


## REFERENCES

- Andriyani, R. (2014). *Implementation of Blindfold Game Media to Improve Students' Vocabulary Mastery at MTs Nurul Huda Tanjung Pura Medan*. Retrieved on August 15, 2018 at 4.05 p.m. from <http://repository.uinsu>.
- Badea, M. (2015). English Classes and Effectiveness of Games. *Journal Plus Educational technology in Higher Education*, Retrieved on August 15, 2018 at 4.05 a.m. Retrieved from <https://www.researchgate.net>
- Brown, Douglas. (2001). *Language Assessment: Principle and Classroom Practice*, New York: Longman.
- Dwi, M, M., (2009). *The Use of Guessing Game in Teaching Speaking*. Bandung: unpublished
- Klimova, B, F. (2014). Games in the Teaching of English. *Procedia-Social and Behaviour Science*. Retrieved on August 15, 2018 at 4.05 a.m. Retrieved from <https://www.researchgate.net>
- Liddicoat, A. (2009). Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication. *Austr. J. Linguist.* 29(1):115-133.
- Leo, W, U., & Cely, E. V. (2010). Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills Through Games in a Colombian Public School. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*, 12. (1). Retrieved on August 15, 2018 at 4.05 a.m. Retrieved from [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co)
- Mora, R. A., & Lopera, M. C. (2001). Games in the classroom: More than just have fun. *HOW, A Colombian Journal for Teachers of English*, 8, 75-82 Retrieved on August 23, 2018 at 2.45 a.m. from [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co)
- Nnan, David. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc

- P, David. 2015. 5 Fun & Easy Blindfold Games for Team Building. Retrieved on august 20, 2018 at 5.10 p.m. Retrieved from <https://www.teambuilding.co.uk>.
- Sevim, O. (2014). Effects of Drama Method on Speaking Anxieties of Preservice Teachers and Their Opinions about the Method. *Academic Journals*, 734-742.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Temizkan, M. (2009). Akran The Effect of Peer Assessment on the Development of Speaking Skill. *Mustafa Kemal University J. Soc. Sci. Institute* 6 (12):90-112.
- Vidiawati, I. (2014). *The Effectiveness of Direct Method in Teaching the Speaking Ability of the Second Year Students of MTsN 1 Kediri*. Retrieved on August 20, 2018 at 4.05 a.m.
- Wright, A., Betteridge, D.,& Buckby, M.(2005). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Yuliani, S. (2017). Teaching English Vocabulary by Using Guessing Game to The Fifth Grade Students 117 Palembang. *The 2<sup>nd</sup> TEYLIN International Conference Proceedings*, 195. Retrieved on August 15, 2018 at 4.05 P.M. from <http://eprints.umk.ac.i>
- Yulia, M. K. (2014). The Effect of Role Play Toward Students' Speaking Skill (an Experiment Study at Grade XI IPA High School 1 Batang Anai, Pada Pariaman Regency, West Sumatera, Indonesia). *The Journal of Applied Sciences Research*, 279-283.



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**  
Kampus 1: Jl. Ngagel (Dahli III-007) Telp. (031) 803127, 0641007 Fax. (031) 764004 Surabaya 60134  
 Kampus II: Jl. Dendau Mestromad 330 Telp. (031) 844141, 848141, 858141, 859141 Surabaya 60134  
<http://kkip.upgrisby.ac.id/>

---

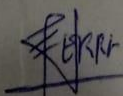
**THESIS REVISION FORM**

Student's name : Mar'atus Sholikhah  
 Student's Reg. Number : 155300143  
 Department : English Education  
 Thesis Title : The Influence of Blindfold Game on the Student's Speaking Achievement of Seven Grade at SMPN 43 Surabaya in the Academic Year of 2018-2019  
 Examiner 1 : Ferra Dian Andanty S.S., M.Pd.  
 Examiner 2 : Hertiki, S.Pd., M.Pd.

No	Materials	Examiner I	Examiner II
1	Rivise the title	ACC	ACC
2	Check Grammar	ACC	ACC
3	Improve the explanation of table at chapter 4	ACC	ACC
4	Revise the References	ACC	ACC

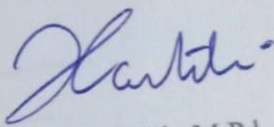
The deadline for the corrected or revised thesis: Two weeks after the thesis examination.

Examiner I



Ferra Dian Andanty S.S., M.Pd.  
 NIDN:0721027901

Examiner II



Hertiki, S.Pd., M.Pd  
 NIDN: 0720018302

37



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

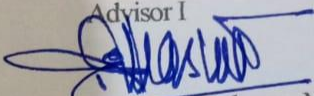
Kampus 1: Jl. Ngagel Duh III-B/37 Telp: (031) 5033127, 5041997 Fax: (031) 5662804 Surabaya 60234  
Kampus II: Jl. Duta Bangsa Mangrove XII Telp: (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234  
<http://fkip.unpasby.ac.id/>

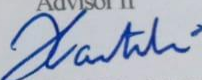
RECORDS OF THESIS SUPERVISION SESSIONS

Student's name : Mar'atus Sholikhah  
Student's Reg. Number : 155300143  
Department : English Education  
Thesis Title : The Influence of Blindfold Game on The Student's Speaking Achievement of Seven Grade at SMPN 43 Surabaya in The Academic Year of 2018-2019

No	Dates	Materials	Advisor I	Advisor II
1	17-12-2018	Chapter III Revisi	+	A
2	17-12-2018	Chapter III ACC	+	A
3	19-12-2018	Chapter IV Revisi	+	A
4	10-01-2019	Chapter IV ACC & V Revisi	+	A
5	11-01-2019	Chapter V ACC& I Revisi	+	A
6	17-01-2019	Chapter I Revisi	+	A
7	18-01-2019	Chapter I ACC & II Revisi	+	A
8	25-01-2019	Chapter II, RPP	+	A
9	28-01-2019	Chapter II, RPP & Abstract Revisi	+	A
10	29-01-2019	Abstract ACC	+	A

The thesis supervisions have been completed on 29-01-2019

Advisor I  
  
Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.  
NIDN. 0715016301

Advisor II  
  
Hertiki, S.Pd., M.Pd.  
NIDN: 0720018302

Acknowledged by:  
Dean of FKIP,  
  
Dr. Sahat, S.H., M.Si.  
06801031992031003



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031)5041097 Fax. (031)5042804 Surabaya 60245  
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031)8281182,8281183 Surabaya 60234  
Website : <http://fkip.unpasby.ac.id>

Nomor : 087/Ak.2/FKIP/X/2018  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

01 Oktober 2018

Yang Terhormat,  
Kepala SMPN 43  
di Surabaya

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala SMPN 43 Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Mar'atus Sholikhah  
NIM : 155300143  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Judul Penelitian : The Use of Blindfold Game on The Students Speaking Achievement of Seven Grade at SMPN 43 Surabaya in The Academic Year of 2018-2019.  
Waktu penelitian : 08 Oktober 2018 s/d 13 November 2018

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi



PEMERINTAH KOTA SURABAYA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 43**  
Jalan Raden Saleh 12 Surabaya – 60174  
Telp. 031-5311260 Fax. 031-5462350

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421 / 0627 / 436.7.1.P43 / 2017

Dasar : Surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya nomor : 087/Ak.2/FKIP/X/2018 tanggal 1 Oktober 2018 tentang Pemohonan Ijin Penelitian.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. Dwi Projo Setiawan, M.Si**  
NIP : 19631010 198412 1 007  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 43 Surabaya

MENERANGKAN :

Bahwa :

Nama : Mar'atus Sholikhah  
NIM : 155300143  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 43 Surabaya dengan judul penelitian "*The Use of Blindfold Game on The Students Speaking Achievement of Seven Grade at SMPN 43 Surabaya in the Academic Year of 2018-2019*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 4 Desember 2018.

Kepala SMP Negeri 43 Surabaya



Dwi Projo Setiawan, M.Si

Pembina Tk. I

NIP. 19631010 198412 1 007

## DEGREE OF FREEDOM

Degree of Freedom	Probability				
	0,20	0,10	0,050	0,02	0,01
61	1,29558	1,67022	1,99962	2,38905	2,65886
62	1,29536	1,66980	1,99897	2,38801	2,65748
63	1,29513	1,66940	1,99834	2,38701	2,65615
64	1,29492	1,66901	1,99773	2,38604	2,65485
65	1,29471	1,66864	1,99714	2,36510	2,65360
66	1,29451	1,6827	1,99656	2,36419	2,65239
67	1,29432	1,66792	1,99601	2,36330	2,65122
68	1,29413	1,66757	1,99547	2,36245	2,65008
69	1,29394	1,66724	1,99495	2,36161	2,64898
70	1,29376	1,66691	1,99444	2,36081	2,64790

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Sekolah** : SMPN 43 Surabaya  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris  
**Kelas/Semester** : VII/1  
**Tahun Pelajaran** : 2017/2018  
**Materi Pokok** : Chapter 4 (This is My World)

**Alokasi Waktu** : 1 Pertemuan (2x40 menit)

### A. Kompetensi Inti:

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar:

3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan member dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular).



- 4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsure kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

### **C. Indikator**

- Melafalkan nama- nama benda ada di lingkungan yang sekitar (ruang kelas)
- Memahami nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas)

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melihat video peserta didik dapat :

- Melafalkan nama- nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) dengan pronounciation yang tepat.
- Menyebutkan ciri-ciri benda dilingkungan sekitar (ruang kelas) secara kelompok.
- Mendeskripsikan nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) secara oral / lisan di depan kelas.

### **E. Materi Pembelajaran**

#### **Fungsi sosial :**

Teks interaksi transaksional terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan public.

#### **Struktur Teks :**

- It's a book*
- It's a pencil*
- It's a table*

#### **Unsur kebahasaan (Struktur teks) :**

- Menjelaskan nama-nama benda yang ada di sekitar dengan melihat tayangan video.

- b. Menjelaskan ciri-ciri dari benda-benda disekitar.
- The colour is white and to write test and notes in school. It's book
  - It's on the wall, this thing for look the time. It's clock.
  - The colour is white. It's in front of class. Teacher usually write something here. It's whiteboard.

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific Approach  
 Strategi : Memahami, Menanya, Mencoba  
 Media : Blindfold game

#### F. Media Pembelajaran

Media : Video  
 Alat : Laptop, LCD, Blindfold  
 Sumberbelajar : - Buku siswa kelas VII kurikulum 2013 revisi 2017  
 - Video nama benda-benda di lingkungan sekitar (ruang kelas):  
<https://www.youtube.com/watch?v=zDPPur84Fa8&feature=youtu.be>

#### G. Langkah-langkahKegiatan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa peserta didik menggunakan Bahasa Inggris “<i>Good morning, students</i>”. Lalu peserta didik merespon dengan menjawab “<i>Good morning, teacher/Mam/Sir</i>”.</li> <li>• Guru dan peserta didik berdo’a bersama-sama.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> </ul>	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang benda-benda di sekitar.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan materi pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Memahami dan Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing peserta didik untuk menyebutkan nama-nama benda yang ada di lingkungan sekitar.</li> <li>• Guru memberikan video tentang <i>things in around us.(classroom)</i></li> </ul> <p><b>Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi semua siswa menjadi 8 kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. tetapi 2 kelompok terdiri dari 4 siswa.</li> <li>• Guru memilih salah satu kelompok dan meminta kelompok maju untuk bermain. dan semua siswa dalam kelompok ini memakai penutup mata.</li> <li>• Guru memberikan kotak, di dalam kotak berisi banyak kata tentang tempat umum seperti rumah sakit, mall, stasiun. dan tentang binatang seperti gajah, bebek, kura-kura.</li> <li>• Peserta didik memilih satu kata tanpa melihat kotak. dan guru memberikan kata apa yang mereka dapatkan.</li> <li>• Peserta didik mendeskripsikan 5 kalimat.</li> <li>• Peserta didik mencoba</li> </ul>	<p>20 menit</p> <p>60 menit</p>

	mendeskripsikan nama nama benda yang ada di ruang kelas secara lisan dan individu.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari.</li> <li>• Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama.</li> </ul>	5 menit

## H. Penilaian

### I. Jenis/Teknik Penilaian

- Pengetahuan: Tes lisan

### II. Bentuk Instrumen

- Pengetahuan
  - Teknik Penilaian: Tes lisan

No.	Indikator	Instrumen
1.	Mendeskripsikan nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) secara oral / lisan	Please, describe this pictures with your own language.

#### b. Rubric penilaian:

ASPEK	SKOR	DESKRIPSI
Grammar	4	Penggunaan grammar tepat
	3	Penggunaan grammar cukup
	2	tepat
	1	Penggunaan grammar kurang
		tepat
Fluently	4	Penggunaan grammar tidak
	3	tepat
	2	Sangat lancar
	1	Lancar
		Cukup lancar
		Kurang lancar

Pronunciation	4	Pengucapan bagus
	3	Pengucapan cukup bagus
	2	Pengucapan kurang bagus
	1	Pengucapan tidak bagus
Comprehension	4	Pengertian dalam pengucapan tepat
	3	Pengertian dalam pengucapan cukup tepat
	2	Pengertian dalam pengucapan kurang tepat
	1	Pengertian dalam pengucapan tidak tepat
Vocabulary	4	Penggunaan vocabulary tepat
	3	Penggunaan vocabulary cukup tepat
	2	Penggunaan vocabulary kurang tepat
	1	Penggunaan vocabulary tidak tepat

Surabaya, 23 Oktober 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

**Erna Sulistyawati, S.pd**  
**NIP. 198101132014122003**

**Mar'atus Sholikhah**  
**NIM. 155300143**

Mengetahui,  
Kepala sekolah

**Drs. Dwi Projo Setiawan**  
**NIP. 196310101984121007**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMPN 43 Surabaya</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Inggris</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VII/1</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2017/2018</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Chapter 4 (This is My World)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 Pertemuan (2x40 menit)</b>

### **A. Kompetensi Inti:**

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### **B. Kompetensi Dasar:**

3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan member dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular).

- 4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsure kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

### C. Indikator

- Melafalkan nama- nama benda ada di lingkungan yang sekitar (ruang kelas)
- Memahami nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas)

### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat video peserta didik dapat :

- Melafalkan nama- nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) dengan pronounciation yang tepat.
- Menyebutkan ciri-ciri benda dilingkungan sekitar (ruang kelas) secara kelompok.
- Mendeskripsikan nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) secara oral / lisan di depan kelas.

•

### E. Materi Pembelajaran

#### **Fungsi sosial :**

Teks interaksi transaksional terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan public.

#### **Struktur Teks :**

- d. *It's a book*
- e. *It's a pencil*
- f. *It's a table*

#### **Unsur kebahasaan (Struktur teks) :**

- c. Menjelaskan nama-nama benda yang ada di sekitar dengan melihat tayangan video.
- d. Menjelaskan ciri-ciri dari benda-benda disekitar.
  - The colour is white and to write test and notes in school. It's book

- It's on the wall, this thing for look the time. It's clock.
- The colour is white. It's in front of class. Teacher usually write something here. It's whiteboard.

#### F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific Approach  
 Strategi : Memahami, Menanya, Mencoba  
 Media : Taboo Game

#### G. Media Pembelajaran

Media : Video  
 Alat : Laptop, LCD, Taboo Games  
 Sumberbelajar : - Buku siswa kelas VII kurikulum

2013 revisi 2017

- Video nama benda-benda di lingkungan sekitar:
  - <https://www.youtube.com/watch?v=zDPPur84Fa8&feature=youtu.be>

#### H. Langkah-langkahKegiatan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa peserta didik menggunakan Bahasa Inggris “<i>Good morning, students</i>”. Lalu peserta didik merespon dengan menjawab “<i>Good morning, teacher/Mam/Sir</i>”.</li> </ul>	
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik berdo’a bersama-sama.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang benda-benda di sekitar.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan materi pembelajaran.</li> </ul>	5 menit



<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Memahami dan Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing peserta didik untuk menyebutkan nama-nama benda yang ada di lingkungan sekitar.</li> <li>• Guru memberikan video tentang <i>things in around us</i>.</li> </ul> <p><b>Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa menjadi 4 group</li> <li>• Guru memberikan taboo game kepada setiap kelompok</li> <li>• Setiap kelompok menunjuk satu peserta yang akan memegang kartu taboo</li> <li>• Peserta lain memberikan clue agar pemegang kartu dapat menebak dengan menyebutkan ciri” dari benda yang tertulis dalam kartu taboo dan anggota kelompok tidak boleh menyebutkan 2 kata taboo yang dilarang. Example: taboo word is <i>“whiteboard”</i> dan kata yang dilarang adalah <i>white and marker</i>.</li> <li>• Jika pemegang taboo card dapat menjawab dan anggota kelompok lain tidak mengucapkan kata yang dilarang maka kelompok tersebut mendapat score.</li> <li>• Peserta didik mencoba mengerjakan soal multiple choice yang berkaitan dengan things around us secara individu dengan benar.</li> </ul>	<p>20 menit</p> <p>60 menit</p>
-----------------------------	--	---------------------------------

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari.</li> <li>• Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama.</li> </ul>	5 menit
-------------------------	--	---------

## I. Penilaian

### III. Jenis/Teknik Penilaian

b. Pengetahuan: Tes lisan / oral

### IV. Bentuk Instrumen

2. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian: Tes lisan

No.	Indikator	Instrumen
1.	Mendeskripsikan nama nama benda yang ada di lingkungan sekitar (ruang kelas) secara oral / lisan	Please, describe this pictures with your own language.

b. Rubric penilaian:

ASPEK	SKOR	DESKRIPSI
Grammar	4	Penggunaan grammar tepat
	3	Penggunaan grammar cukup tepat
	2	Penggunaan grammar kurang tepat
	1	Penggunaan grammar tidak tepat
Fluently	4	Sangat lancar
	3	Lancar
	2	Cukup lancar
	1	Kurang lancar
Pronunciation	4	Pengucapan bagus
	3	Pengucapan cukup bagus
	2	Pengucapan kurang bagus
	1	Pengucapan tidak bagus

Comprehension	4 3 2 1	Pengertian dalam pengucapan tepat Pengertian dalam pengucapan cukup tepat Pengertian dalam pengucapan kurang tepat Pengertian dalam pengucapan tidak tepat
Vocabulary	4 3 2 1	Penggunaan vocabulary tepat Penggunaan vocabulary cukup tepat Penggunaan vocabulary kurang tepat Penggunaan vocabulary tidak tepat

Surabaya, 23 Oktober 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

**Erna Sulistyawati, S.pd**  
NIP. 198101132014122003

**Mar'atus Sholikhah**  
NIM 155300143

Mengetahui,  
Kepala sekolah

**Drs. Dwi Projo Setiawan**  
NIP. 196310101984121007