

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

This chapter presents the conclusions and suggestions.

5.1. Conclusions

Based on investigation and discussion in the previous chapter, the researcher concluded that:

1. The use of Eye-Spy Game is effective in teaching vocabulary at the Seventh grade student of SMPN 1 Lembar in academic years 2020/2021. It can be seen from the students who were taught using Eye-Spy has significant effect in students vocabulary. The mean score of the experimental class was higher than the control class. It meant the Eye-Spy game is effective and has a contribution to improve the students' vocabulary. The statement above could be proved by the mean score of pre-test and post-test in control class were 57.50 and 64.00, while the mean score of pre-test and post-test experimental class were 59.75 and 79.50 the score of significance 2-tailed was 0.000 more smaller than 0.05. Means that, the students score before taught by Eye-Spy game and after taught by that method showed the significant differences. Therefore, the alternative hypothesis is accepted which stated that Eye-Spy Game is effective in teaching vocabulary at the seventh grade in academic year 2020/2021.
2. Then, on the result of statistical analysis Statistics test, its known Asymp.Sig. (2-t ailed) $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there are differences in average student learning outcomes for the pre-test class with post-test class. Eye-Spy game was very useful for students' ability in vocabulary, effective, and proving that teaching by using Eye-Spy game is better than using other

Method, it also explained by the Alternative Hypothesis (H_a) which stated that if score Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, in academic year 2020/2021 is accepted.

5.2. Suggestion

Based on the conclusions above, the suggestion of the research goes to the number of people bellow:

1. For the Teacher

In order to succeed in teaching English, Eye-Spy game should be used for teaching learning English, especially teaching vocabulary. The teacher can be more creative in applying that Method to the students and use it in teaching vocabulary so that the students will be spirit and interested in learning English.

2. For the Students

By Eye-Spy game Method, the students can improve their achievement in learning vocabulary. The students are suggested to follow up the speaking by using it in their study and students would be active and independent in the classroom because Eye-Spy game help the students to be active in learning English. It is hoped that the students can increase and improve their ability.

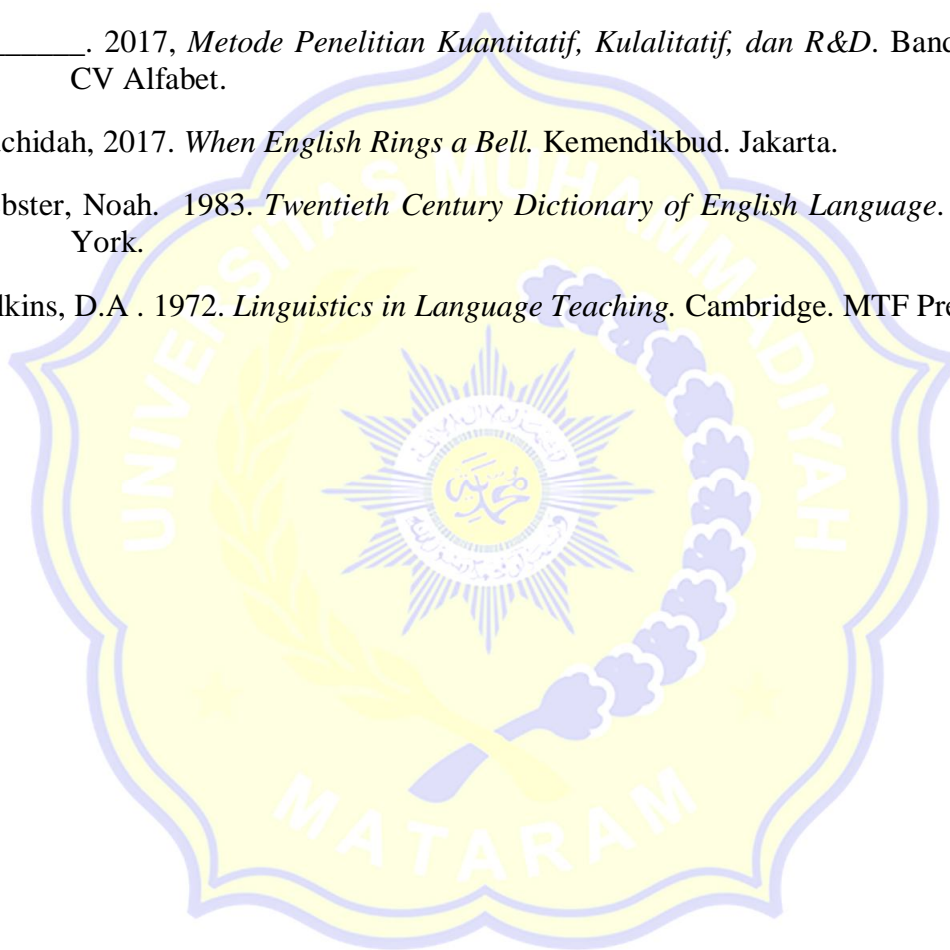
3. For the next researchers

This research is not perfect yet, it is suggested for the future researcher to conduct further research on the similar area by improving the methodology or use it as reference to conduct a further research related to Eye-Spy game in different area of teaching. This study is very important because it will give some knowledge to the researcher and to know the benefits of using Eye-Spy game in teaching English.

BIBLIOGRAPHY

- Amri.2016. *Increasing Students Vocabulary Mastery By use Eye-Spy Game at the Second Grade Students of SMPN Babussalam Selayar*.Thesis of State Islamic Institut of Alaudin Makassar. Unpblisher
- Arikunto, S. 2013.*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Bolton. 2007. *Vocabulary Games*.
- Brown H.D.2002. *Principles of Language Learning and Teaching*. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press
- Creswell, John W.2014. *Research Design, Qualitatives, Quantitative, and mixed methods approaches* (four edition). New York. Publication
- Detia, Syukron.2016. *The Influence of I Spy Game Towards Students' vocabulary Mastery at the Second Semester of the Eight Grade of SMPN 12 Bandar Lampung*. Thesis of State Islamic University of Raden Intan Lampung. Unpublished
- Hermer. 2008. How to Teach English, *ELT Journal*. Vol.62/3. July 2008.
- Koprowsky. 2006. Ten Good Games For Recycling Vocabulary. *The Internal TESL Journal*. Vol.XII/7. July 2006.
- Maya, Tyas. 2017.A Thesis: *Teaching Vocabulary for the Second Grade Students of SMP AL-Islam*. Thesis of State Islamic Institute of Surakarta. Unpublished
- McCarthy. 2008. *English Vocabulary in Use*. Cambridge: Cambridge University Press
- Nation,Paul. 2003. Teaching Vocabulary. *Asian EFL Journal*. Vol.7/3 December 2003.
- Nilwan. 2010. *Pemerograman Animasidan Game Professional*. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Nunan, D. 1999. *Second Language Teaching & Learning*. Boston. Publishers.
- _____. 2003. *Practical English Language Teaching*. New York :McGraw Hill
- Retter. C &Valls.1984. *Language Game for young Learners*. London. Longman Group UK Limited.
- Richards, Schmitt. 2000. *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University

- Rixon, S.1996. *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan Publisher.Ltd.
- Ruth,H. 2009. Phonological Awareness Is Child's Play. *Young Children Journal.Vol.II/3*.January 2009.
- Scott, Thornbury, 2002. *How to Teach Vocabulary*. London. Pearson Education Limited.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. PT Alfabet.
- _____. 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.
- Wachidah, 2017. *When English Rings a Bell*. Kemendikbud. Jakarta.
- Webster, Noah. 1983. *Twentieth Century Dictionary of English Language*. New York.
- Wilkins, D.A . 1972. *Linguistics in Language Teaching*. Cambridge. MTF Press





APPENDIX

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMPN 1 Lembar
Kelas : VII
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Alokasi Waktu : 12 x 30 menit (6 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|--|
| 3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait <i>article a</i> dan <i>the</i> , <i>plural</i> dan <i>singular</i>) | 3.4.1 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.4.2 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait |

| | |
|--|--|
| | <p>nama dan jumlah benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>3.4.3 Siswa dapat mengidentifikasi fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah bangunan public yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> |
| <p>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 siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p> | <p>4.2.1 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama waktu dalam hari dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.</p> <p>4.2.2 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama waktu dalam bentuk angka,tanggal dan tahun dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.</p> <p>4.2.3 Siswa dapat menyusun teks interaksi lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama hari</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.</p> |
|--|--|

D. MATERI PEMBELAJARAN

Teks interaksi transaksional: memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik

- **Fungsi sosial**

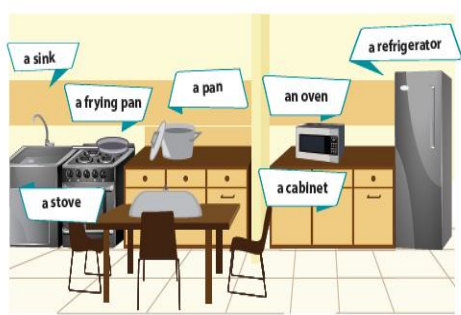
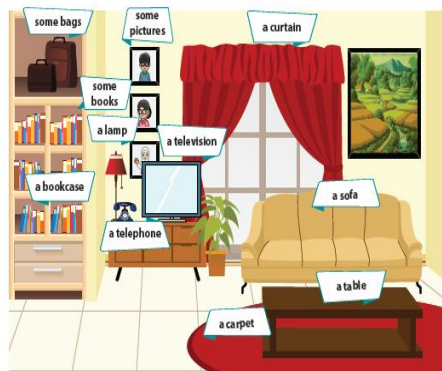
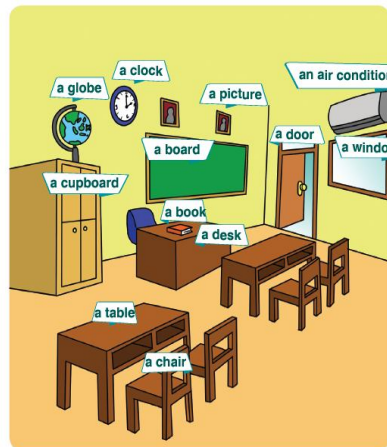
Mengidentifikasi dan menyebutkan berbagai benda, binatang, dan bangunan umum di lingkungan sekitar.

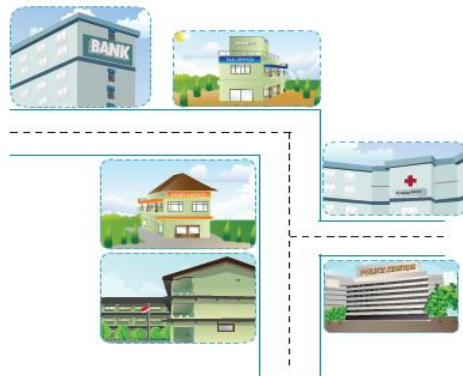
- **Struktur teks**

Dapat mencakup

- Memulai
- Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan)

Dengan menyatakan/ menanyakan tentang obyek yang dibicarakan.





- **Unsur kebahasaan**
 - Pernyataan dan pertanyaan terkait benda, binatang, bangunan publik.
 - Penyebutan benda dengan *a(singular)*, *the*, bentuk jamak (-s)(plural)
 - Penggunaan kata penunjuk *this, that, these, those ...*
 - Preposisi untuk *in, on, under*
 - Ucapan, tekanan kata, intonasi
 - Ejaan, tanda baca
 - Tulisan tangan
- **Topik**
 Benda, binatang, bangunan umum yang terdapat di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar siswa, serta perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa Inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat “ <i>Good morning students</i>”. ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali “ <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma’am</i>”. ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya | 5 menit |

| | | |
|------|--|----------|
| | <p>keberapa anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut dengan baik dan benar. ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan untuk menterjemahkan wacana tersebut. ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many things in the picture?</i> 3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>How many picture are there?</i> 5. <i>How many desk are there?</i> 6. <i>How many chair are there?</i> 7. <i>dll</i> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru. <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan eye spy game <u>EYE-SPY GAMES</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi 2 kelompok dimana setiap anggota kelompok ada sebagai pemberi clue | 40 menit |

| | | |
|---------|--|---------|
| | <p>dan ada sebagai perespon dan dilakukan secara bergantian sesuai jumlah anggota kelompok</p> <p>2. Siswa yang berperan sebagai pemberi clue akan melihat salah satu benda yang berada disekitarnya dengan mengatakan “I spy with my little eye, something that...”</p> <p>3. Siswa yang berperan sebagai penjawab akan menjawab clue yang diberikan</p> | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan jumlah benda di dalam kelas ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami topik ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | 5 menit |

PERTEMUAN 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa Inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat “ <i>Good morning students</i>”. ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali “ <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma’am</i>”. ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya kepada anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 5 menit |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana | 40 menit |

| | | |
|---------|--|---------|
| | <p>mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut dengan baik dan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan untuk menterjemahkan wacana tersebut. ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many things in the picture?</i> 3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>How many pen are there?</i> 5. <i>How many book are there?</i> 6. <i>How many pencil are there?</i> 7. <i>dll</i> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru. <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menerapkan eye spy game ▪ Peserta didik secara berpasangan saling menunjukkan isi tas masing-masing dan menyebutkan nama dan jumlah benda -benda. ▪ Peserta didik menuliskan nama dan jumlah benda dalam buku. ▪ Guru mengawasi dan membimbing peserta didik | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan | 5 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>jumlah benda di dalam tas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami topik ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | |
|--|---|--|

PERTEMUAN 3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa Inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat " <i>Good morning students</i>". ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali " <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma'am</i>". ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya kepada beberapa anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 5 menit |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut dengan baik dan benar. ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan untuk menterjemahkan wacana tersebut. ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many buildings are in the picture?</i> | 40 menit |

| | | |
|----------------|---|----------------|
| | <p>3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>Have you been in the building?</i> 5. <i>dll</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru. <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menerapkan eye spy game ▪ Peserta didik secara berkelompok (6 org) berlatih bermain peran ▪ Peserta didik menuliskan nama dan fungsi dari bangunan-bangunan publik dalam bukunya masing-masing ▪ Guru mengawasi dan membimbing peserta didik | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan fungsi bangunan public disekitar lingkungan peserta didik. ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami topik ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | <p>5 menit</p> |

PERTEMUAN 4

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa Inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat " <i>Good morning students</i>". ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali " <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma'am</i>". ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya kepada beberapa anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 5 menit |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut (hal 74) dengan baik dan benar. ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan untuk menterjemahkan wacana tersebut. ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many things in the picture?</i> 3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>How many bag are there?</i> 5. <i>How many telephone are there?</i> 6. <i>How many picture are there?</i> 7. <i>dll</i> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan | 40 menit |

| | | |
|---------|---|---------|
| | <p>tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru.</p> <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menuliskan nama dan jumlah benda2 yang ada dalam ruang tamu ▪ Guru menerapkan eye spy game ▪ Guru mengawasi dan membimbing peserta didik | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan jumlah benda di dalam ruang tamu ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami topik ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | 5 menit |

PERTEMUAN 5

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat” <i>Good morning students</i>”. ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali “ <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma’am</i>”. ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. | 5 menit |

| | | |
|------|--|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya kepada anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut dengan baik dan benar. ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan untuk menterjemahkan wacana tersebut. ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many things in the picture?</i> 3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>How many Chair are there?</i> 5. <i>How many cabinet are there?</i> 6. <i>How many pan are there?</i> 7. <i>dll</i> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru. <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menuliskan nama dan jumlah benda2 yang ada dalam dapur dan meja makan | 40 menit |

| | | |
|---------|---|---------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menerapkan eye spy game ▪ Setiap peserta didik berlatih menyebutkan nama dan jumlah benda-benda dalam dapur dan ruang makan ▪ Guru mengawasi dan membimbing peserta didik | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan jumlah benda di dapur dan meja makan ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami topik ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | 5 menit |

PERTEMUAN 6

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru masuk ke kelas dan langsung menyapa menggunakan bahasa Inggris agar English Environment dapat langsung tercipta di pertemuan pertama. ▪ Guru dapat menggunakan kalimat " <i>Good morning students</i>". ▪ Pastikan peserta didik merespon dengan menjawab kembali " <i>Good morning, Teacher/ Sir/Ma'am</i>". ▪ Jika peserta didik belum merespon, jangan dulu melanjutkan pelajaran. ▪ Jika memungkinkan, guru dapat bertanya kepada beberapa anak secara individual untuk memastikan bahwa peserta didik dapat merespon perkataan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 5 menit |
| Inti | <p><i>Observing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan contoh bagaimana mengucapkan dan membaca kata/kalimat tersebut dengan baik dan benar. ▪ Untuk memahami wacana yang diberikan | 40 menit |

| | | |
|---------|--|---------|
| | <p>untuk menterjemahkan wacana tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mengulang kata/kalimat yang dibacakan oleh guru. <p><i>Questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan wacana tersebut, seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>What do you see in the picture?</i> 2. <i>How many things in the picture?</i> 3. <i>Where are the things?</i> 4. <i>How many pillow are there?</i> 5. <i>How many cabinet are there?</i> 6. <i>How many bed are there?</i> 7. <i>dll</i> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan ▪ Guru dapat mengulang-ulang pertanyaan tersebut. bahkan mengacak pertanyaan tersebut sehingga peserta didik benar benar memahami makna dari pertanyaan yang diutarakan oleh guru. <p><i>Associating</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas unsur kebahasaan Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. <p><i>Experimenting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menuliskan nama dan jumlah benda2 yang ada dalam kamarnya masing2 ▪ Guru merapkan eye spy game ▪ Setiap peserta didik berlatih menyebutkan nama dan jumlah benda2 dalam kamar ▪ Guru mengawasi dan membimbing peserta didik | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini, siswa ditanya tentang nama dan jumlah benda di kamar tidur, kamar mandi dan garasinya masing2 ▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami | 5 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | topik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini. ▪ Siswa diberi tugas | |
|--|---|--|

F. PENILAIAN

1. Teknik penilaian
 - Sikap : Observasi
 - Pengetahuan : Penugasan
 - Keterampilan : Praktik dan Project
2. Instrumen penilaian
 - a. Bentuk : Tes tulis
 - b. Tes lisan
3. Rubrik Penilaian dan Pedoman Penskoran

Pronunciation, Spelling and Meaning

| | |
|---------------------|---|
| Excellent 100-90 | Complete knowledge of vocabulary. Excellent at identifying word meaning. No spelling problem. |
| Very Good 89-80 | Good vocabulary knowledge. Good identifying word meaning. No problems with spelling. |
| Good 79-70 | General vocabulary knowledge. Able to identify word meaning. Some spelling problems without interfering understanding. |
| Fair 69-60 | Still acceptable vocabulary knowledge. Still able to identify word meaning. Some spelling problems without fully interfering understanding. |
| Fail 50 or lower | Lack of vocabulary knowledge. Misspelled words. Unable to identify word meaning. |

4. Pedoman penskoran
 - a. Untuk tes tertulis:
 - Untuk setiap jawaban benar = 5
 - Jawaban salah = 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total of correct} \times 100}{\text{Total of item test}}$$

G. METODE, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

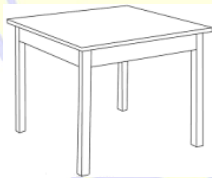
1. Metode : Eye-Spy Game
2. Media/Alat : gambar di buku When English Rings A Bell
3. Sumber : - Buku When English Rings A Bell
- Dictionary



SOAL PRE-TEST

Choose the correct answer with crossing (X) a, b, c, or d!

1. My mother is cooking at the....
 - a. Living room
 - b. Dining room
 - c. Kitchen
 - d. Bathroom
2. There are a..... at the bed
 - a. Sofa
 - b. Pillow
 - c. stove
 - d. refrigerator
3. The students write their lesson on the....
 - a. Chair
 - b. Book
 - c. Blackboard
 - d. Table
4. Aini takes a bath at.....
 - a. Kitchen
 - b. Living room
 - c. Bed room
 - d. Bath room
5. I want to sleep by using...
 - a. Towel
 - b. Pillow
 - c. Bed
 - d. Table
6. I plant many flowers at the.....
 - a. Kitchen
 - b. Bath room
 - c. Bed room
 - d. Garden



7. It is a.....
- a. Chair
 - b. Table
 - c. whiteboard
 - d. cupboard



8. This is a.....
- a. Book
 - b. Blackboard
 - c. Whiteboard
 - d. Bag



9. Lusia put her book in the

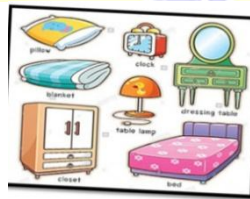
- a. Cupboard c. Bag
- b. Table d. chair

10. Ana buys a book in the...

- a. Library c. book store
- b. School d. cafe

11. we usually watch TV in the....

- a. Kitchen c. Living room
- b. Garage d. Dinning room



12. Where we can find this object?

- a. Livingroom
- b. Kitchen
- c. Bedroom
- d. Diningroom

13. Ega put her sharpener, pencils and eraser in her....

- a. Book c. pencil case
- b. Pocket d. cupboard

14. We can borrow some books in the....

- a. Canteen c. library
- b. Classroom d. mall

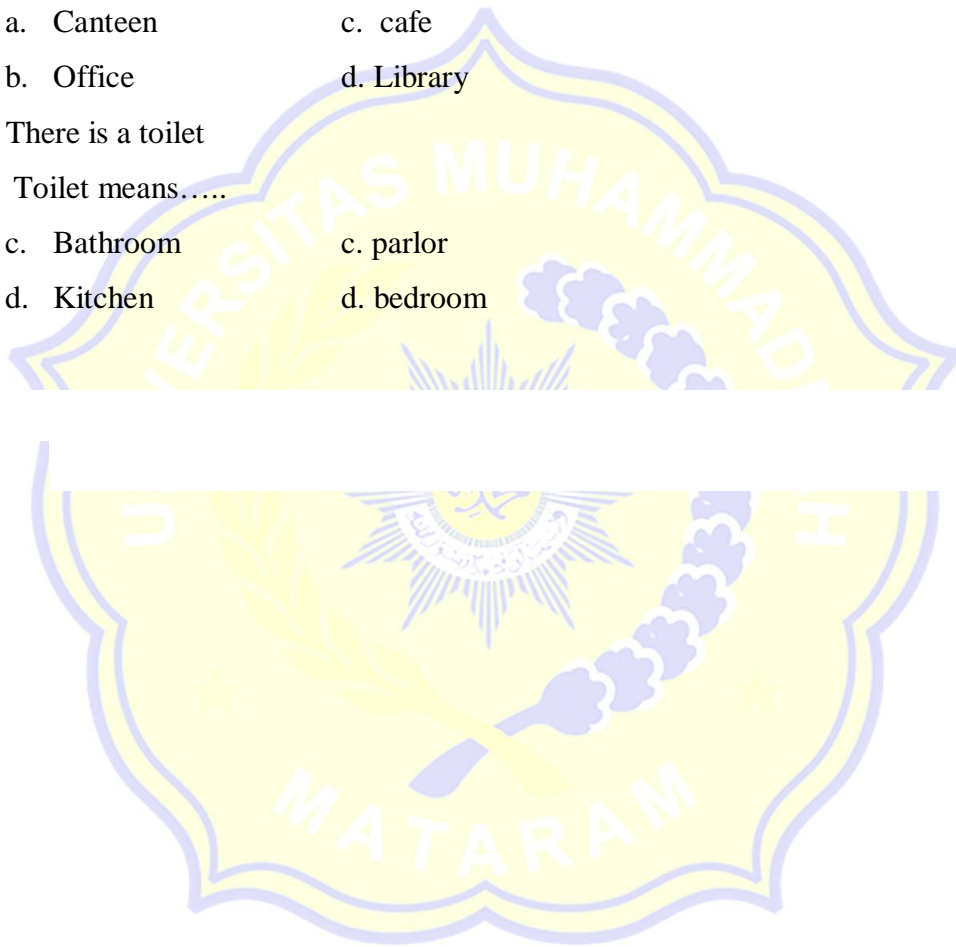
15. The teacher writes the lesson on the...

- a. Chair c. Cupboard
- b. Floor d. whiteboard

16 Mrs. Susi is a teacher. She teaches students in the.....

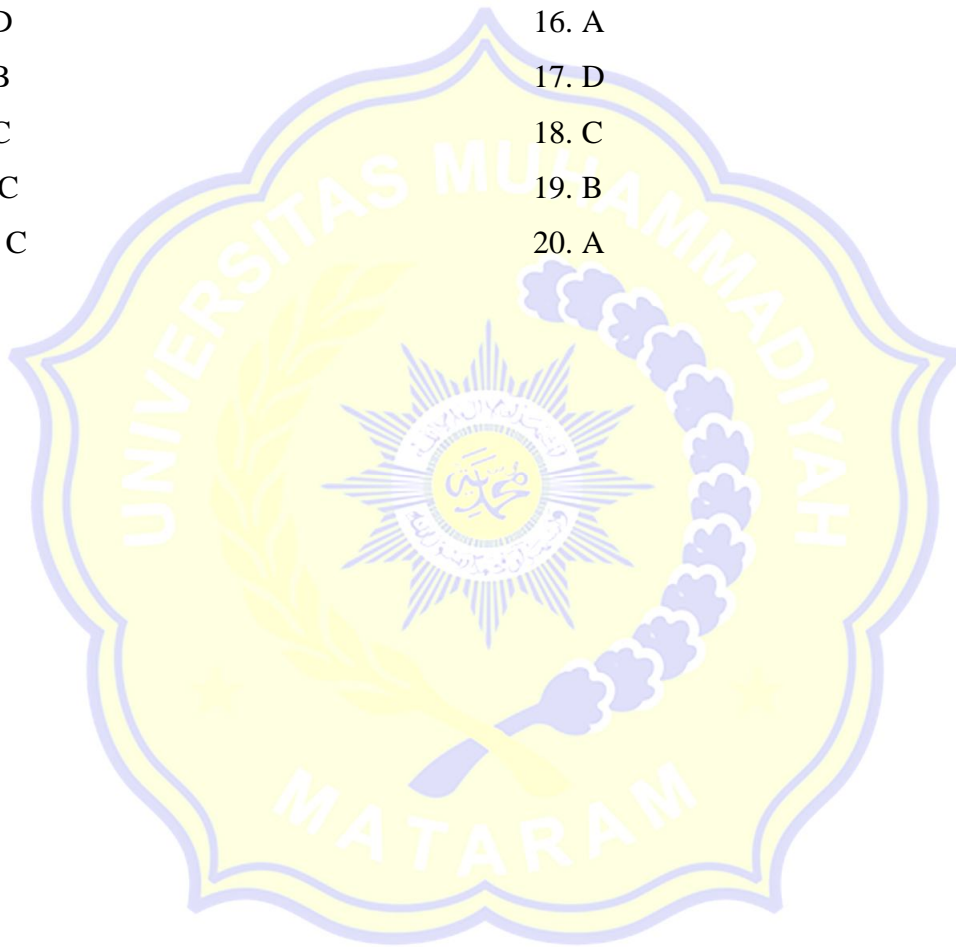
- a. Classroom c. Language
- b. School yard d. Teacher's room

17. The librarian put book in the.....
- a. School guard
 - b. School yard
 - c. School bag
 - d. Book shelf
18. My teacher writes in the whiteboard using.....
- a. A pen
 - b. A pencil
 - c. A marker
 - d. chalk
19. What is “kantoor” in English?
- a. Canteen
 - b. Office
 - c. cafe
 - d. Library
20. There is a toilet
- Toilet means.....
- a. Bathroom
 - b. Kitchen
 - c. parlor
 - d. bedroom



Pre-Test Answer Key

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. B | 12. C |
| 3. B | 13. C |
| 4. D | 14. C |
| 5. B | 15. D |
| 6. D | 16. A |
| 7. B | 17. D |
| 8. C | 18. C |
| 9. C | 19. B |
| 10. C | 20. A |



POST-TEST

Name :

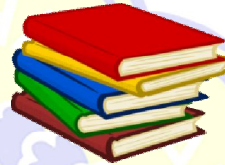
Class :

Choose the correct answer by crossing (x) a, b, d or d



1. There are someat the bed.

- a. Pillow
- b. Pillows
- c. Pillowed
- d. Pillow



2. How many books does the she have?

- a. 1
- b. 5
- c. 3
- d. 4

3. /ti:/ei/bi/el/ie/. is.....

- a. Table
- b. Tibiel
- c. Tabel
- d. Tibel

4. How to spell for PEN?

- a. /pie/ie/en
- b. /pe/e/n
- c. /pei/ei/en/
- d. Pen



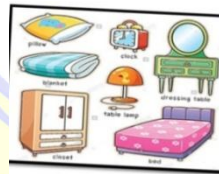
5. What is it?

- a. Marker
- b. Pen
- c. Pencil
- d. Stick



6. Look at the picture! What is the picture?

- a. Book
- b. Paper
- c. Magazine
- d. Dictionary



7. Where we can find this object?

- a. Living room
- b. Dining room
- c. Kitchen
- d. Bed room

8. The students write their lesson on the

- a. Chair
- b. Book
- c. Whiteboard
- d. Table

9. Aini buys a book in the.....

- a. Library
- b. School
- c. Café
- d. Book store

10. My teacher writes in the whiteboard using...

- a. Pen
- b. Chalk
- c. Marker
- d. Pencil



11. Where we can find this object?

- a. Kitchen
- b. Bed room
- c. Living room
- d. Dining room

12. A: How many pencils does she have?



B: She has.....pencils

- a. Four
- b. Three
- c. Two
- d. One



13. What is it?

- a. Book
- b. Paper
- c. Map
- d. Note



14. What is it?

- a. School
- b. Church
- c. Market
- d. Mosque



15. Malika and irfan are reading books in the...

- a. Hospital
- b. Hotel
- c. Park
- d. Library



16. Intan is sick and her father takes her to the....

- a. Bank
- b. Hospital
- c. Museum
- d. Hotel



17. Mifta is going to..... to borrow book.

- a. Bookstore
- b. Books market
- c. Library
- d. Laboratory

18. How to spell for MARKET

- a. /em/ei/ar/kei/ie/tie/
- b. /am/ai/er/ka/i/te\
- c. /em/a/ar/ke/t
- d. /me/ai/ar/kei/i/te

19. Below are kinds of public building, **except**

- a. Hospital
- b. Market
- c. Bank
- d. Book



20. What is it?

It is a.....

- a. A marker
- b. A pen
- c. A pencil
- d. A stick

**ABSENSI CLASS VII.1
SMPN 1 LEMBAR**

| NO | NAME | MEETING | | | | | |
|----|-------------------------|---------|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Al Hadid Fatan Z | | | | | | |
| 2 | Aldis Mahendra S | | | | | | |
| 3 | Ario Maulana | | | | | | |
| 4 | Azizah Turani | | | | | | |
| 5 | Azrul Apriyanda P | | | | | | |
| 6 | Dewa Ketut Joi Dharma A | | | | | | |
| 7 | Dira Isna Hidayah | | | | | | |
| 8 | Eka Yulita Lastary | | | | | | |
| 9 | Gita Amelia | | | | | | |
| 10 | Herman | | | | | | |
| 11 | I Dewa Gde Satria Y.H | | | | | | |
| 12 | I Kadek Wahyu Putrawan | | | | | | |
| 13 | I Putu Agus Aryawan | | | | | | |
| 14 | Ihsanul Ihsan | | | | | | |
| 15 | Kanaya Ahesa Taufani | | | | | | |
| 16 | Kun Keira Gaiyla | | | | | | |
| 17 | Lalu Irfan Lham | | | | | | |
| 18 | Rama Tirta Buana | | | | | | |
| 19 | Seripe Ulan Dari | | | | | | |
| 20 | Yusroniza Yahfa | | | | | | |

ABSENSI CLASS VII.2
SMPN 1 LEMBAR

| NO | NAME | MEETING | | | | | |
|----|----------------------------|---------|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Angga Prasetya | | | | | | |
| 2 | Aryo Pratama | | | | | | |
| 3 | Aulia Ayu | | | | | | |
| 4 | Baiq Anitiya Syahdan | | | | | | |
| 5 | Deva Septian Permana Putra | | | | | | |
| 6 | Putu Ardika | | | | | | |
| 7 | Diki Muiswah Haenis | | | | | | |
| 8 | Ezi Antoni | | | | | | |
| 9 | Fijratullah Abhirama | | | | | | |
| 10 | Fariz Andika Anwar | | | | | | |
| 11 | Hujani Pilastri | | | | | | |
| 12 | I Nyoman Ngurah Budiasa | | | | | | |
| 13 | I Wayan Sukarya | | | | | | |
| 14 | Iqbal Rizki | | | | | | |
| 15 | Lalu Paizal Ramda H | | | | | | |
| 16 | M. Adriyan Prawira Irawan | | | | | | |
| 17 | M. Rizky Renaldy | | | | | | |
| 18 | Made Juliarta | | | | | | |
| 19 | Alfian Akbar | | | | | | |
| 20 | Merlin Tri Lestari | | | | | | |

