar*. Sydney: Antipodean educational Enterprises (AEE) Publishing.
- Hammer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching: Third Edition*. England: Pearson Education.
- Harris, DP (1969). *Test English as a second language*. New York, NY: McGraw-Hill/.
- Hayati, A. (2020). The use of digital guessing games to improve students' speaking ability. *Journal of English Education and Teaching*, 4(1), 115-126.
- Heston, J (2004). *Writing English Language Tests*. New York: Cambridge University press
- Hornby A.S. 2006. *Oxford advanced learner's dictionary* (7th Edition): International Student's Edition. Oxford: Oxford University Press.





## 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.

- Herby, USA 1995. Oxford Advanced Learner Dictionary New York: Oxford University Press.
- Hughes, A. (2003). *Testing for language teachers*. Cambridge university press.
- Hughes, R. (2002). Teaching and Researching Speaking Rebecca Hughes. *Applied Linguistics in Action Series [edited by CN Candlin, DR Hall].-Hong Kong: Pearson Education*.
- Klippel, F. 1994. Keep Talking: Communicative Fluency Activities for Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lee, S. K. (1995). Creative games for the language class. Oxford: Oxford University Press.
- Lewis, A. 2000. Using Games in an EFL Class for Children. Available at <http://iteslj.org>. Retrieved on 2 February 2010.
- Linse, T. C. (2005). Practical English Language Teaching: Young Learners. New York: McGraw Hill.
- Louma, S. (2004). Assessing Speaking. Cambridge: Cambridge University Press
- Norris, J., & Ortega, L. (2003). Defining and measuring SLA. In C. Doughty & M. Long (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 717–761). Malden, MA: Wiley Blackwell.
- Nunan, D. (Ed.). (2003). *Practical English teaching* (1st<sup>ed</sup> ). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nuraen, N., & Karyati, K. (2018). the Implementation of Guessing Game in Teaching Speaking At Tenth Grade of Senior High School. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*,1(5), 578.
- Pallant, Julie. (2010). A step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS for Windows Fourth Edition. Open University Press: New York
- Pourhossein Gilakjani, A. (2016). English pronunciation instruction: A literature review. *International Journal of Research in English Education*,1(1), 1-6.
- Pratama, Ab (2019). *The Influence Of Using Guessing Game Towards Students' Narrative Writing Ability At The First Semester Of The Tenth Grade Of SMAN*



**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.

3 *Bandar Lampung In The Academic Year Of 2018/2019* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Rahmawati, D. (2016). *The Effectiveness of Using Guessing Game Technique Toward The Eight Grade Students'speaking' ability At Mts Negeri Bandung.*

Richards, J.C. & Richard Schmidt. 2002. Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics. London: Longman

Richards, J and Renandya, W. 2002. Methodology in Language Teaching. USA: Cambridge University Press.

Scrivener, J. (1994). Learning teaching. Oxford: Macmillan Publishers Limited.

Sugiyono, (2004). Qualitative research methods, and R&D, Alfabeta Jakarta.

Tarigan, H. G. 2008. Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Thirumalai, M. (2002). An Introduction to TESOL: Teaching English to Speakers of Other Languages

Thornbury, S., Slade, D. (2006). Conversation: from description to pedagogy. Cambridge University Press.

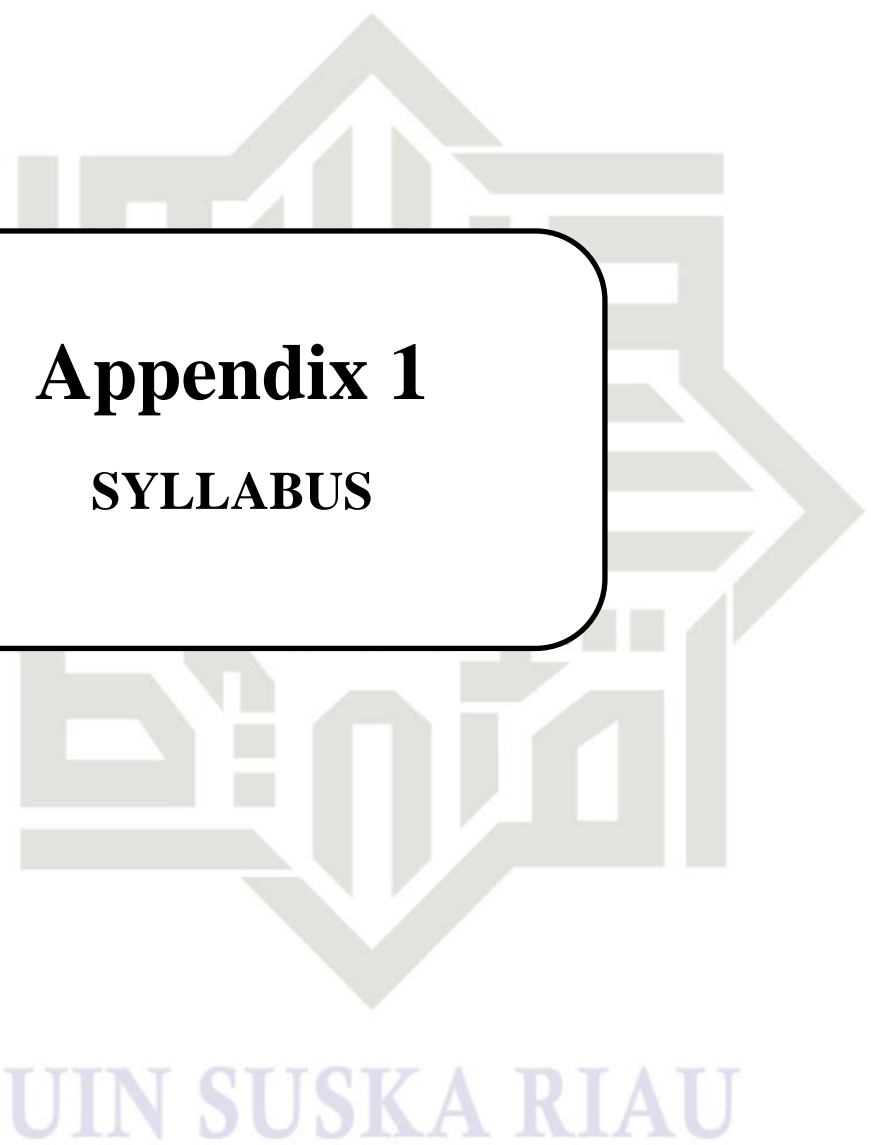
Ur, P. (2012). A Course in English Language Teaching (2 nd ed). Cambridge: Cambridge University Press

Wahyuni, S., & Yulianti, F. (2016). The Use of Guessing Game to Improve Students' Speaking ability. *Getsempena English Education Journal*, 3(2), 12-22.

Wallace, D'Arcy-Adrian. 1978. *Junior Comprehension 1*. England: Longman.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for learning languages*. Cambridge: University of Cambridge Press.

Zuhri D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability *Journal of Language Teaching and Research* issn 1798-4769 Volume 3, Number 4



# Appendix 1

## SYLLABUS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

### 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 mass
  - 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.



UIN SUSKA RIAU





## SILABUS

### Bahasa Inggris Umum

Satuan Pendidikan : SMA/MA  
 Kelas : X (Sepuluh)  
 Kompetensi Inti :

**KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

**KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

**KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

- 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, 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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.1 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan pronoun: subjective, objective, possessive)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial               <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenalkan, menjalin hubungan interpersonal dengan teman dan guru</li> </ul> </li> <li>• Struktur Teks               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai</li> <li>- Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan)</li> </ul> </li> <li>• Unsur Kebahasaan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebutan anggota keluarga inti dan yang lebih luas dan orang-orang dekat lainnya; hobi, kebiasaan</li> <li>- Verba: <i>be, have, go, work, live</i> (dalam <i>simple present tense</i>)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak dan menirukan beberapa contoh interaksi terkait jati diri dan hubungan keluarga, dengan ucapan dan tekanan kata yang benar</li> <li>- Mengidentifikasi ungkapan-ungkapan penting dan perbedaan antara beberapa cara yang ada</li> <li>- Menanyakan hal-hal yang tidak diketahui atau yang berbeda.</li> <li>- Mempelajari contoh teks interaksi terkait jati diri dan hubungan keluarganya yang dipaparkan figur-figur terkenal.</li> <li>- Saling menyimak dan bertanya jawab tentang jati diri masing-masing dengan teman-temannya</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya</li> </ul>
<p>4.1 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan</p>		

pergunakan sumber:

Islamic Univ

1. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>1. Hal</p> <p>1. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa</p> <p>sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjek Pronoun: <i>I, You, We, They, He, She, It</i></li> <li>- Kata ganti possessive <i>my, your, his</i>, dsb.</li> <li>- Kata tanya <i>Who? Which? How?</i> Dst.</li> <li>- Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> <li>• Topik</li> </ul> <p>Deskripsi diri sendiri sebagai bagian dari keluarga dan masyarakat yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p>	





Hal 1

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.2 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat dan memuji bersayap (<i>extended</i>), serta menanggapi, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman dan orang lain.</li> </ul> </li> <li>• Struktur Teks                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai</li> <li>- Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan)</li> </ul> </li> <li>• Unsur Kebahasaan                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ungkapan memberikan ucapan selamat dan memuji bersayap (<i>extended</i>), dan menanggapi</li> <li>- Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata,</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak dan menirukan beberapa contoh percakapan mengucapkan selamat dan memuji bersayap (<i>extended</i>) yang diperagakan guru/rekaman, dengan ucapan dan tekanan kata yang benar</li> <li>- Bertanya jawab untuk mengidentifikasi dan menyebutkan ungkapan pemberian selamat dan pujian serta tambahannya, n mengidentifikasi persamaan dan perbedaannya</li> <li>- Menentukan ungkapan yang tepat secara lisan/tulis dari berbagai situasi lain yang serupa</li> <li>- Membiasakan menerapkan yang sedang dipelajari dalam interaksi dengan guru dan teman secara alami di dalam dan di luar kelas.</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar</li> </ul>
<p>4.2 Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat dan memuji</p>		

butkan sumber:

1. Hal 1
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>bersayap (extended), dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Topik</li> </ul> <p>Interaksi antara guru dan peserta didik di dalam dan di luar kelas yang melibatkan ucapan selamat dan pujian yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p>	
<p>3.3 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait niat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial</li> </ul> <p>Menyatakan rencana, menyarankan, dsb.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Teks</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai</li> <li>- Menanggapi (diharapkan atau di luar dugaan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencermati beberapa contoh interaksi terkait niat melakukan suatu tindakan/kegiatan dalam/dengan tampilan visual(gambar, video)</li> <li>- Mengidentifikasi dengan menyebutkan persamaan dan perbedaan dan dari contoh-contoh yang ada dalam video tersebut, dilihat dari isi dan cara</li> </ul>

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>melakukan suatu tindakan/kegiatan, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan <i>be going to, would like to</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur Kebahasaan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ungkapan pernyataan niat yang sesuai, dengan modal <i>be going to, would like to</i></li> <li>- Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> </ul> </li> </ul>	<p>pengungkapannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya jawab tentang pernyataan beberapa tokoh tentang rencana melakukan perbaikan</li> <li>- Bermain game terkait dengan niat mengatasi masalah</li> <li>- Membiasakan menerapkan yang sedang dipelajari dalam interaksi dengan guru dan teman secara alami di dalam dan di luar kelas.</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.</li> </ul>
<p>4.3 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait niat melakukan suatu tindakan atau kegiatan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Topik</li> </ul> <p>Interaksi antara guru dan peserta didik di dalam dan di luar kelas yang melibatkan pernyataan niat yang dapat menumbuhkan perilaku yang</p>	

butkan sumber:

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan artikel, dan publikasi ilmiah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks	termuat di KI	
3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait orang, tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial Membanggakan, menjual, mengenalkan, mengidentifikasi, mengkritik, dsb.</li> <li>• Struktur Teks Dapat mencakup               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikasi (nama keseluruhan dan bagian)</li> <li>- Sifat (ukuran, warna, jumlah, bentuk, dsb.)</li> <li>- Fungsi, manfaat, tindakan, kebiasaan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak dan menirukan guru membacakan teks deskriptif sederhana tentang orang, tempat wisata dan/atau bangunan bersejarah terkenal dengan intonasi, ucapan, dan tekanan kata yang benar.</li> <li>- Mencermati dan bertanya jawab tentang contoh menganalisis deskripsi dengan alat seperti tabel, <i>mind map</i>, dan kemudian menerapkannya untuk menganalisis beberapa deskripsi tentang orang, tempat wisata dan bangunan lain</li> <li>- Mencermati cara mempresentasikan hasil analisis secara lisan, mempraktekkan di dalam kelompok masing-masing, dan kemudian mempresentasikan di kelompok lain.</li> </ul>
4.4 Teks deskriptif		
4.4.1 Menangkap makna		

sebutkan sumber:





Hal 1

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
1. Hal
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif, lisan dan tulis, pendek dan sederhana terkait orang, tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal</p> <p>4.4.2 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal, dengan memperhatikan fungsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur kebahasaan                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosakata dan istilah terkait dengan orang, tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal</li> <li>- Adverbia terkait sifat seperti <i>quite, very, extremely, dst.</i></li> <li>- Kalimat deklaratif dan interogatif dalam tense yang benar</li> <li>- Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their, dsb.</i></li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca,</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menempelkan teks di dinding kelas dan bertanya jawab dengan pembaca (siswa lain, guru) yang datang membacanya</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.</li> </ul>

rebutkan sumber:

1. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<p>dan tulisan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Topik</li> </ul> <p>Deskripsi tentang seseorang, tempat wisata dan bangunan bersejarah yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p>	
<p>3.5 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement), dengan memberi dan meminta informasi terkait kegiatan sekolah, sesuai</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial</li> </ul> <p>Menjalin hubungan interpersonal dan akademik antar peserta didik, guru, dan sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Teks</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Istilah khusus terkait dengan jenis pemberituannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak dan menirukan guru membacakan beberapa teks pemberitahuan (<i>announcement</i>) dengan intonasi, ucapan, dan tekanan kata yang benar.</li> <li>- Bertanya dan mempertanyakan tentang persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaannya</li> <li>- Mencermati dan bertanya jawab tentang contoh</li> </ul>

rebutkan sumber:



1. Hal



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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.5 Teks pemberitahuan/announcement</p> <p>4.5.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement)</p> <p>4.5.2 Menyusun teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (announcement), lisan dan tulis, pendek dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informasi khas yang relevan</li> <li>- Gambar, hiasan, komposisi warna</li> <li>• Unsur Kebahasaan                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ungkapan dan kosa kata yang lazim digunakan dalam <i>announcement</i> (pemberitahuan)</li> <li>- Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> </ul> </li> </ul>	<p>menganalisis deskripsi dengan alat seperti tabel dan kemudian menerapkannya untuk menganalisis beberapa teks pemberitahuan lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat teks pemberitahuan (<i>announcement</i>) untuk kelas atau teman</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.</li> </ul>

butkan sumber:

Islamic Univ

1. Hal 1
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>1. Hal 1</p> <p>sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Topik</li> <li>Pemberitahuan kegiatan, kejadian yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</li> <li>• Multimedia</li> <li><i>Layout</i> dan dekorasi yang membuat tampilan teks pemberitahuan lebih menarik.</li> </ul>	
<p>3.6 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial</li> <li>Menjelaskan, mendeskripsikan, menyangkal, menanyakan, dsb.</li> <li>• Struktur Teks</li> <li>- Memulai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak dan menirukan beberapa contoh percakapan terkait dengan intonasi, ucapan dan tekanan kata yang tepat</li> <li>- Guru mendiktekan percakapan tersebut dan peserta didik menuliskannya dalam buku catatannya untuk kemudian bertanya jawab terkait perbedaan dan persamaan makna kalimat-kalimat yang</li> </ul>





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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>keadaan/tindakan/ kegiatan/ kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya dan kesudahannya, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan simple past tense vs present perfect tense)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan)</li> <li>• Unsur Kebahasaan                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalimat deklaratif dan interrogative dalam <i>simple past tense, present perfect tense</i>.</li> <li>- Adverbial dengan <i>since, ago, now</i>; klause dan adverbial penunjuk waktu</li> <li>- Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menggunakan kedua tense tersebut</li> <li>- Membaca beberapa teks pendek yang menggunakan kedua tense tersebut, dan menggunakan beberapa kalimat-kalimat di dalamnya untuk melengkapi teks rumpang pada beberapa teks terkait.</li> <li>- Mencermati beberapa kalimat rumpang untuk menentukan tense yang tepat untuk kata kerja yang diberikan dalam kurung</li> <li>- Diberikan suatu kasus, peserta didik membuat satu teks pendek dengan menerapkan kedua tense tersebut</li> </ul>
<p>4.6 Menyusun teks interaksi transaksional, lisan dan tulis, pendek dan sederhana, yang melibatkan tindakan</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar</li> </ul>

perhatikan sumber:

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>memberi dan meminta informasi terkait keadaan/tindakan/ kegiatan/ kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya dan kesudahannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Topik Kegiatan, tindakan, kejadian, peristiwa yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</li> </ul>	
<p>3.7 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks recount lisan dan tulis dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi Sosial Melaporkan, menceritakan, berbagi pengalaman, mengambil teladan,</li> </ul>	<p>- Menyimak guru membacakan peristiwa bersejarah, menirukan bagian demi bagian dengan ucapan dan temakan kata yang benar, dan bertanya jawab tentang isi teks</p>



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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>memberi dan meminta informasi terkait peristiwa bersejarah sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.7 Teks recount – peristiwa bersejarah</p> <p>4.7.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks recount lisan dan tulis terkait peristiwa bersejarah</p> <p>4.7.2 Menyusun teks recount lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait</p>	<p>membanggakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Teks</li> </ul> <p>Dapat mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- orientasi</li> <li>- urutan kejadian/kegiatan</li> <li>- orientasi ulang</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur Kebahasaan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalimat deklaratif dan interogatif dalam simple past, past continuous, present perfect, dan lainnya yang diperlukan</li> <li>- Adverbia penghubung waktu: <i>first, then, after that, before, when, at last, finally</i>, dsb.</li> <li>- Adverbia dan frasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyalin teks tsb dalam buku teks masing-masing mengikuti seorang siswa yang menuliskan di papan tulis, sambil bertanya jawab terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dalam teks</li> <li>- Mencermati analisis terhadap fungsi sosial, rangkaian tindakan dan kejadian dengan menggunakan alat seperti tabel, bagan, dan kemudian mengerjakan hal sama dengan teks tentang peristiwa bersejarah lainnya</li> <li>- Mengumpulkan informasi untuk menguraikan peristiwa bersejarah di Indonesia</li> <li>- Menempelkan karyanya di dinding kelas dan bertanya jawab dengan pembaca (siswa lain, guru) yang datang membacanya</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.</li> </ul>

1. Hal 1  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>peristiwa bersejarah, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<p>preposisional penunjuk waktu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb.</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> </ul> <p>• Topik</p> <p>Peristiwa bersejarah yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p>	
<p>3.8 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p>	<p>• Fungsi Sosial</p> <p>Mendapat hiburan,</p>	<p>- Menyimak guru membacakan legenda, sambil dilibatkan dalam tanya jawab tentang isinya</p>

1. Hal 1  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait legenda rakyat, sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya</p>	<p>menghibur, mengajarkan nilai-nilai luhur, mengambil teladan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur Teks</li> </ul> <p>Dapat mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientasi</li> <li>- Komplikasi</li> <li>- Resolusi</li> <li>- Orientasi ulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Didiktekan guru menuliskan legenda tersebut dalam buku catatan masing-masing, sambil bertanya jawab terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang ada</li> <li>- Dalam kelompok masing-masing berlatih membacakan legenda tsb dengan intonasi, ucapan dan tekanan kata yang benar, dengan saling mengoreksi</li> </ul>
<p>4.8 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan dan tulis sederhana terkait legenda rakyat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur Kebahasaan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalimat-kalimat dalam <i>simple past tense</i>, <i>past continuous</i>, dan lainnya yang relevan</li> <li>- Kosa kata: terkait karakter, watak, dan setting dalam legenda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membaca satu legenda lain, bertanya jawab tentang isinya, dan kemudian mengidentifikasi kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda yang ditanyakan</li> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.</li> </ul>

1. Hal 1
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adverbia penghubung dan penunjuk waktu</li> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> <li>• Topik Cerita legenda yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</li> </ul>	
3.9 Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMA/MA/SMK/MAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi sosial Mengembangkan nilai-nilai kehidupan dan karakter yang positif</li> <li>• Unsur kebahasaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membaca, menyimak, dan menirukan lirik lagu secara lisan</li> <li>- Menanyakan hal-hal yang tidak diketahui atau berbeda</li> </ul>
4.9 Menangkap makna terkait fungsi sosial dan unsur kebahasaan secara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kosakata dan tata bahasa dalam lirik lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengambil teladan dari pesan-pesan dalam lagu</li> <li>- Menyebutkan pesan yang terkait dengan bagian-</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
kontekstual lirik lagu terkait kehidupan remaja SMA/MA/SMK/MAK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan</li> <li>• Topik</li> </ul> Hal-hal yang dapat memberikan keteladanan dan menumbuhkan perilaku yang termuat di KI	bagian tertentu <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajarnya</li> </ul>

1. Hal 1
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan tesis, dan sebagainya.
  - 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

## LESSON PLAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

### 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 mass
  - 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 mass
  - 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Satuan Pendidikan	: SMA/MA
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Materi	: Descriptive Text
Kelas/Semester	: X / 1 (Ganjil)
KD	: 3.4 dan 4.4
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (6 x 90 menit)

**A. Kompetensi Inti**

- KI 3. Menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI. 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
<p>3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah terkenal, pendek dan sederhana sesuai dengan konteks penggunaannya.</p>	<p>3.4.1 Menentukan fungsi sosial teks deskriptif terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p> <p>3.4.2 Menganalisis struktur teks deskriptif terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p> <p>3.4.3 Menemukan unsur kebahasaan dalam bentuk teks deskriptif terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p> <p>3.4.4 Meresume teks deskriptif sederhana terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p>
<p>4.4 Teks deskriptif</p> <p>4.4.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif, lisan dan tulis, pendek dan sederhana terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah terkenal.</p> <p>4.4.2 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan</p>	<p>4.4.1 Membuat teks deskriptif sederhana, terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p> <p>4.4.2 Menyajikan secara lisan teks deskriptif terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah.</p>

**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 mass
  - 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.

<p>sederhana, terkait orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah terkenal, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.</p>	
---	--

**C. Aspek**

- Speaking dan Writing

**D. Tujuan Pembelajaran**

- Menunjukkan kesungguhan belajar bahasa inggris terkait teks descriptive sederhana tentang orang, tempat wisata dunia atau bangunan terkenal.
- Menunjukkan perilaku peduli, percaya diri, dan tanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi terkait teks descriptive tentang orang, tempat wisata atau bangunan bersejarah terkenal.
- Mengidentifikasi fungsi sosial, structure tesk dan unsur kebahasaan pada teks descriptive sederhana tentang orang, tempat wisata atau bangunan terkenal .
- Merespon makna dalam teks descriptive, lisan dan tulis, sederhana, tentang orang, tempat wisata dunia atau bangunan bersejarah terkenal
- Menyusun teks descriptive lisan dan tulis sederhana tentang tempat wisata dunia atau bangunan bersejarah terkenal.

**E. Media Pembelajaran**

**1. Media**

- PPT
- LIVEWORKSHEETS ENGLISH
- Dictionary

#### 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.

- Gambar-gambar

#### 2. Alat / Bahan

- Spidol , Papan Tulis, Laptop, Proyektor
- Worksheet Physical Description

#### F. Materi Pembelajaran

- 1) Definisi Descriptive Text adalah teks yang bertujuan menjelaskan, menggambarkan, atau mendeskripsikan sesuatu objek.
- 2) Struktur Descriptive Text (generic structure) adalah :
  - Identification (identifikasi) adalah pendahuluan , berupa gambaran umum tentang suatu topik.
  - Description (deskripsi) adalah berisi ciri-ciri khusus yang dimiliki suatu tempat wisata, atau orang yang dideskripsikan.
- 3) Ciri-ciri Descriptive Text :
  - Menggunakan simple present tense
  - Menggunakan attribute verb, seperti be (am, is, are)
  - Hanya fokus pada satu objek tersebut.
- 4) Unsur kebahasaan
  - Kata benda yang terkait dengan orang/tempat
  - Kata sifat yang terkait dengan sifat orang/tempat
  - Kata kerja bentuk pertama (present tense)
  - Ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi
  - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ketika mempresentasikan secara lisan.
  - Rujukan kata

#### G. Sumber Belajar

- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X, Kemendikbud, Revisi Tahun 2016
- LIVEWORKSHEETS ENGLISH





**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.

**H. Metode Pembelajaran**

**Pertemuan 1**

- Pendekatan : Saintifik
- Model pembelajaran : Discovery Learning
- Metode Pembelajaran : Tanya Jawab dan Diskusi

**Pertemuan 2-6**

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : PPP (Presentation, Practice, Production)
- Metode Pembelajaran : Tanya Jawab

**I. Langkah – Langkah Kegiatan**

**Pertemuan ke-1**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka</li> <li>• Guru memerintahkan siswa untuk berdoa memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ul>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui Power Point siswa mengamati tentang teks Descriptif terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (Literacy).</li> <li>• Siswa menirukan contoh pengucapan kata dan kalimat yang ada dalam teks</li> </ul>	70 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.

<p>descriptive tentang orang, tempat wisata dunia dengan bimbingan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diperintahkan untuk melihat gambar contoh seseorang dan tempat wisata yang terkenal di Indonesia melalui power point.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan terkait gambar tersebut yang berisi tempat tempat wisata terkenal di Indonesia.           <ul style="list-style-type: none"> <li>- What is the place called?</li> <li>- Where is the location?</li> <li>- What's the view like in that place?</li> <li>- Does she look beautiful?</li> <li>- Does she have light skin?</li> </ul> </li> </ul> <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempertanyakan gagasan pokok, informasi rinci dan informasi tertentu dari teks deskriptif tentang orang, tempat wisata dunia.</li> </ul> <p>c. Mengeksplere</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengeksplere gambar yang tentang berbagai seseorang yag terkenal dan tempat wisata dunia.</li> <li>• Siswa mendeskripsikan gambar tentang seseorang dan tempat wisata dunia.</li> <li>• Siswa berpasangan menemukan informasi rinci dan informasi tertentu serta fungsi sosial dari teks deskripsi</li> </ul>	
---	--

**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.

<p>yang dilihat.</p> <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam kerja kelompok terbimbing siswa menganalisis gambar seseorang dan tempat wisata dunia dengan fokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.</li> <li>• Siswa mengelompokkan teks deskripsi sesuai dengan fungsinya.</li> <li>• Siswa memperoleh balikan (feedback) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok.</li> </ul> <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil latihan yang sudah dikerjakan tentang mendeskripsikan seseorang dan tempat wisata dunia sesuai dengan panduan yang disiapkan guru.</li> <li>• Siswa membuat laporan evaluasi diri secara tertulis tentang pengalaman dalam menggambarkan tempat wisata dunia dan termasuk menyebutkan dukungan dan kendala yang dialami .</li> </ul>	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.</li> <li>• Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.</li> </ul>	<p>10 menit</p>



**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.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>
--	---

**Pertemuan ke-2**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka</li> <li>• Guru memerintahkan siswa untuk berdoa memulai pembelajaran</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>• Guru mereview ulang pembahasan sebelumnya</li> <li>• Guru melakukan diskusi ringan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan seperti:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. How do you look like?</li> <li>b. Do you have pointed long hair or short hair?</li> <li>c. Do you have pointed nose or flat nose?</li> </ol> </li> </ul>	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Presentation                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru mengenai deskriptif karakter seseorang</li> <li>• Guru menampilkan gambar dan menyebutkan bagian tubuh dalam bahasa</li> </ul> </li> </ol>	70 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.

inggris

- Siswa mengucapkan bagian bagian tubuh tersebut dalam bahasa inggris berdasarkan gambar seperti eyes, nose, eyebrow, long hair, wavy hair, short hair, mouth, etc
- Guru menjelaskan tentang ungkapan beserta respon yang digunakan untuk mendeskripsikan seseorang seperti:

A: What does your English teacher look like?

B: My English teacher is Mrs. Fany, she has black eyes, black and curly hair. And she is also tall and thin.

b. Practice

- Guru menunjukkan flashcard dan bertanya "What does he/she look like?"
- Siswa menjawab sesuai dengan part of the body sesuai dengan gambar dengan bahasa inggris.
- Guru memilih dua orang siswa untuk kedepan kelas dan kemudian guru menyuruh siswa untuk mendeskripsikan teman kelasnya
- Siswa mencocokkan kata-kata part of body dengan gambar kemudian melafalkan dengan baik dan benar (matching game)
- Secara kolaboratif, siswa berkelompok untuk mempelajari tata cara

**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.

	<p>permainan <i>guessing game</i>.</p> <p>c. Production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 5 kelompok</li> <li>• Setiap kelompok diberi 2 gambar.</li> <li>• Setiap kelompok harus menebak gambar kelompok lain, dan kelompok yang tahu memberi beberapa clue.</li> <li>• Kelompok yang tidak tahu mencoba untuk menjawab sesuai dengan clue, apabila terjawab maka permainan selesai. Permainan dilakukan bergantian.</li> <li>• Kelompok yang paling banyak menebak adalah pemenangnya.</li> </ul>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran.</li> <li>• Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	10 menit

**Pertemuan ke-3**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> </ul>	10 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 mass
  - 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.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya secara singkat</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p>a. Presentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru mengenai bagaimana mendeskripsikan karakter seseorang dengan guessing game</li> <li>• Guru memberikan beberapa contoh pertanyaan tentang bagaimana cara mendeskripsikan seseorang yang menjadi objek tebak dalam guessing game, contoh pertanyaan:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Is she a girl?</li> <li>○ Is he a boy?</li> <li>○ Does she have long hair?</li> <li>○ Does she have short hair?</li> </ul> </li> <li>• Guru memberikan beberapa contoh klu/petunjuk tentang deskripsi seseorang yang menjadi objek dalam permainan tebak, contoh clue/petunjuk:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ She's a beautiful girl, she has a tall body, has a pointed nose, big black eyes and thick eyebrows.</li> </ul> </li> </ul> <p>b. Practice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara kolaboratif siswa menyiapkan</li> </ul>	<p>70 menit</p>

**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

	<p>beberapa contoh pertanyaan tentang bagaimana cara mendeskripsikan seseorang yang menjadi objek tebakan dalam guessing game</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara kolaboratif siswa menyiapkan klu/petunjuk tentang deskripsi seseorang yang menjadi objek dalam permainan tebakan</li> </ul> <p>c. Production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok siswa yang memberikan petunjuk akan mendeskripsikan ciri-ciri seseorang secara individu</li> <li>• Siswa yang menjadi penebak akan berusaha menebak secara bergantian</li> </ul>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru memberikan informasi rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	10 menit

**Pertemuan ke-4**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya</li> </ul>	10 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 mass
  - 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.

<p>secara singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p>a. Presentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyebutkan dan menunjukkan gambar seseorang yang terkenal</li> <li>• Siswa mencocokkan ciri-ciri fisik sambil menunjukkan gambar yang sesuai dengan seseorang tersebut.</li> <li>• Guru menjelaskan tentang ungkapan yang digunakan untuk mendeskripsikan seseorang tersebut</li> </ul> <p>Contoh mendeskripsikan presiden Indonesia yaitu Joko Widodo</p> <p>A: What is the name of the president of indonesia</p> <p>B: The name of the president of Indonesia is Mr. Joko</p> <p>A: Can you describe Mr. Jokowi Widodo from this picture?</p> <p>B: Yes, ofcourse. Mr. Joko Widodo was born in Surakarta, Central Java, on June 21, 1961, he has selected president in two terms. He has tan skin, sharp nose and asian eyes, he has slim and tall, he wear a suit and white shirt and black cap.</p>	<p>70 menit</p>

**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 mass
  - 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.

<p>b. Practice</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukan flashcard dan berkata:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Who are they?</li> <li>○ What is their job</li> </ul> </li> <li>• Siswa menjawab berdasarkan flashcard yang ditampilkan oleh guru.</li> </ul> <p>c. Production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bermain Guesssing game yang dibagi dalam 5 kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok diberi 2 gambar tentang seseorang yang terkenal</li> <li>• Setiap kelompok mengambil 2 gambar yang harus ditebak oleh kelompok lain, dan mereka hanya diberi clue clue tertentu.</li> <li>• Kelompok yang tahu hanya menjawab “Yes or No”</li> <li>• Kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar adalah kelompok yang menang</li> </ul>	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan apa yang sudah dipelajari hari ini dan apa kesulitan mereka.</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<p>10 menit</p>



**Pertemuan ke-5**

**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.

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya secara singkat</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari hari ini dengan bertanya macam macam pekerjaan</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan pada siswa sesuai dengan topic seperti:                             <p style="margin-left: 40px;">Do you know what these people do?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Doctor</li> <li>○ Teacher</li> <li>○ Pilot</li> <li>○ Students</li> </ul> </li> </ul>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Presentation                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyebutkan dan menunjukan gambar gambar profesi seseorang</li> <li>• Guru melatih siswa untuk mengatakan jenis jenis profesi dalam gambar dan kemudian menanyakan tentang tugas masing masing profesi tersebut</li> <li>• Siswa mengucapkan nama nama profesi tersebut.</li> </ul> </li> </ol>	70 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.

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mencocokkan kata sambil menunjukkan gambar yang sesuai dengan nama pekerjaan.</li><li>• Guru menjelaskan tentang ungkapan yang dipakai untuk menanyakan profesi seperti: What do they do? Or what does he/ she do?</li></ul> <p>b. Practice</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menunjukan flashcard dan berkata “What do they do”?</li><li>• Siswa menjawab berdasarkan flashcard yang ditampilkan oleh guru.</li><li>• Guru meminta siswa yang berada di barisan bangku terdepan untuk bertanya kepada siswa yang berada di barisan bangku kedua untuk merespond pertanyaan For example: Jack: What does your father do? Tom: He is a pilot Jack: Where does he work? Tom: He works at sultan syarif qasim II international airport Riau Jack: What does he need to do his job? Tom: Airplanes, discipline on time and intelligence in reading maps,</li></ul> <p>c. Production</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa bermain Guesssing game yang dibagi dalam 4 kelompok.</li><li>• Setiap kelompok diberi 12 gambar tentang</li></ul>	
--	--



**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

	<p>jenis pekerjaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok mengambil 3 gambar yang harus ditebak oleh kelompok lain, dan mereka hanya diberi clue clue tertentu.</li> <li>• Kelompok yang tahu hanya menjawab “Yes or No”</li> <li>• Kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar adalah kelompok yang menang</li> </ul>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan apa yang sudah dipelajari hari ini dan apa kesulitan mereka.</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	10 menit

**Pertemuan ke-6**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya secara singkat</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	5 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempersiapkan diri untuk melakukan speaking test</li> <li>• Siswa mendeskripsikan karakter seseorang yang telah dipersiapkan oleh guru sebagai test speaking</li> <li>• Siswa melakukan presentasi mengenai deskripsi yang telah dipilih secara individu <i>father</i> atau <i>mother</i></li> <li>• Masing-masing siswa mendeskripsikan secara lisan selama 3 menit</li> </ul>	80 menit
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan apa yang sudah dipelajari selama pertemuan ini dan apa kesulitan mereka.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	5 menit

**J. Penilaian Hasil Pembelajaran**

1. Penilaian Sikap Melalui Observasi

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak lanjut

**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.

2. Penilaian Pengetahuan (Speaking)

- a. Teknik : Observation
- b. Bentuk : Performance

Language Component	Scale	Description of Criteria
Pronunciation	5	Has fewer traces of foreign accent.
	4	Always intelligible, though one is conscious of a definite.
	3	Pronunciation problem necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding.
	2	Very hard to understand because of pronunciation problems. It must frequently be asked to repeat.
	1	Pronunciation problems so severe as to make speech virtually unintelligible.
Grammar	5	Makes few (if any) noticeable errors of grammar of word order.
	4	Occasionally makes grammatical and/or word-order errors which do not, however, obscure meaning.
	3	Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning.
	2	Grammar and word order errors make comprehension difficult. Must often rephrase sentence and/or restrict himself to basic patterns.
	1	Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible.
Vocabulary	5	Use of vocabulary and idiom is virtually that of a native speaker.

**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 mass
  - 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.

	4 3 2 1	<p>Sometimes uses inappropriate terms and/or must rephrase ideas because of lexical inadequacies.</p> <p>Frequently uses the wrong words, conversation somewhat limited because of inadequate vocabulary.</p> <p>Misuse of words and very limited vocabulary make comprehension quite difficult.</p> <p>Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.</p>
Fluency	5 4 3 2 1	<p>Speech as fluent and effortless as that of native speaker.</p> <p>Speed of speech seems to be slightly affected by language problems.</p> <p>Speed and fluency are rather strongly affected by language problems.</p> <p>Usually hesitant, often forced into silence by language limitations.</p> <p>Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible</p>
Comprehension	5 4 3 2 1	<p>Appears to understand everything without difficulty.</p> <p>Understands nearly everything at normal speed although occasional repetition may be necessary.</p> <p>Understands most of what is said as slower than normal speed with repetitions.</p> <p>Has great difficulty following what is said; can comprehend only "social conversation" spoken slowly and with frequent repetitions.</p> <p>Cannot be said to understand even simple conversational English.</p>



**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 mass
  - 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.

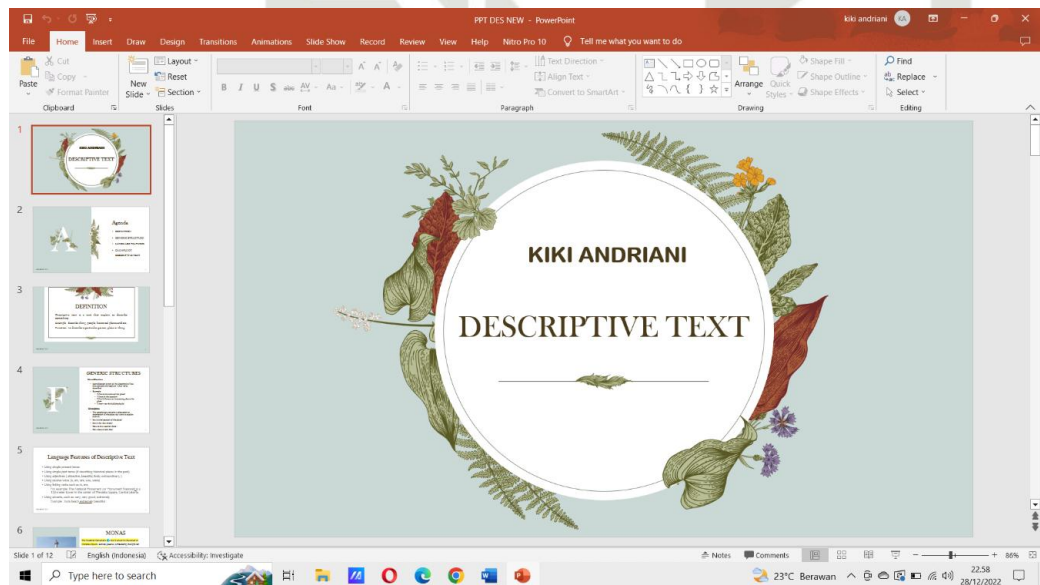
**The Scheme of The Scoring Speaking**

No.	Nama	Aspek Penilaian			Skor	Nilai	
		Pronunciation	Comprehension				
			Grammar	Vocabulary	Fluency		

**Pedoman penilaian : Terlampir**  
**Skor Maksimal : 4 x 10 = 40**  
**Score = Jawaban benar x 100%**  
**Skor maksimal**

**K. Instrument Pembelajaran**

**PPT Descriptive Text**

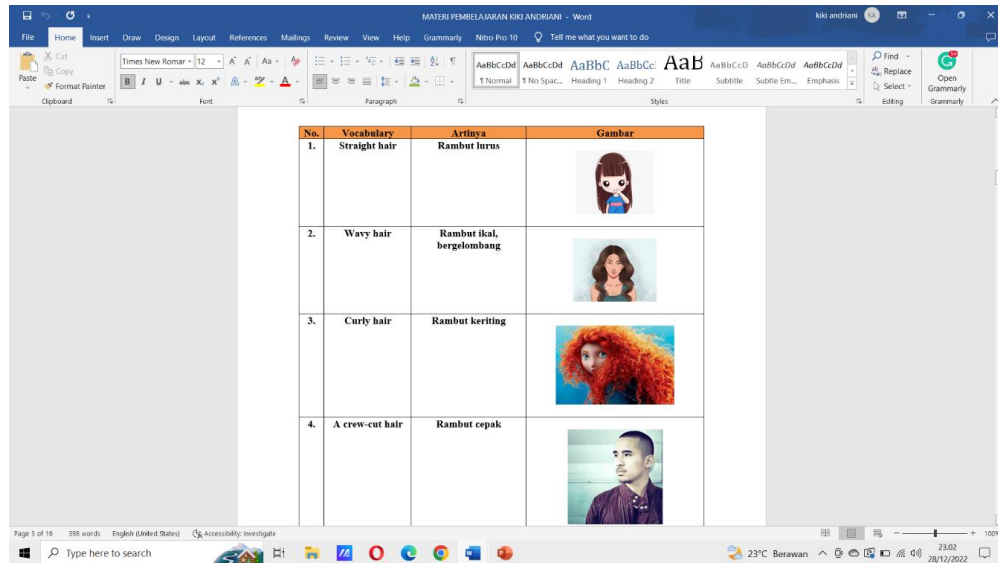






**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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 massa
  - 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.

Buku guru edisi 2016 k13

**Vocabulary**



No.	Vocabulary	Artinya	Gambar
1.	Straight hair	Rambut lurus	
2.	Wavy hair	Rambut ikal, bergelombang	
3.	Curly hair	Rambut keiting	
4.	A crew-cut hair	Rambut cepak	

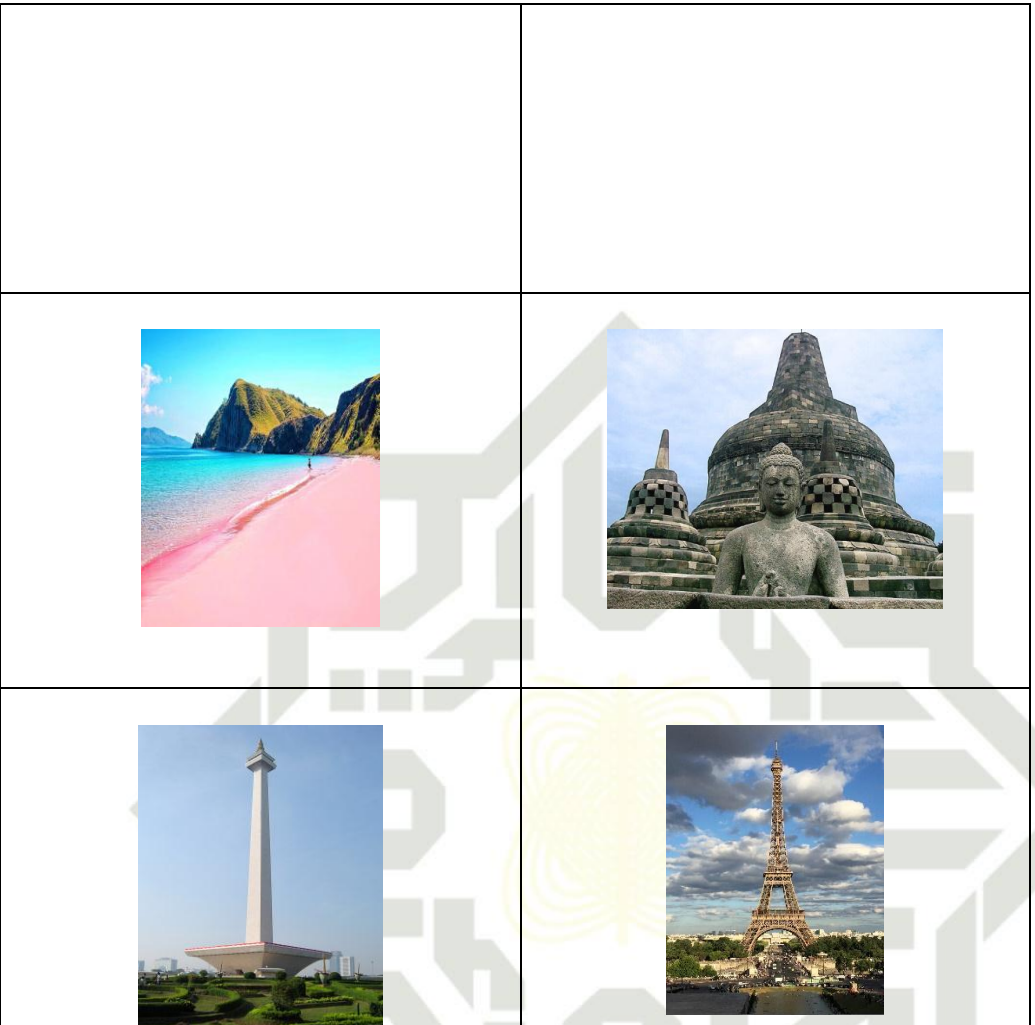
Englishfirst.co

**Picture for Guessing Game**

<p><b>Who am I?</b></p> 	<p><b>Who am I?</b></p> 
<p><b>Who am I?</b></p> 	<p><b>Who am I?</b></p> 

**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 mass
  - 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.



[www.google.com](http://www.google.com)



# Appendix 3

## Instrument of the Research

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 mass
  - 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.

**SEKOLAH** : SMA NEGERI 12 PEKANBARU

**MATA PELAJARAN** : BAHASA INGGRIS

**SKILL** : SPEAKING (BERBICARA)

**KELAS** : X (Sepuluh)

**INSTRUCTION** :”Buatlah paragraf mendeskripsikan seseorang berdasarkan judul “Yourself Physically” and “Father or Mother”.

**INSTRUMENT OF THE PRE-TEST****Part 1. Personal Data**

Interviewer : Good morning. How are you?

Test Taker : \_\_\_\_\_

Interviewer : My name is \_\_\_\_\_. In approximately 3 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 : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**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.

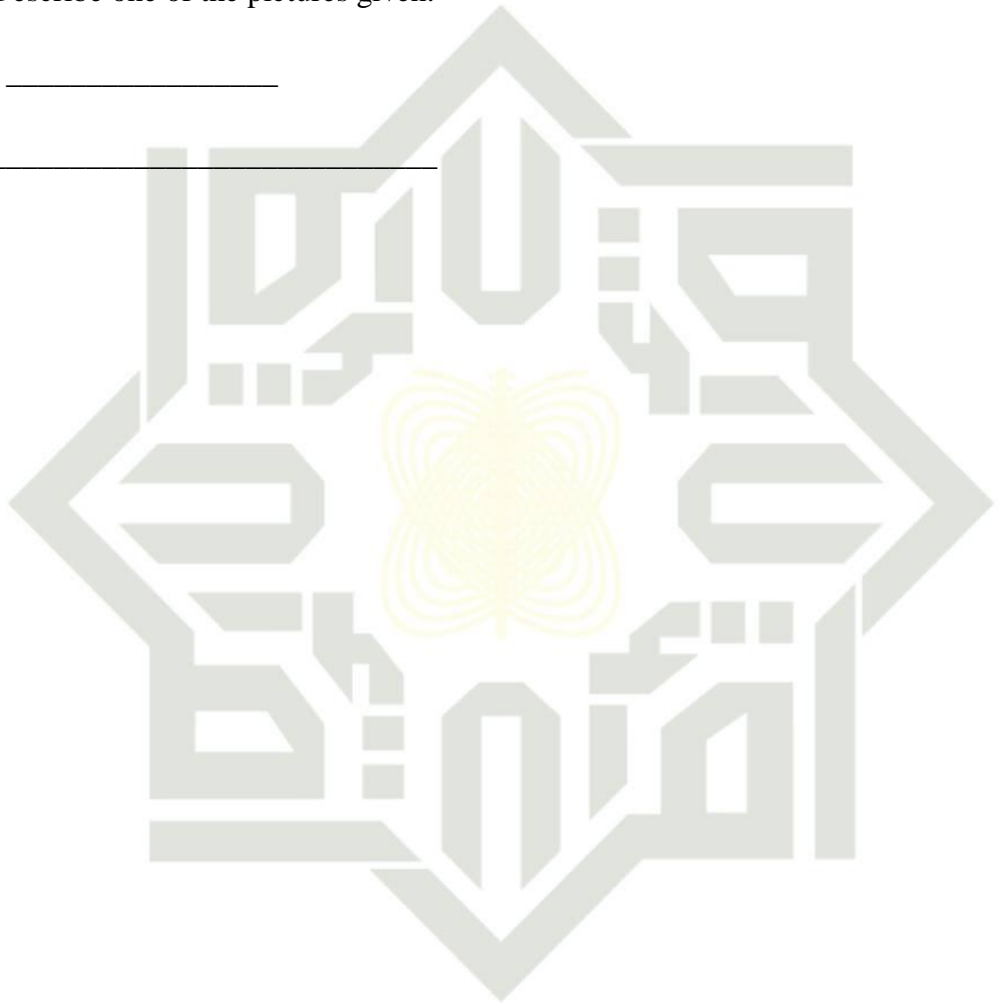
**Part 2. Descriptive**

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 3 minutes response the question.

Describe one of the pictures given.

Test Taker : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



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.

**INSTRUMENT OF THE POST TEST****Part 1. Personal Data**

Interviewer : Good morning. How are you?

Test taker : \_\_\_\_\_

Interviewer : My name is \_\_\_\_\_. In approximately 3 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 physically.

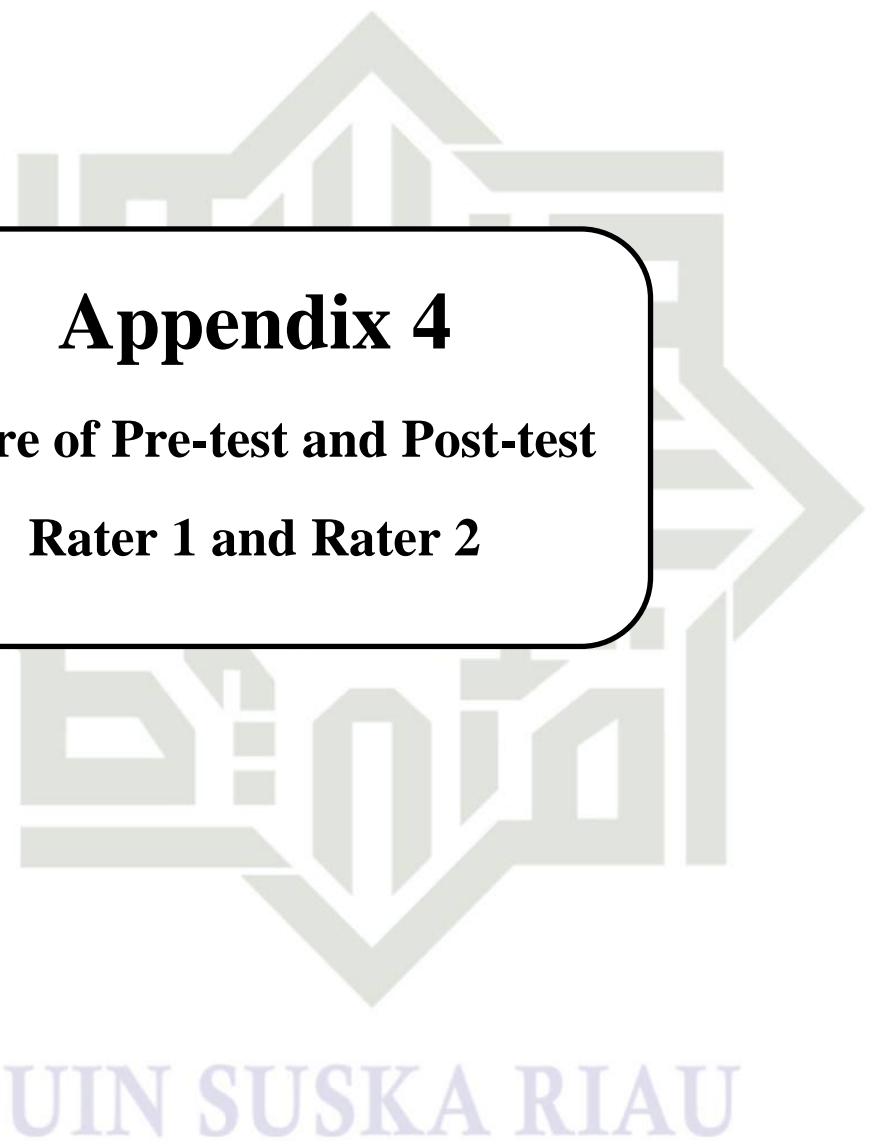
Test taker : \_\_\_\_\_

**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 3 minutes response for each question.

Please, Describe your mother or your father.

Test taker : \_\_\_\_\_



# **Appendix 4**

## **Score of Pre-test and Post-test**

### **Rater 1 and Rater 2**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### **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 mass
  - 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.



UIN SUSKA RIAU





SCORE OF STUDENTS' SPEAKING ABILITY

1. EXPERIMENTAL CLASS

STUDENTS	EXPERIMENTAL CLASS					
	RATER 1		RATER 2		TOTAL SCORE	
	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
STUDENT 1	56	76	52	56	54	66
STUDENT 2	56	72	56	56	56	64
STUDENT 3	52	68	44	52	48	60
STUDENT 4	52	72	52	56	52	64
STUDENT 5	52	68	56	56	54	62
STUDENT 6	52	72	60	72	56	72
STUDENT 7	64	76	64	72	64	74
STUDENT 8	56	84	60	64	58	74
STUDENT 9	52	72	52	56	52	64
STUDENT 10	52	72	64	68	58	70
STUDENT 11	48	72	56	60	52	66
STUDENT 12	52	84	64	68	58	76
STUDENT 13	52	72	64	68	58	70
STUDENT 14	52	72	64	60	58	66
STUDENT 15	72	84	60	68	66	76
STUDENT 16	56	76	56	60	56	68
STUDENT 17	52	80	52	56	52	68
STUDENT 18	48	72	52	60	50	66
STUDENT 19	60	80	56	60	58	70
STUDENT 20	52	72	56	60	54	66
STUDENT 21	60	80	60	60	60	70
STUDENT 22	52	72	60	60	56	66
STUDENT 23	52	76	56	60	54	68
STUDENT 24	72	84	64	68	68	76
STUDENT 25	52	80	60	64	56	72
STUDENT 26	56	76	60	68	58	72
STUDENT 27	68	84	52	56	60	70
STUDENT 28	52	72	60	64	56	68
STUDENT 29	52	72	60	64	56	68
STUDENT 30	72	80	64	64	68	72
STUDENT 31	60	72	56	56	58	64
STUDENT 32	56	80	56	60	56	70
<b>TOTAL</b>					1820	2198

Pekanbaru, 8<sup>th</sup> November 2022

RATER 1

M. Taufik Hsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd  
NIP. 130117005

RATER 2

Rizky Gushendra, M.Ed  
NIP.198208282008011008

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
2. Dilarang mengutip, sebagian atau seluruhnya atau cara-cara lainnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
UIN Suska Riau  
Syarif Kasim



CONTROL CLASS

NO	STUDENTS	CONTROL CLASS					
		RATER 1		RATER 2		TOTAL SCORE	
		PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
1	STUDENT 1	56	64	60	64	58	64
2	STUDENT 2	52	56	52	56	52	56
3	STUDENT 3	52	56	56	56	54	56
4	STUDENT 4	56	60	56	60	56	60
5	STUDENT 5	52	68	56	52	54	60
6	STUDENT 6	52	72	60	64	56	68
7	STUDENT 7	56	72	72	76	64	74
8	STUDENT 8	56	68	60	64	58	66
9	STUDENT 9	56	76	52	52	54	64
10	STUDENT 10	60	64	60	56	60	60
11	STUDENT 11	52	60	60	60	56	60
12	STUDENT 12	48	56	56	52	52	54
13	STUDENT 13	52	60	56	60	54	60
14	STUDENT 14	60	48	68	60	64	54
15	STUDENT 15	56	56	52	52	54	54
16	STUDENT 16	52	60	60	56	56	58
17	STUDENT 17	48	52	56	52	52	52
18	STUDENT 18	56	52	60	56	58	54
19	STUDENT 19	52	56	52	52	52	54
20	STUDENT 20	60	64	56	52	58	58
21	STUDENT 21	56	56	60	60	58	58
22	STUDENT 22	52	56	60	60	56	58
23	STUDENT 23	52	56	56	56	54	56
24	STUDENT 24	60	64	56	56	58	60
25	STUDENT 25	52	56	60	64	56	60
26	STUDENT 26	60	64	56	60	58	62
27	STUDENT 27	52	56	64	60	58	58
28	STUDENT 28	56	60	56	56	56	58
29	STUDENT 29	60	64	60	60	60	62
30	STUDENT 30	56	60	52	52	54	56
31	STUDENT 31	60	64	56	60	58	62
32	STUDENT 32	52	68	60	60	56	64
<b>TOTAL</b>						1804	1900

Pekanbaru, 8<sup>th</sup> November 2022

RATER 1

M. Taufik Hasan, S.Pd., S.Kom., M.Pd  
NIP. 130117005

RATER 2

Rizky Gushendra, M.Ed  
NIP.198208282008011008

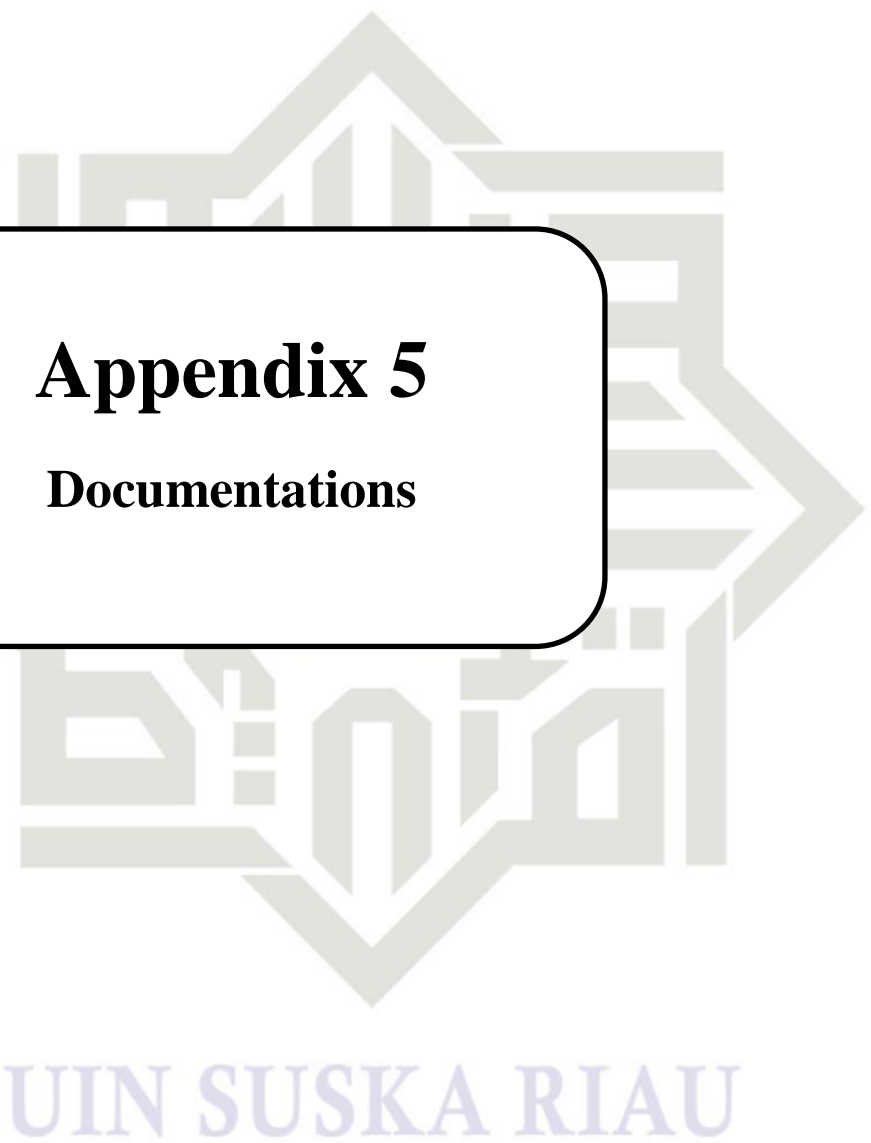
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan sumber: Di larang mengutip, sebagian atau seluruhnya atau untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan sumber: Di larang mengutip, sebagian atau seluruhnya atau untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan sumber:

M. Taufik Hasan, S.Pd., S.Kom., M.Pd  
NIP. 130117005

M. Syarif Kasim



# Appendix 5

## Documentations

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

### 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 mass
  - 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

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 mass
  - 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 6

## Recommendation Letters

### 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 mass
  - 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.



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. Boebrandas No 155 Km 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
Fax (0781) 561647 Web www.rik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/761/2022

Pekanbaru, 24 Januari 2022

Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada  
Yth. Cut Raudhatul Miski, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
NIM : 11810423410  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris  
Judul : The Influence Of Retelling Story For Improving Students Speaking Skill By Using Picture Series At The Tenth Grade Students Of SMAN 12 Pekanbaru  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
M. Zarkasih, M. Ag.  
NIP. 1972101711997031004



Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 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.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail. itak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12315/2022  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 11 Agustus 2022 M

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
 NIM : 11810423410  
 Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2022  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability at The Tenth Grade of SMAN 12 Pekanbaru  
 Lokasi Penelitian : SMAN 12 Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 Agustus 2022 s.d 11 November 2022)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



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

Tembusan :  
 Rektor 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.



KEMENTERIAN AGAMA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعلیم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Jl. H. R. Soebrandes No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web.www.ik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/13258/2021  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 29 September 2021

Kepada  
 Yth. Kepala Sekolah  
 SMAN 12 Pekanbaru  
 di  
 Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
 NIM : 11810423410  
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2021  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

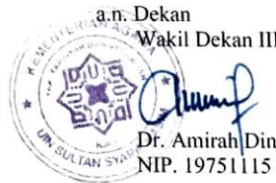
ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*(Tipang Besi Hidayati, S.pd)*

*Pekanbaru, 05 Oktober 2021*



a.n. Dekan  
 Wakil Dekan III  
 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
 NIP. 19751115 200312 2 001



### 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.



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

### KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Bimbingan *Proposal*
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Cut Raudhatul Miski, M.Pd
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19790109 200901 2 011
3. Nama Mahasiswa : Kiki Andriani
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11810423410
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	20, April 2022	Bab I latar belakang and grammar		
2.	18, Mei 2022	Bab 2 Teori and indikator speaking		
3.	7, Juni 2022	Bab 2 Operational Concept		
4.	13, Juni 2022	Bab 3 Method		
5.	17, Juni 2022	Bab 3 Grammar and basic print		
6.	24, Juni 2022	Ace Proposal		

Pekanbaru, 24, Juni 2022  
Pembimbing

Cut Raudhatul Miski, M.Pd  
NIP. 19790109 200901 2 011





**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.



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

**LAMPIRAN BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL**

Nama *Kiki Andriani*  
 Nomor Induk Mahasiswa *11810423410*  
 Hari/ Tanggal *Selasa, 5 Juli 2022*  
 Judul Proposal Penelitian *The Effect of Quizzing the Game Technique on Students' speaking Ability at The Level Grade of SMA/MA 12 Pekanbaru*

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	<i>Operational Concept</i>
2.	<i>Meninjau indikator speaking Ability</i>
3.	<i>Meninjau bagaimana menilai indikator speaking</i>
4.	<i>Revisi latar belakang permasalahan lebih spesifik</i>

Penguji I

*[Signature]*  
 Drs. H. M. Saafiq, M.Pd

Pekanbaru, ..... 5 Juli 2022

Penguji II

*[Signature]*  
 Rizki Fauzana, M. Sc.

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





**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.





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH 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 : Kiki Andriani  
 Nomor Induk Mahasiswa : 11810423410  
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 5 Juli 2022  
 Judul Proposal Ujian : The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability at the Tenth Grade of SMAN 12 Pekanbaru  
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Drs. H. M. Syafi'i, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Riri Fauzana, M.Sc	PENGUJI II		

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
Drs. Zakasih, M.Ag.  
NIP. 19721017 199703 1 004



Pekanbaru,  
Peserta Ujian Proposal



Kiki Andriani  
NIM. 11810420688



**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.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web www.fik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.11/PP.00.9/12315/2022  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 11 Agustus 2022 M

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
 NIM : 11810423410  
 Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2022  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability at The Tenth Grade of SMAN 12 Pekanbaru  
 Lokasi Penelitian : SMAN 12 Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 Agustus 2022 s.d 11 November 2022)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



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

Tembusan :  
 Rektor 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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**  
 Email : [dpmtsp@riau.go.id](mailto:dpmtsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/49991  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/123152022 Tanggal 11 Agustus 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

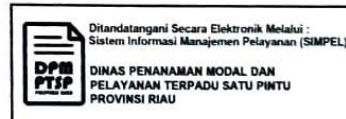
- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Nama              | : KIKI ANDRIANI  |
| 2. NIM / KTP         | : 118104234100   |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  |
| 4. Jenjang           | : S1   |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT THE TENTH GRADE OF SMAN 12 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMAN 12 PEKANBARU  |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 23 Agustus 2022



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan





**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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN**

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553  
PEKANBARU

Pekanbaru, 20 AUG 2022

Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/ 11560  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru

di-  
Tempat

- Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/49991 Tanggal 23 Agustus 2022 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : KIKI ANDRIANI  
NIM/KTP : 118104234100  
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  
Jenjang : S1  
Alamat : PEKANBARU  
Judul Penelitian : THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT THE TENTH GRADE OF SMAN 12 PEKANBARU

Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS

TATI LINDAWATI,SH,M.SI  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru





**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.



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. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12315/2022  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 11 Agustus 2022 M

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
 NIM : 11810423410  
 Semester/Tahun : IX (Sembilan) / 2022  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : The Effect of Guessing Game Technique on Students' Speaking Ability at The Tenth Grade of SMAN 12 Pekanbaru  
 Lokasi Penelitian : SMAN 12 Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 Agustus 2022 s.d 11 November 2022)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

  
 Putri Willy Saldenings, S.Pd.  
  
 a.n. Rektor  
 Pekanbaru  
  
 Dr. H. Kadar, M.Ag.  
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor 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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 12 PEKANBARU  
SEKOLAH RUJUKAN NASIONAL**

Alamat : Jl.Garuda Sakti Km. 3 Kel. Bina Widya, Kec.Bina Widya Kode Pos : 28293  
 Email : smanduabelas.pekanbaru@gmail.com Telp : (0761) 7875113  
 NSS : 301096008042 NIS : 300420 NPSN : 10404011

Akreditasi : A

**SURAT KETERANGAN RISET**

Nomor : 070 / SMAN.12 / X / 2022 / 1249

Berdasarkan Surat Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/11560 Tanggal 26 Agustus 2022 Tentang Izin Riset / Penelitian. Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru, dengan ini menerangkan :

Nama : **KIKI ANDRIANI**  
 NIM : 11810423410  
 Program Studi : S1 / Pendidikan Bahasa Inggris  
 Mahasiswa : UIN SUSKA RIAU

Benar telah melaksanakan riset / penelitian di SMA Negeri 12 Pekanbaru, yang dilaksanakan pada tanggal 12 September s/d 10 Oktober 2022, data atau hasil dari penelitian tersebut akan dipergunakan untuk bahan pembuatan skripsi yang berjudul :

**“THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT THE TENTH GRADE OF SMAN 12 PEKANBARU“**

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 11 Oktober 2022  
 Kepala Sekolah,  
  
**HI. ERNITA, S.Pd. MM**  
 NIP. 19720821 199802 2 001



### 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.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعاليم  
**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

### KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Bimbingan *Skripsi*
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Cut Raudhatul Miski, M.Pd
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19790109 200901 2 011
3. Nama Mahasiswa : Kiki Andriani
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11810423410
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	10, August 2022	Bimbingan Instrument		
2.	30, Nov 2022	Bab I Grammar ubah part-tense		
3.	7, Dec 2022	Bab 3 Grammar awal part-tense		
4.	8, Dec 2022	Bab 4 olah data		
5.	9, Dec 2022	Bab 4 data discrimination, bahas suggest		
6.	12, Dec 2022	Acc Skripsi		

Pekanbaru, 12. Des 2022  
Pembimbing,

Cut Raudhatul Miski, M.Pd  
NIP. 19790109 200901 2 011





**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.



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. Boesrenas No. 155 Km. 10 Tempan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax (0781) 561647 Web www.fk.uinsuka.ac.id E-mail: effak\_uinsuka@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/17436/2022 Pekanbaru, 14 Oktober 2022  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Kepada  
 Yth. Cut Raudhatul Miski, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
 Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : KIKI ANDRIANI  
 NIM : 11810423410  
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris  
 Judul : THE EFFECT OF GUESSING GAME TECHNIQUE ON STUDENTS' SPEAKING ABILITY AT THE TENTH GRADE OF SMAN 12 PEKANBARU  
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan  
 Wakil Dekan I  
  
 Larkasih, M.Ag.  
 PP. 19721017 | 199703 1 004

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 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 mass
  - 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



Kiki Andriani is the second daughter of Mr. Nuhidin and Mrs. Wagiyem. She was born in Kampar, February 22<sup>nd</sup>, 2000. In 2012, she was graduated from SDN 015 Kampar. She finished her study at MTs Diniyah Puteri Pekanbaru in 2015 and SMAN 12 Pekanbaru in 2018.

In 2018, she was accepted as one of the students in English Education Department, Faculty of Education and Teacher Training, UIN Suska Riau. On July 2021, she was doing KKN (Kuliah Kerja Nyata) program in Tobek Godang, Panam. Then, she was doing Pre-Service Teacher Practice (PPL) program at SMA Plus Terpadu Pekanbaru, on October until December 2021. Finally, she passed thesis examination entitled “The Effect of Guessing Game Technique on Students’ Speaking Ability of the Tenth Grade at Senior High School 12 Pekanbaru”.