

**TEACHING ENGLISH USING BOARD-GAME STRATEGY: ITS
EFFECT ON STUDENTS' SPEAKING ABILITY AT MA
DAREL HIKMAH PEKANBARU**

© Hak cipta milik UIN S

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

BY

ARI SAPUTRA

SIN. 11414105947

UIN SUSKA RIAU

**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2020 M**

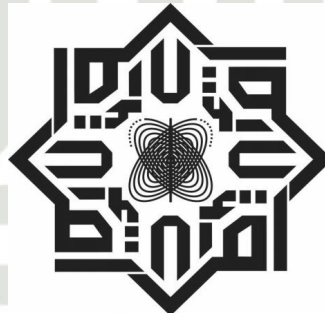
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

**AN ANALYSIS OF STUDENTS' ANXIETY IN SPEAKING CLASS
PERFORMANCE AT EIGHTH GRADE OF STATE
JUNIOR HIGH SCHOOL 4 PEKANBARU**

A Thesis

Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
For Undergraduate Degree of English Education
(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

By

HIDRAL AZHARI

SIN. 11414100337

**DEPARTMENT OF ENGLISH EDUCATION
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2020 M**



SUPERVISOR APPROVAL

The thesis entitled *Teaching English Using Board Game Strategy : Its Effect on Students' Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru* written by Ari Saputra SIN. 11414105947. It is accepted and approved to be examined in the meeting of the final examination committee of undergraduate Degree at Faculty of Education and Teacher Training State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Syawal 16th, 1440 H
 Juny, 20th, 2019 M

Approved by

The Head of the Department
 of English Education

Drs. Samsi Hasan, M.H.Sc

Supervisor

Drs. Samsi Hasan, M. H. Sc

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.

EXAMINER APPROVAL

This thesis entitled *Teaching English Using Board-Game Strategy: Its Effect on Students' Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru* written by Ari Saputra SIN. 11414105947. It has been approved and examined by the Final Examination Committee of Undergraduate Degree of Education and Teacher Training Faculty of Sultan Syarif Kasim State Islamic University of Riau, on Dzulqaidah 5th, 1440 H/ July 8th, 2019 M as one of requirements for undergraduate degree award (S.Pd) in English Education Department.

Pekanbaru, Dzulqaidah 5th, 1440 H
July 8th, 2019 M

Examination Committee

Examiner I


Rocky Gushendra, M. Ed

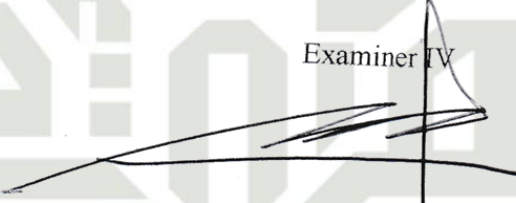
Examiner II


Roswati, M.Pd

Examiner III

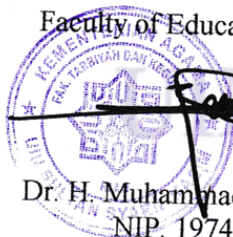

Rizki Fiprinita, M. Pd

Examiner IV


Muhammad Taufik Ihsan, M. Pd

Dean

Faculty of Education and Teacher Training



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahrabbi'l'alamiin,. Praise belongs to God, Allah almighty, the Lord of the Universe, by His guidance and blessing, the writer can finish and complete this academic requirement. Then, the writer says peace be upon Prophet Muhammad S.A.W who has brought the human beings from to the darkness to the lightness and from the bad character to the god one.

Special gratitude and sincere thanks to writer's beloved father and mother. Samzul Bahri and Nurbaina who always pray for him, give him motivation, advice, supports, time and everything what he needs. You always make him stronger in this life. You are always in his heart. He loves you dad and mom ever after.

This paper is written and intended to fulfill one of the requirements for award of bachelor degree at the English Education Department and Teacher Training Faculty of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. The title of this thesis is "Teaching English Using Board Game Strategy; Its' Effect on Students Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru". In finishing this paper, the writer got many valuable things from many people, such as supports, nice advce, suggestion and help. Therefore, the writer wishes to express his sincere thanks to many different persons, they are:

1. Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S. Ag., M. Ag. the Rector of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, MA. as Vice Rector I, Drs. H. Promadi, MA. Ph. D. as Vice Rector III and all staffs. Thanks for the kindness and encouragement.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S. Ag. M. Ag, the Dean of Education and Teacher Training Faculty of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. Drs. Alimuddin, M. Ag, the Vice Dean I, Dr. Dra. Rohani, M. Pd, the Vice Dean II, Dr. Drs. Nursalim, M. Pd, the Vice Dean III. Thanks for the kindness service during my study.



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. Drs. Samsi, M. H. Sc, the head of English Education Department and Cut Raudhatul Miski, S. Pd., M. Pd., the secretary of English Education Department of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Drs. Samsi, M. H. Sc, the Writer's supervisor of the Thesis. Thank you very much for correction, suggestion, guidance and kindness in completing this thesis.
5. All of the lecturers and staffs of Education and Teacher Training Faculty.
6. Muhammad Syarqawi, S.H.I, the Head Master of MA Dar El Hikmah Pekanbaru and Miss Dra. Ernawati, the English teacher who gave time and place to him in conducting the research. Thank you very much for their kindness, attention, and cooperation during collecting the data for the research purpose.
7. Siswandi, S.Pd.i,M.Pd, the Rater I
8. Kurnia Budiyanti, M. Pd, the Rater II
9. Writer's deepest appreciation and love also go to his parents, Samsul and Nurbaina, his beloved brothers, Aula Akbar, and his beloved sister Ariska Putri.
10. Writer's prospective wife, Riseliani, S.Pd. i who has always accompanied and helped in accomplishing his thesis. Thanks a lot for your love given to him.
11. Writer's best friends: Ikhsan Pratama Putra, Agus Suprayitno, Fdhlor Rahman Habib, Nur Guntur Darusman, Siti Wirdati, and Vitra Khairul Akbar. Fighting for accomplishing your thesis guys.
12. Writer's best friends in EED Squad: Iqbal-Bunga, Syahdat, Iqbal-K, Habib, Guntur, Deny, JM, Yoga, Azmi, Azwar, Ibnu, Acok, Haryo, Daus, Roris, Dendy, Riki, Alif, Al, Fajri, Nasrul, Ridwan and Hidral.
13. Writer's friends in English Department, especially the member of E Class; Suci Ruliani, Riri, Titin Sundari, Gita Molina, Isnaini, etc.
14. Writer would like to sincerely thank to anonymous participants who contributed data to this research. Many thanks also to the teachers who kindly

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.

allowed to involved their students in the data collection process. Without their outstanding cooperation, this research study would not have been completed.

15. All the tenth grade students of MA Dar El Hikmah Pekanbaru. Especially for their participation in doing the test of this research and the scores have become the major data for this research analysis.

16. Finally, writer is extremely thankful to all the participants who provided rich and detailed data for the study and lent breadth and value to the research findings.

May Allah Almighty bless you. Aamiin..

Pekanbaru, January, 22th 2020

The Writer

Ari Saputra

NIM. 11414105947

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

: Teaching English Using Board-Game Strategy: Its Effect on Students' Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

Al Saputra, (2019)

This research was conducted based on some problem in learning English especially in speaking ability. It was also aimed to find out students' speaking ability who are taught by using *Board Game* Strategy and students' speaking ability who are taught without using *Board Game*, and find out whether there was any significant effect of using *Board Game* on the tenth grade students' ability in speaking at MA Dar El Hikmah Pekanbaru. In this *quasi experimental* design research, the researcher took two of five classes as the sample as the experimental class with 20 students in it, and the control class with 20 students as well, and did the post test to gain the result of the research. The research of data analysis showed that there was a positive affect of using *Board Game* on students' speaking ability. In which the t-obtained had higher value than the t-table either at 5% or 1% significance levels ($1,68595 < 4,174 > 2,42857$). Therefore, H_0 is rejected and H_a is accepted; or there is significant difference of using *Board Game* on students speaking ability in class X. it also can be seen from the effect size calculation that was calculated by using eta squared formula with the result 0,31435512 or categorized as large effect.

Kata Kunci ; *Board Game, 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.

Ari Saputra, (2019)

ABSTRACT

: Pengajaran Bahasa Inggris Menggunakan Strategi Board Game: dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di MA Dar El Hikmah Pekanbaru

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa masalah dalam pelajaran bahasa inggris terutama dalam kemampuan berbicara. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *Board Game*, dan kemampuan berbicara siswa yang diajarkan tanpa menggunakan *Board Game* dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan Board Game pada kemampuan siswa kelas X dalam berbicara di MA Dar El Hikmah Pekanbaru. Jenis penelitian adalah penelitian *quasi experimental*, peneliti mengambil dua kelas dari lima kelas X sebagai sampel eksperimen dengan berjumlah 20 siswa di dalam kelas, dan kelas kontrol yang juga berjumlah 20 siswa di dalam kelas, dan dilakukan post test untuk memperoleh hasil dari penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada sebuah pengaruh yang positif terhadap penggunaan *Board Game* pada kemampuan berbicara siswa, yang mana nilai t-obtain lebih besar daripada t-table baik pada level signifikansi 5% atau 1% ($1,68595 < 4,174 > 2,42857$). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima; atau ada perbedaan yang signifikan dari penggunaan *Board Game* terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas X. Hal ini juga bisa dilihat dari perhitungan dalam effect size yang dihitung menggunakan rumus etta squared dengan hasil 0,31435512 atau dikategorikan large effect.

Kata Kunci : *Board Game, Kemampuan Berbicara*

ملخص

أري سافترا (٢٠١٩) : تدريس اللغة الإنجليزية باستخدام استراتيجية (Board Game) تأثيرها على قدرة الطلاب على التّكلم في المدرسة العالية دار الحكمة بيكانبارو.

تمّ إجراء هذه الدّراسة على أساس العديد من المشكلات في تعلّم اللغة الإنجليزية، خاصّة في مهارات التّكلم، وتهدف هذه الدّراسة إلى معرفة قدرة التّكلم لدي الطلاب التي يتمّ تدريسها باستخدام استراتيجية (Board Game)، وقدرة التّكلم لدي الطلاب التي يتمّ تدريسها دون استخدام هذه الاستراتيجية، ومعرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير على استخدام هذه الاستراتيجية على قدرة طلاب الصفّ العاشر على التّكلم في المدرسة العالية دار الحكمة بيكانبارو. نوع هذه الدّراسة دراسة شبه التجريبية (quasi experimental)، حيث أخذ الباحث فصلين من الصفّ الخامس كعَيّنات تجريبية مع ٢٠ طالبًا في الفصل، وفصل ضابط بلغ عددهم إلى ٢٠ طالبًا في الفصل، وأجري الاختبار البعدي (Post-test) للحصول على نتائج من الدّراسة. تظهر نتائج تحليل البيانات أنّ هناك تأثيرًا إيجابيًا على استخدام استراتيجية (Board Game) على قدرة التّكلم لدي الطلاب، حيث تكون القيم التي تمّ الحصول عليها أكبر من t-table عند مستوى الأهمية ٥٪ أو ١٪ (١٧،٤ > ٦٨٥٩،١). لذلك، فإنّ H_0 مرفوض و H_a مقبول. أو يوجد اختلاف كبير عن استخدام استراتيجية (Board Game) على قدرة التّكلم لدي الطلاب في الفصل العاشر. ويمكن ملاحظة ذلك أيضًا من الحساب في حجم التّأثير المحسوب باستخدام صيغة مرتبة إيتا (eta squared) بنتيجة، ٣١٤٣٥٥١٢ أو تصنيفها كتأثير كبير (large effect).

استخدام استراتيجية (Board Game) :

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 CONTENTS

SUPERVISOR APPROVAL i

EXAMINER APPROVAL ii

ACKNOWLEDGEMENT iii

ABSTRACT vi

LIST OF CONTENTS ix

LIST OF TABLES xi

LIST OF APPENDICES..... xiii

CHAPTER I INTRODUCTION..... 1

 A. Background of the Problem 1

 B. The 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 Significance of the Research 6

 D. Definition of The Terms 7

 E. Reasons for Choosing the Title 10

CHAPTER II REVIEW OF RELATED LITERATURE 11

 A. The Theoretical Framework 11

 B. The Relevant Research..... 33

 C. The Operational Concept 35

 D. The Assumptions and Hypothesis of the Research..... 36

CHAPTER III RESEARCH METHOD 38

 A. The Research Design 38

 B. Time and Location of the Research 39

 C. Subject and Object of the Research 39

 D. Population and Sample of the Research..... 39

 E. The Technique to Collecting Data 40

 F. The Technique of Data Analysis..... 44

- 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 IV	DATA PRESENTATION AND ANALYSIS	46
	A. The Description of the Data	46
	B. The Data Presentation	47
	1. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Taught by Using Board-Game Strategy in Experimental Class	47
	a. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Pre-Test Score in Experimental Class	48
	b. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Post-Test Score in Experimental Class.....	51
	2. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Taught Without Using Board-Game Strategy in Control Class	56
	a. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Pre-Test Score in Control Class.....	57
	b. The Data Presentation of Students' Speaking Ability Post-Test Score in Control Class	60
	C. The Data Analysis	65
	1. The Data Analysis of Significant Difference on Students' Speaking Ability in Post-Test Scores between Experimental Class and Control Class	65
	2. The Effect Size of Using Board-Game Strategy on Students' Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru	67
	3. Discussion	68
CHAPTER V	CONCLUSION AND SUGGESTION	69
	A. Conclusion	69
	B. Suggestion.....	70
	BIBLIOGRAPHY	
	APPENDICES	



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 dimiliki UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

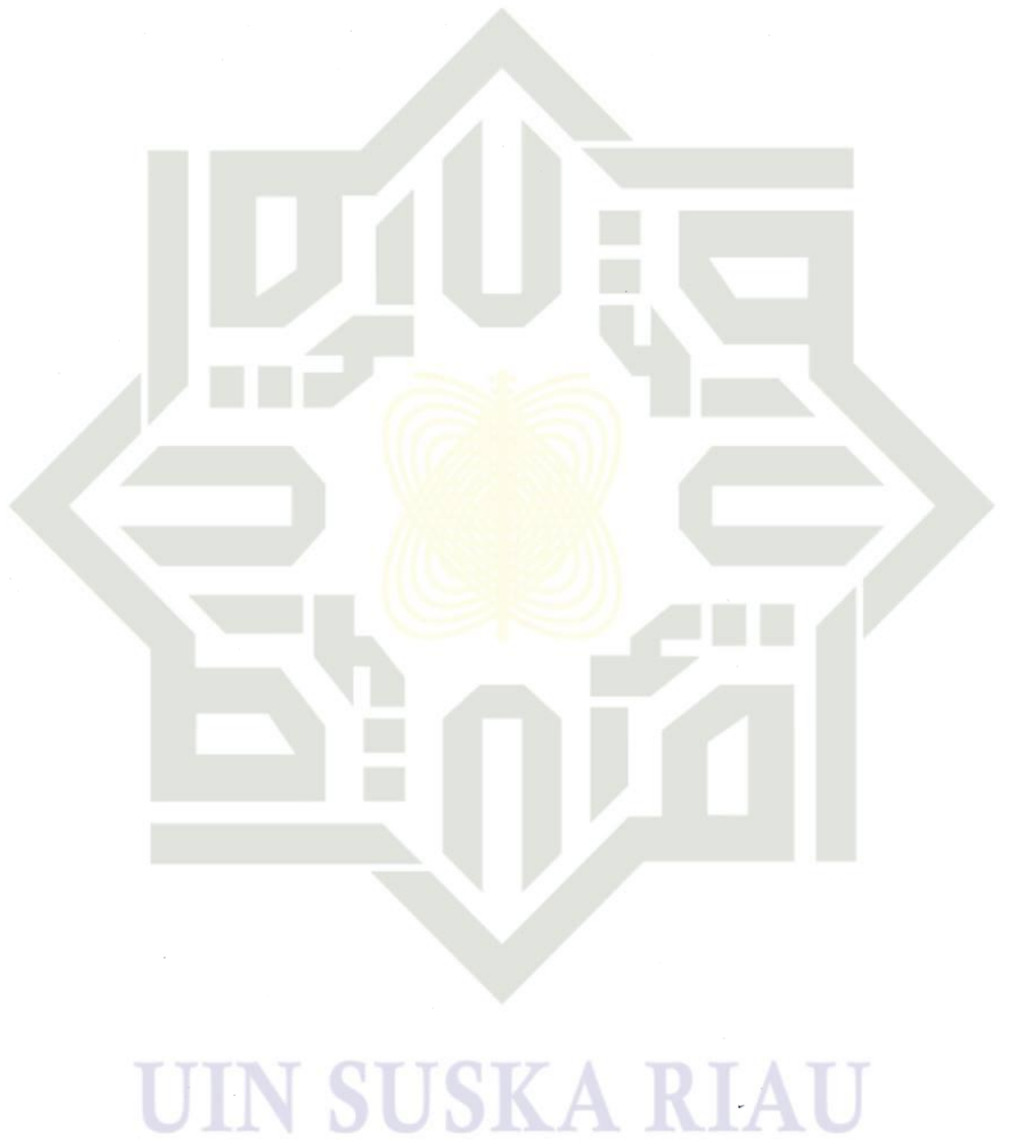
LIST OF TABLES

Table II. 1	Students' Speaking Ability	21
Table II. 2	Speaking Assessment	27
Table III. 1	The Population and Sample of the Research	43
Table IV. 1	The Scores of Students' Speaking Ability Taught by Using Board-Game Strategy in Experimental Class	48
Table IV. 2	The Frequency of Pre Test Score in Experimental Class	49
Table IV. 3	The Descriptive Statistic of Pre-Test Score in Experimental Class.....	50
Table IV. 4	The Histogram Result of Pre-Test Score in Experimental Class ..	51
Table IV. 5	The Frequency of Post Test Score in Experimental Class	52
Table IV. 6	The Descriptive Statistic of Post-Test Score in Experimental Class.....	53
Table IV. 7	The Histogram Result of Post Test Score in Experimental Class .	54
Table IV. 8	The Students' Score Taught by Using Board-Game Strategy in Experimental Class	55
Table IV. 9	The Classification of Post-Test Scores in Experimental Class.....	56
Table IV. 10	The Data Presentation of Students' Speaking Ability Taught Without Using Board-Game Strategy in Control Class	57
Table IV. 11	The Frequency of Pre-Test Score in Control Class	58
Table IV. 12	The Descriptive Statistic of Pre-Test Score in Control Class.....	59
Table IV. 13	The Histogram Result of Pre-Test Score in Control Class.....	60
Table IV. 14	The Data Presentation of Students' Speaking Ability Post-Test Score in Control Class	61
Table IV. 15	The Descriptive Statistic of Post-Test Score in Control Class	62
Table IV. 16	The Histogram Result of Post-Test Score in Control Class	63
Table IV. 17	The Students' Score Taught Without Using Board-Game Strategy in Control Class	64
Table IV. 18	The Classification of Post-Test Score in Control Class	65
Table IV. 19	The Data Analysis of Post-Test Scores in Experimental Class and Control Class.....	66

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 IV. 20	The Data Analysis of Independent Sample T-Test of Post-Test Scores in Experimental Class and Control Class.....	59
---------------------	---	----



LIST OF APPENDICES

Appendix 1	Syllabus of the Tenth-Grade MA Dar El Hikmah Pekanbaru
Appendix 2	Lesson Plan of the Tenth-Grade MA Dar El Hikmah Pekanbaru
Appendix 3	Research Instruments: Pre-Test and Post-Test
Appendix 4	Result of Pre-Test and Post-Test Control Class
Appendix 5	Result of Pre-Test and Post-Test Experimental Class
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 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. 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. The Background of The Problem

Speaking is one of the skills that should be mastered in learning a language by senior high school, because it is important for them to improve their ability to communicate orally by presenting their ideas in real life. This skill is very important to be mastered by every single of student if he/she commits to master the communicative competence of English. By considering this statement, teachers of English are expected to pay attention to the speaking materials in English teaching and learning process. Teacher should be able to provide and apply many techniques, models, strategies, and methods in English teaching and learning process.

In fact, many senior high school students has inadequacy of explaining certain procedures fluently in English when they are asked to do or make something. Therefore, the teacher should be creative to choose an approach or technique of teaching that is suitable with the condition and the needs of the students. As a result, the goal of teaching and learning can be achieved. Therefore, this issue has become a dilemma for most English curriculum developers in finding the best approach to teach English in order to enable the students' competence to communicate in English both spoken and written successfully.

MA Dar El Hikmah Pekanbaru is one of the schools which implements K13 (2013 Curriculum) in teaching and learning process. English



is a curriculum that a school or an institution has authority to implement system of learning and teaching activity for particular lesson or subject in the school. It is used for the tenth until twelfth grade. According to competency standards in curriculum, especially in speaking, students are able to express some variety of meanings (interpersonal, ideational, textual) various interactional and monologues spoken text, especially in the form of descriptive, narrative, spoof, recount, procedures, reports, exposition, explanation, discussion, commentary, and review text.

Based on interviewed the English teacher in march 2018, the minimum standard cumulative (KKM) of the score at MA Dar El Hikmah Pekanbaru was 75 (seventy five). Unfortunately, most of the students' score of English were far from the expectation of KKM. It showed that there were only 20 % from 20 students who could pass KKM. It means that, most of the students had low scores and did not achieve KKM of speaking test.

In teaching and learning activities in MA Dar El Hikmah Pekanbaru, the English teacher taught students by traditional teaching strategy, such as the teacher delivered some topics and the students were asked to answer some questions related to the topics. Besides, the teacher used dialogues in which the students only read and then practice the dialogues with their friends in teaching speaking in the school. Based on the students' score, it can be noticed that most of the students were not interested in teaching and learning process and they were lazy to practice English in the classroom. In fact, the students had many difficulties to understand about the material and they

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.



cannot speak spontaneously. Therefore, it did not bring any significant improvement on students speaking ability.

Based on the writer preliminary study, one of the students' problems was they could not speak English well because they were not usual to use English in the classroom. The problem of the students can be seen in the following phenomena:

1. Some of the students were not able to speak English with good pronunciation.
2. Some of the students were not able to respond what the teacher said.
3. Some of the students were not able to speak English fluently.
4. Some of the students were lacked of vocabulary.
5. Some of the students were not able to speak English in good grammar.
6. Some of the students were not able to get the information from the teacher's explanation.

From the problems above, to improve students' speaking ability the teacher needs a media or technique to help the students as solution of their problems. Among the media, a game is one of the effective ways to increase students' speaking ability. By using game, the students will understand easily the lesson and reduce boredom. It also helps the students to understand the lesson faster and easier. Boroujeni (2007, p. 21-37) said that games make the learners more willing to ask questions and think creatively about how to use English to achieve the goal. They are thus a natural self-expression for both the young and old. They have the advantage of attention in focusing,

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.



providing a self-motivation environment for the students with their active participation.

The advantages of games in the classroom, students have great willingness to practice speaking skill. Lee Su (1995, p. 35) states that “Games are welcome break from the usual routine of the language class, they are motivating and challenging, games provide language practice in the various skills – speaking, writing, listening and reading... They create a meaningful context for the language use.” Games can overcome the speaking problems. Games bring relaxation and fun for students and usually involve friendly competition and interested in learning. These create the motivation for learners of English to get involved and participate actively in learning activities. In other words, relaxed atmosphere which is created by using games students remember things faster and better.

According to El Shamy (2001, p. 53) board game is an excellent means of practicing and refining participant knowledge of concepts and principles. It also works very well for practicing the application of models that have been covered in the training. The game board is artistic, clever, involving the card decks used in the game that presents case studies that require participants to solve problems and make decisions. It means board game can be defined as something (technique) that is used to attract students to follow the teaching and learning process because board game can make the students focus more on learning, because they do not feel that they are forced to learn.

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 writer used this game because this game is a kind of competition and the students are allowed in collaboration with their friends or individual, so the students have motivation to defeat their/his/her friend with collaboration in a pair or individual. Harmer (2003, p. 88) states that “good speaking activities can and should be highly motivating.” So, it can motivate the students to be more interested in teaching and learning process in the classroom. Therefore, the writer is interested in conducting a research entitled: *“Teaching English Using Board-Game Strategy: Its Effect on Students’ Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.”*

B. The Problems of The Research

1. The Identification of the Problems

Based on some phenomena depicted in the background, the problems of this research was identified as follow:

- a. Some of the students were not able to pronounce the words well.
- b. Some of the students were not able to speak English fluently.
- c. Some of the students were lack of vocabulary.
- d. Some of the students were not able to speak in good grammar.
- e. Some of the students were not able to understand the teacher’s explanation.

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. The Limitation of The Problems

Based on the identification of the problems depicted above, it was sincerely better for the writer to restrict the problems in order to pay more attention to specific problem. This research is merely focused on the use of Board Game to improve students' speaking ability.

3. The Formulation of The Problems

Based on the explanation above, the problems can be formulated in the following research questions:

- a. How is the students' speaking ability taught by using Board Game Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru?
- b. How is the students' speaking ability taught without using Board Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru?
- c. Is there any significant difference of the students speaking ability taught by using and without Board Game Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru?
- d. How large is the significant effect size of board game strategy that influence students' speaking ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru?

C. The Objectives and Significance of the Research

1. The Objectives of the Research

There are three objectives in this research. They are:

- a. To find out the students' speaking ability taught by using Board Game Strategy at MA Dar El Hikmah 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- b. To find out the students' speaking ability taught without using Board Game Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.
- c. To find out the significant difference of students' speaking ability taught by using and without Board Game Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.
- d. To find out large the significant effect size of board game strategy that influence students' speaking ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru

2. The Significance of the Research

The objectives of this research are:

- a. For the researcher, the result of this study can give the researcher useful knowledge of the use of Board Games in teaching speaking skills.
- b. For the English teacher, this study will provide useful activities to improve students' speaking skills.
- c. For the students, this study can make them to become more active and creative in the speaking teaching and learning process.
- d. For the future researchers, this study can be a source to conduct further research relevant to the problem.

D. The Definition of The Terms

In order to explain and avoid misunderstanding and misinterpretation about the title and the content of the research, it is better to define the terms that are used in this research as follows:

1. Teaching 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.

According to Brown (2000, p. 7) Teaching is guiding and facilitating learning the learner to learn, setting the conditions for learning. It is an activity done by English teachers. They should transform their knowledge about English to their students in order to make students know the way how to use English well. In this research, the teacher should be creative to make classroom condition comfortable to the students in learning process, so the students can enjoy to join in the classroom activities and receives what knowledge that was though by the teacher.

2. Board Game

According to El Shamy (2001, p. 54) board game is an excellent means of practicing and refining participant knowledge of concepts and principles. It also works very well for practicing the application of models that have been covered in the training. The game board is artistic, clever, and involving and the card decks used in the game presents case studies that require participants to solve problems and make decisions.

Change and Cogswell (2008) state that board game are adaptable asset in the classroom because board game can be used as intended for native speakers. Board game can be defined as something (technique) that is used to attract students to follow the teaching and learning process because board game can make the students focus more on learning, because they do not feel forced to learn.

3. Effect



According to Longman Dictionary (2008, p. 331), effect is a change of something or somebody caused by something or somebody else: result. It means that effect can be influenced by something toward something else. Then, effect is used to measure the strength of one variable effect on another or the relationship between two or more variables, Richards and Schmidt (2002, p. 190). However, in this research the term of “effect” is referring to the implication of two different variables, independent and dependent variable. Independent variable is Board Games, while dependent variable is students’ speaking ability of the tenth grade at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

4. Speaking Ability

Speaking is oral interaction where the participants need to negotiate the meaning contained in ideas, feelings and manage in terms of who is to say what, to whom, and about what said by Nunan (1991, p. 40). Therefore, Ability is skill or powers. According to Hornby (2008, p. 2) Ability means special nature power to do something well, it is called talent. So, speaking Ability is someone’s power to express what they thinks and feels through speaking. In this research, speaking ability refers to special nature or power of students to express what they thinks and feel through speaking by using English naturally.

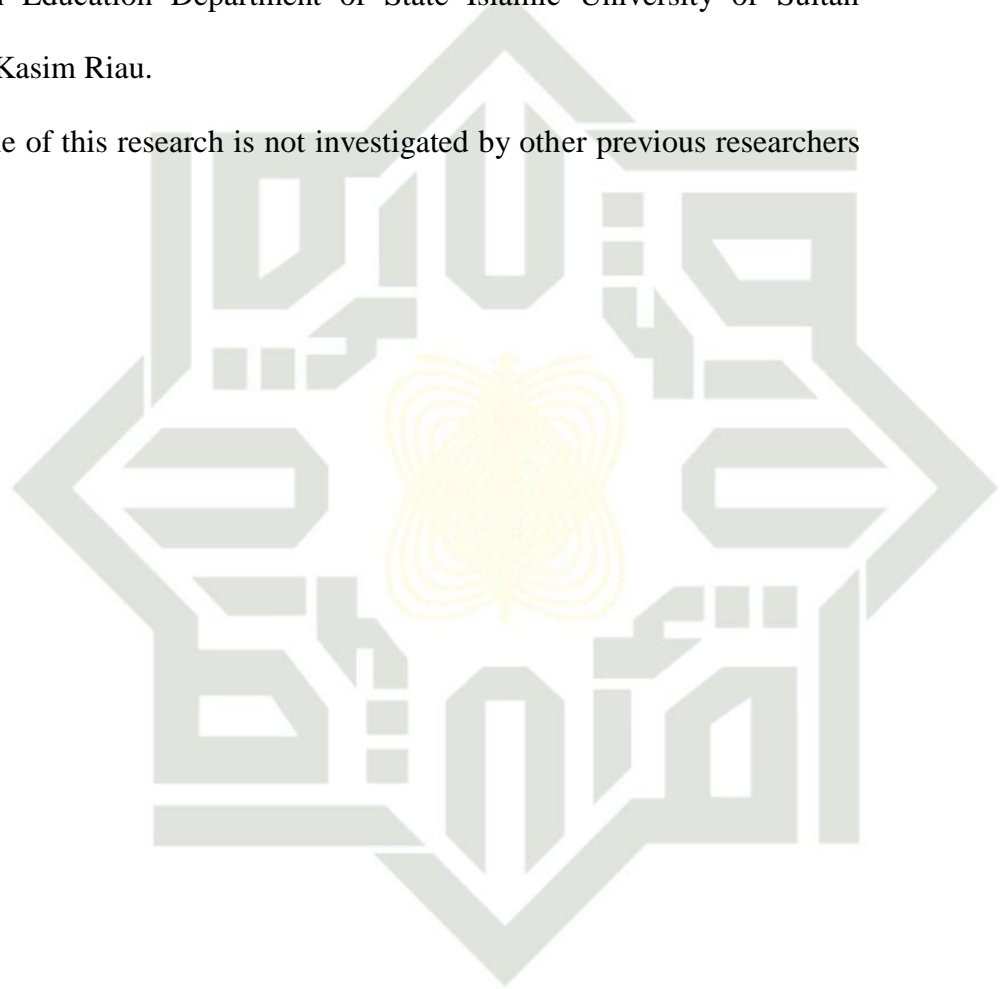
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



E. The Reason for Choosing the Title

1. The writer is very interested in carrying out this research in order to know the effect of using Board Game on students speaking ability
2. The title of the research is relevant to the writer's status as a student of English Education Department of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.
3. The title of this research is not investigated by other previous researchers yet.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 II

REVIEW OF RELATED LITERATURE

A. The Theoretical Framework

1. The Nature of Speaking

a. The Definition of Speaking

Speaking is the key of communication. People communicate by using the language in two ways, speaking and writing. Speaking is more simply to be done and understood. That is why speaking plays a very important role in the human communication.

Towards speaking, the speakers can give much verbal information to the listener, so we should be able to have the speaking skill to make a good communication. According to Chaney (2005, p. 3), speaking is “the process of building and sharing meaning through the use of verbal and non-verbal symbols, in a variety of contexts.” It means speaking is the way of sharing information by sound or symbol. Then, Tarigan (2008, p. 16) states that speaking is an ability to say sounds, articulation, or words to express, convey, or deliver thoughts, ideas, and feelings. Therefore, speaking is determined as a skill which deals with the way of pronouncing words and giving information from the speaker to the listener.

Communicative competence consists of grammatical competence, as well as sociolinguistic competence as factors governing successful



communication. Kumaravadelu (2006, p. 9) identified these factors and has used an acronym “SPEAKING” to describe them:

- a) Setting refers to the place and time in which the communicative events take place.
- b) Participants refers to speakers and hearers and their role relationships.
- c) Ends refers to the states or unstated objectives the participants wish to accomplish.
- d) Acts sequence refers to the form, content and sequence of utterances.
- e) Keys refers to the manner and tone (serious, sarcastic, etc.) of the utterances.
- f) Instrumentalities refers to the channel (oral or written) and the code (formal or informal)
- g) Norms refers to conventions of interaction and interpretation based on shared knowledge.
- h) Genres refers to categories of communication such as lecture, report, essay, poem, and so forth.

Furthermore, Brown and Yule (in Richard, 2008, p. 21) states the functions of speaking are classified into three kinds; talk as interaction, talk as transaction, and talk as performance. Each of these activities is quite distinct in term of form and function and requires different teaching approaches, below is the explanations:

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.

a. *Talk as Interaction*

Talk as interaction refers to conversation and describes interaction that serves a primarily social function. When people meet, they exchange greetings, engage in small talk, recount, recent experiences, and so on because they wish to be friendly and to establish a comfortable zone of interaction with others. The focus is more on the speaker and how they wish to present themselves to each other than on the message.

Mastering the art of talk as interaction is difficult and may not be a priority for all learners. Hatch (1978, p. 434) emphasizes that second language learners need a wide range of topics at their disposal in order to manage talk as interaction. Initially, learners may depend on familiar topics to get by.

b. *Talk as Transaction*

Talk as transaction refers to situations where the focus is on what is said or done. The message and making oneself understood clearly and accurately is the central focus, rather than the participants and how they interact socially with each other. Burns (1998) distinguish between two different types of talk as transaction. The first type involves situations where the focus is on giving and receiving information and where the participants focus primarily on what is said or achieved. The second type is transactions that focus on obtaining goods or services, such as ordering food in restaurant.



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.

c. *Talk as Performance*

The third type of talk that can usefully be distinguished is talk as performance. This refers to public Talk, that is, talk that transmits information before audience, such as classroom presentation, public announcement, and speeches. Talk as performance tends to be in the form of monolog rather than dialog, often follows recognizable format, and is closer to written language than conversational language.

Teaching speaking is very important part of the second language learning to develop the ability in communication. There are many activities that teachers can prepare to promote speaking in the classroom. Harmer (1985, p. 271) identifies some of those speaking activities are:

a. *Discussion*

This activity is mostly used by the teacher to teach speaking in classroom. It can be used in individual but mostly in group of students. Through this activity the students can share their thought and ideas to their friends so the teaching process can be communicative. As Kayi (2006) said, “the students should always be encouraged task questions, paraphrase ideas, express support, check for clarification, and soon.”

b. *Role Play and Simulation*

Role play activity can lead students to express the language by pretending they are in various social contexts and have a variety of social roles. Simulation is equal with role play but in simulation, it is more elaborated. The students can bring realistic items to make real-



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.

life activities.

In simulations, students can bring items to the class to create a realistic environment. They increase the self- confidence of hesitant students, because in role play and simulation activities, they will have a different role and do not have to speak for themselves, which means they do not have to take the same responsibility.

c. *Communication games*

Games are designed to provoke communication between students. Games are made based on the principle of the information gap so that one student has to talk to a partner in order to solve a puzzle, draw a picture, put a thing in the right order, or find similarities and differences between pictures. Television and radio games, imported into the classroom, often provide good fluency activities. As Applebaum (2007, p. 268) stated that by learning true communication students will be more motivate to learn and use the target language. Communication games also can be used to encourage the students to share the information communicatively. It can be one of the tools to give the students the opportunity to express the students feeling or any ideas.

d. *Questionnaires*

Questionnaires are very useful because they ensure that both questioner and respondent have something to say to each other. Students can design questionnaires on any topic that is appropriate. As

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.

they do so the teacher can act as a resource, helping them in the design process. The results obtained from questionnaires can then form the basis for written work, discussions, or prepared talks.

e. *Prepared Talks*

In this activity, student (s) makes a presentation on a topic of their own choice. Talks are not designed for informal spontaneous conversation, because they are prepared, they are more writing-like. Prepared talks represent a defined and useful speaking genre, and if properly organized, can be extremely interesting for both speaker and listeners.

f. *Acting from a script*

Teacher can ask students to act out scene from plays or their course books, sometimes filming the result. They will often act out dialogues they have written by themselves. This frequently involves them in coming out to the front of the class. Giving students time to rehearse their dialogue before asking them to perform. Where the whole class is working on the same dialogue, teacher can go through the script as directors, drawing attention to appropriate stress, intonation, and speed. By giving students practice in these things before their final performances, it ensures that acting out is both a learning and a language producing activity.

In teaching speaking, there are some aspects that the teacher must concern about. Harmer (2007, p. 343) said, “If students want to speak



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.

fluently in English, they need to be able to pronounce phonemes correctly, use appropriate stress and intonation and speak in connected speech.”Furthermore, there are five aspects which are generally recognized in analyzing speaking. Adams and Frith in Hughes (2003, p. 132) explain those five aspects as follows:

a. Pronunciation

According to Jack C. Richards (1992, p. 8), pronunciation includes the segmental features of vowels, consonants, stress, and intonation patterns. Pronunciation is the way of certain sounds is produced. In communication process, one needs to pronounce and to produce the words uttered clearly and correctly in order to miscommunication. It means that pronunciation is an important element in speaking. It is because speaking deals with the production of sounds. By learning pronunciation, the students know about how to produce the word correctly.

b. Grammar

Talking about speaking, the important thing is the messages that want to be conveyed to the listener. People do not focus on the grammar of their utterance. However, it becomes a need that the speakers also have to notice the grammar itself when speak to others. Although grammar is neglected, people should concern on the sentence rules in grammar.

Richards (2006, p. 23) said, “Grammar is not taught in isolation



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.

but often arises out of a communicative task, thus creating a need for specific items of grammar.”It means that grammar has a rule in speaking but the teachers should not teach the grammar from the rules but from the context. It will make the students comprehend the rules of grammar easily because they learn it from their utterance.

c. Vocabulary

Vocabulary is a must when someone wants to convey his/her thoughts, feelings, or views to other people. Without the mastery of vocabularies, someone would face the difficulties in conveying his/her thoughts, feelings, or views to other people. So, vocabulary are a part of teachers’ art and the students need to see the word how they are used. Richard and Renandya (2002, p. 255) state that vocabulary is a core component of language proficiency and provides much of the basis for how well learners speak, listen, read and write. Without an extensive vocabulary and strategies for acquiring new vocabulary, learners often achieve less than their potential and discourage from making use of language opportunities around them.

d. Fluency

The fluency of someone when speaking might draw that he or she is able to speak well. But, it needs to be noticed that the intelligibility of the words pronounced is also important. Koponenin Luoma (2004, p. 88) stated, “Definitions of fluency often include references to flow or smoothness, rate of speech, absence of excessive



pausing absence of disturbing hesitation markers, length of utterances, and connectedness.”

In addition, Luoma states that fluency is the ability to talk freely without too much stopping or hesitating. At the level of someone’s fluency when speaking, it can be seen whether he or she speaks natural without some hesitations about what he or she would like to say.

e. Comprehension

The last element of speaking is comprehension. Comprehension is a key feature in the successful teaching for the intended meaning of written or spoken communication. Hughes (2003, p. 132) states that the people get highest score in comprehension aspect when they “understand everything in both formal and colloquial speech to be expected of an educated native speaker.” So, in speaking classroom, the teacher is able to know whether the students understand or not by checking their comprehension towards the lesson which has been taught.

From the explanation above, the researcher concludes that speaking is what we say to what see, feel and think. On the other hand, speaking can be called as oral communication. That is why the teachers have big challenge to be enable their students to master English well, especially in speaking 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.



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 Nature of Speaking Ability

Brown (in Islamiyah, 2007, p.14) states that speaking is a productive skill that can be directly and empirically observed, those observations are invariably collared by the accuracy and fluency. While, he also states that speaking is the product of creative construction of linguistic strings, the speakers make choices of lexicon, structure, and discourse.

Poerdarminta (in Islamiyah, 2007, p. 14) states that the classical meaning of speaking is the ability to talk, and to speak. The main purpose of speaking os to send the message for the other one or to be able to communicate about something in language and understood by someone who becomes a listener.

Tarigan (in Islamiyah, 2007, p. 14) states that speaking is one of the language skills in oral form to express the speakers' ideas to everybody else. While, speaking is the informal interchange of thought and information by spoken words.

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.

c. Assessing Speaking

Speaking is a complex skill requiring the simultaneous use of different ability which often develops at different roles. Speaking skill is generally recognized in analysis of speech process those are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension. There are some categories which scoring in speaking.

Heaton presented the sample of an oral English rating scale that used 1-6 points. Below is the frame of Heaton's (1990) in Irianti (2011, pp.14-16) oral English rating scale:

Table II.1
Students' speaking ability

6	Pronunciation good - only 2 or 3 grammatical errors - not much Searching for words - very few long pauses - fairly easy to understand - very few interruptions necessary - has mastered all oral skills on course.
5	Pronunciation slightly influenced by L1 - a few grammatical errors but most sentences correct - sometimes searches for words - not too many long pauses - general meaning fairly clear but a few interruptions necessary - has mastered almost all oral skills in course.
4	Pronunciation influenced a little by L1 - a few grammatical errors but only 1 or 2 causing serious confusion - searches for words - a few unnatural pauses - conveys general meaning fairly clearly - a few interruptions necessary but intention always clear - has mastered most of oral skills on course
3	Pronunciation influenced by L1 - pronunciation and grammatical errors - several errors cause serious confusion - luger pauses to search for word meaning - fairly limited expressions - much can be understood although some effort needed for parts - some interruptions necessary - has mastered only some of oral skills on Course.

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	Several serious pronunciation errors - basic grammar errors unnaturally long pauses very limited expression - needs some effort to understand much of it - interruptions often necessary and sometimes has difficulty in explaining or making meaning clearer - only a few of oral skills on course mastered
1	A lot of serious pronunciation errors - many basic grammar errors - full of unnaturally long pauses - very halting delivery - extremely limited expressions - almost impossible to understand - interruptions constantly necessary but cannot explain or make meaning clearer - very few of oral skills on course mastered.

Each element characteristic is then defined into six chart behavioral statements as stated in the frames above. The writer will objectively see the characteristic of each student's speaking ability whether they achieve 1,2,3,4,5 and 6. In order to ease the computation the writer converts the small score of Heaton to the scale of 100 as follow:

6	= 87-100	5	= 77-86
4	= 67-76	3	= 57-66
2	= 46-56	1	= below 45

According to Brown (2003, p. 148-149) there are some oral responding scoring categories for assess speaking as follows:

- 1) Grammar
 - a) Error in grammar is frequent, but speaker can be understood by a native speaker used to dealing with foreigners attempting to speak his language.

**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) Can usually handle elementary construction quite accurate quite accurately but does not have through or confident control of the grammar.
 - c) Control of grammar is good. Able to speak the language with sufficient structural accuracy to participate effectively in most formal and informal conversation on practical, social, and professional topic.
 - d) Able to use the language accurately on all levels normally pertinent to professional need. Error in grammar are quite are.
 - e) Equivalent to that of an educated native speaker.
- 2) Vocabulary
 - a) Speaking vocabulary inadequate to express anything but the most elementary school.
 - b) Has speaking vocabulary sufficient to express him simply with some circumlocution.
 - c) Able to speak the language with sufficient vocabulary to participate effectively in most formal and informal conversation on practical, social, and professional topics. Vocabulary is broad enough that rarely has to grope for a word.

**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) Can understand and participate in any conversation within the range of his experience with a high degree of precision of vocabulary.
 - e) Speech on all level is fully accepted by educated native speakers in all it is features including breadth of vocabulary and idiom, colloquialisms, and pertinent cultural references.
- 3) Comprehension
- a) Within the scope of very limited language experience, can understand simple question and statement. If delivered with slowed speech repetition or paraphrase.
 - b) Can get the gist of most conversations of non-technical subjects.
 - c) Comprehension is quite complete at a normal rate of speech
 - d) Can understand any conversation within the range of his experience.
 - e) Equivalent to that of an educated native speaker.
- 4) Fluency
- a) No specific fluency description. Refers to other 4 language areas for implied level of fluency.
 - b) Can handle with confident but not with facility most social situation, including introductions and casual conversation about current events, as well as work, family, and autobiographical information.

**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.

- c) Can discuss particular interest of competence with reasonable ease. Rarely has to grope for word.
 - d) Able to use the language fluently on all levels normally pertinent to professional needs. Can participate in any conversation within the range of this experience with a high degree of fluently.
 - e) Has completed fluently in the language such that his speech is fully accepted by educated native speakers.
- 5) Pronunciation
- a) Error in pronunciations are frequent but can be understood by a native speaker used to dealing with foreigner attempting to speak his language.
 - b) Accent is intelligible though often quite faulty.
 - c) An error never interferes with understanding and rarely disturbs the native speaker. Accent may be obviously foreign.
 - d) Error in pronunciations are quite rare.
 - e) Equivalent to and fully accepted by educated native speakers.

According to Douglas (1997, p. 11-13) Implications of the

Model for Testing Speaking Ability there are:

- a) The Strategic Component and the interpretation of Context



In testing situations where the context is insufficiently specified, testes will create their own interpretations of the situation on the basis of previous experience with tests, advice from friends, and so on, and their performance will be impossible to interpret.

b) The Implications of the Knowledge Component for Testing Speaking

Another aspect of the knowledge component that has implications for test development is the division of language knowledge into four subcomponents: grammatical knowledge, textual knowledge, illocutionary knowledge, and sociolinguistic knowledge.

c) Implications of Monitoring for Speaking Tests

'tills section of the paper will deal with test method from the point of view of context and how it is realized in test method facets, discourse as it relates to method, the rating of speaking performances, and the question of whether to test speaking in isolation or integrated with other skills.

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.

2. Descriptive text

Descriptive text is a text to describe something (person, animal, and thing). According to Kane (2000, p. 351) Description is about sensory experience how something looks, sounds, tastes. Mostly it is about visual experience, but description also deals with other kinds of perception. According to Djuharie (2011, p. 36) the followings are the features of descriptive text:

a) Purpose

The purpose of descriptive text is to describe a particular person or thing.

b) Generic structure

1. Identification: identifies phenomena to be described.
2. Description: describes parts, qualities, characteristics

c) Language features

1. Focus on specific participants
2. Use of attributive and identifying processes.
3. Frequent use of classifiers in nominal groups.
4. Use of simple present tense.

Dealing with the explanation above, it means that descriptive text focuses on the characteristic features of a particular thing, such as a person, an animal, and a thing. Description is usually organized to include an introduction to the subject of the description, and also characteristic features of the subject.



3. Board Game

a. Definition of Board Game

Board game are familiar game types for children. According to Chang and Cogswell (2008) state that board game are adaptable asset in the classroom because board game can be used as intended for native speakers. The examples of popular board games are monopoly, snake and ladders. Board game have also been used to teach children basic fact and information about world in which they live (Provenzo: 1981, p. 2)

According to El Shamy (2001, p. 54) board game is an excellent means of practicing and refining participant knowledge of concepts and principles. It also works very well for practicing the application of models that have been covered in the training. The game board is artistic, clever, and involving and the card decks used in the game presents case studies that require participants to solve problems and make decisions.

According to Buckby (1994, p. 82) says that board game is attract the students to learn English because it is fun and make them want to have experiment, discover and interact with their environment. The game context makes the foreign language immediately useful for the students. "Board game is a unique experience. They not only present a learning experience but are a different world into themselves," explains Steve Sugar (1993), president of the 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.



Group.

In the *Oxford History of Board Games*, David Parlett in El-shamy (2001, p. 53) distinguishes between two types of board game: positional game, where the play of the game centers entirely on the relative positions of pieces on the board itself, and theme game, where their defining feature is that they are “representational and may involve elements of role-play and quasi-dramatic performance.” Parlett continues, “Typically, the board and pieces account for only part of the equipment, and often for only a small part at that, and the play of the game centers, so to speak, ‘above’ the board, in the minds and interactions of the players themselves.”

In theme games, participants sit around a flat game board, roll dice, move tokens around the board, draw cards, and answer questions. The content of the cards may be subject matter oriented, as may be the content on the board itself or the “spaces” on the board. There may or may not be an overt theme, but certainly a theme enhances the “world unto itself” feeling.

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. Advantages of Using Board Game

Board Game has many advantages when using it in the classroom. Carly (2010, p. 21) states some advantages of using board game in the classroom are:

1. Motivating and challenging.
2. Learning a language requires a great deal of effort.
3. Helps students to make and sustain the effort of learning.
4. Provides language practice in the various skills; speaking, writing, listening and reading.
5. Encourages students to interact and communicate.
6. Creates a meaningful context for language use.
7. Bring real world context into the classroom, and increase students' use of English in a flexible, meaningful and communicative way.
8. Involves friendly competition and keep students interested in learning the language.
9. Helps students learn new words more easily.

From the explanation above, it can be seen that board game is a good technique to teach students in the classroom, because it attracts students to learn English while playing. Besides the advantages above, board game also easy to design, quite portable, and does not take up excessive space.

**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.

c. Teaching Speaking By Using Board Game

Board game is the best solution for you when you face problem in teaching English at school. It can be used in language classroom to teach the students to speak. One of the main goals of language teaching is to equip the students with the ability to communicate in the target language. According to Chang and Cogswell (2008), using board game in the language classroom is an effective, low-anxiety, and fun way for students to learn and practice communication skills as well as develop their communication strategies that can be readily applied to the real world. It means that, by using board game in the classroom, students can practice their speaking ability in fun way.

Then, according to Hadfield (1990, p. 6) board game has particular aim, such as to be first round the board or to collect the most things. Board game may have any aims but in English lessons for students, the squares on the board are used as stimuli to provoke a communication exchange. By playing board game, context and situation for real communication can be provided.

Board game is something unique when it includes in educational teaching aids. Through applying educational board game is belief that could increase their curiosity and creativity of the students. The learners can take turn producing a sentence each around the group, or can call on each other.

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. Procedure of Using Board Game

In using board game in the classroom, teacher needs to adapt the game, so it fit with the needs of the learning activities. Teacher can also make a board game of certain topics to be used in the classroom. Kisito (2006) states that to feel free to adjust the rules of the game according to the strength of the players. It means, in designing the rules should be appropriated with the level and students' needs. This is the procedures in using board game for teaching speaking according to Kisito:

1. The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.
2. The students are divided into several groups.
3. The teacher lays the games board on the table for each group.
4. Each group should sit around the boards.
5. Each member has one pawn to walk over the board.
6. The students choose the first one to shake the dice.
7. Each member has his/her turn to shake the dice.
8. The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.
9. The students do what the board game instructs.
10. The students use English to break the challenge.



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.

11. After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.

Then, Nicholson (2010, p. 56) states there are two main parts that included in this kind of game: mechanic and theme. The mechanic is how the students can play this game, and for the theme is how the students answer the question and do the instruction on the board. It means that, when applying board game in the classroom the writer explains those parts (mechanic and theme) in order the students can do the game well.

B. The Relevant Research

According to Syafi'i (2011, p. 122), relevant research is required to observe some previous researches conducted by other researchers in which they are relevant to our research. To avoid the same title used in this research, the writer shows the relevant research which is done by previous researchers.

There are some previous writers which have relevancy to this research.

1. The research was conducted by Sri Wahyuni entitled "*The effect of Using Letter Game on Students' Speaking Ability at Islamic Junior High School Al-Muttaqqin Pekanbaru* (Sri Wahyuni, 2017)". This research concluded that the mean score of students' speaking ability taught by using Letter game is 85.90 and it was categorized into Very Good Level. While the mean score of students' speaking ability taught without using Letter game is 66.06 and it is categorized into Good Level. The findings of study showed that there is significant effect of using Letter Game on students'



speaking ability at Islamic Junior High School Al-Muttaqin Pekanbaru, it could be known from eta square result = 0.751. It meant that using Letter Game has large effect on students' speaking ability.

2. A research conducted by Lia Amalia Nirmawati (2015) entitled "*Improving Students' Speaking Skills through Speaking Board Game Of Grade VIII Of SMPN 13 Yogyakarta*". This study was categorized into Action Research (AR). The results of the research show that there was improvement of the students' speaking skills in some aspects, such as pronunciation, vocabulary, accuracy and fluency. By implementing the speaking board games the students became more confident to speak English. It also made the students participate more in the speaking activities and got more chances to speak. They could make conversation using the expressions they learnt during the implementation in joyful way. The improvement was also supported by the students' average score which increased 2.29 from the average score of pre-test which is 10.11.

The different between previous researches and this research is the writer used Board Game in this research to improve students' speaking ability at the tenth grade of MA Dar El Hikmah 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.



C. The Operational Concept

Operational concept is a concept that guides the readers to avoid misunderstanding. It should be interpreted into particular words in order to be easier measured. There are two variables in this research; they are variable X as Board Game and variable Y as Speaking Ability. Thus, the writer determines some indicators of both variables as follows:

The indicators of variable X or board game as independent variable according to (Kisito, 2006) can be seen as follows:

1. The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.
2. The students are divided into several groups.
3. The teacher lays the games board on the table for each group.
4. Each group sits around the boards.
5. Each member has one pawn to walk over the board.
6. The students choose the first one to shake the dice.
7. The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.
8. Each member has his/her turn to shake the dice.
9. The students should say what the board game instructs.
10. The students use English to break the challenge.
11. After the games ended, the students should represent what they got in playing board 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.

The indicator of variable Y or speaking ability as dependent variable according to Hughes (2003, p. 131-132) can be seen as follows:

1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar).
3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension).
5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (pronunciation).

D. The Assumption and Hypothesis

1. Assumption

In this research, the writer assumes that the use of board game gives significant difference on students' speaking ability.

2. Hypothesis

a. Null Hypothesis (Ho)

There is no significant difference of students' speaking ability taught by using and without board game strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

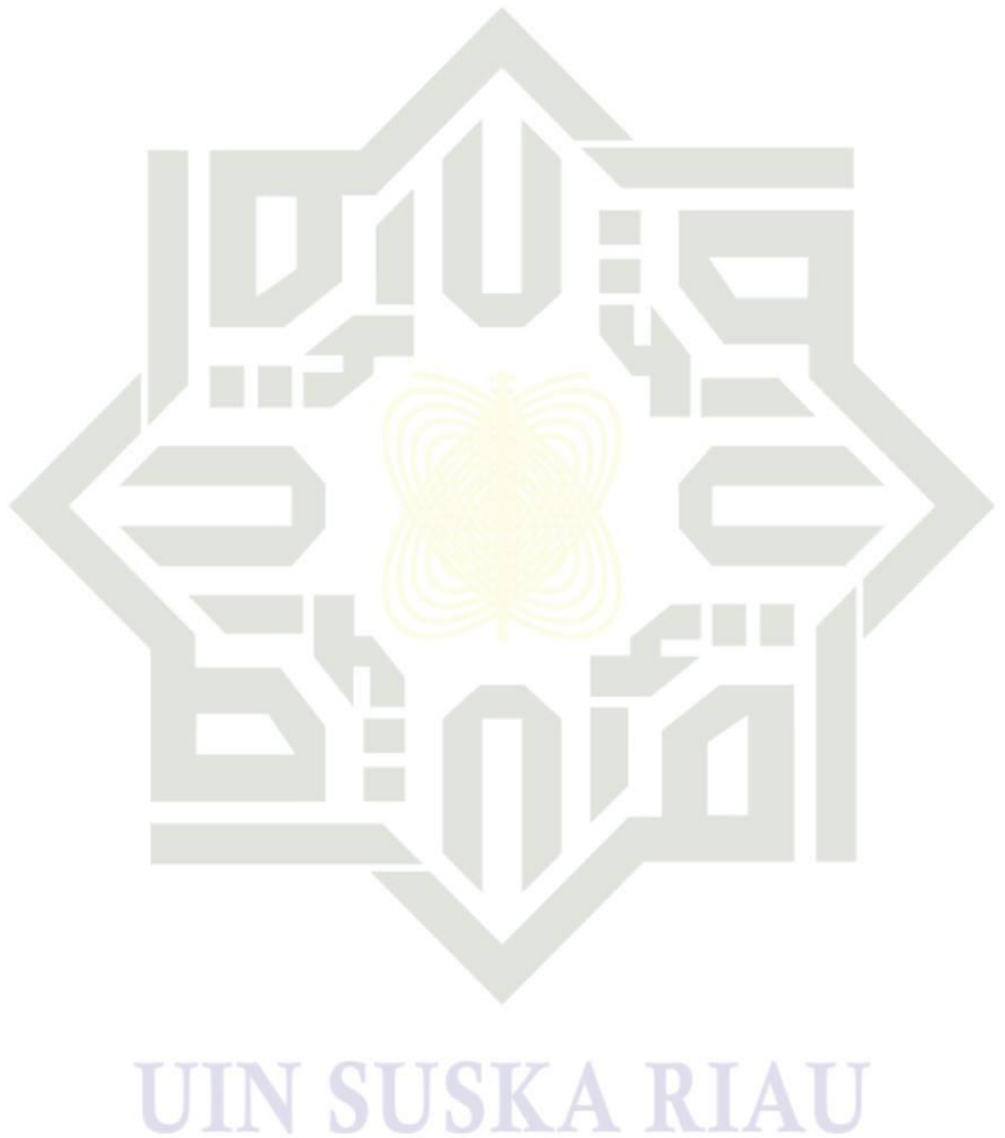
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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. Alternative Hypothesis (Ha)

There is significant difference of students' speaking ability taught by using and without board game strategy at MA Dar El Hikmah 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.

CHAPTER III

RESEARCH METHOD

A. The Research Design

The design of this research is an experimental research. According to Gay and Airasian (2000, p. 367), experimental research is the only type of the research that can test hypothesis to establish cause and effects relationship. It is an appropriate one to this research in order to find out the effect on students speaking ability using board game strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

Creswell (2012, p. 309) stated that there are three types of experimental designs between group designs; true experiment, quasiexperiment, and free experiment. This research was quasi-experiment research by using the nonequivalent control group design. The nonequivalent control group design involves random assignment of intact groups to treatments, not random assignment of individuals. The writer assigned intact groups the experimental and control treatments, administered a pretest to both groups, conducts experimental treatment activities with the experimental group only, and then administered a posttest to assess the differences between the two groups. There were two variables used in this research. The first was board game symbolized as (X) and the second was speaking ability symbolized as (Y) it involves two classes, an experimental class and a control class. According to Cohen (2007, p. 283), the type of this research can be designed as follows:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<i>Experimental</i>	O_1	X	O_2
<i>Control</i>	O_3		O_4

Where:

- X : Treatment
- O1 : Pre-test of Experiment Class
- O2 : Post-test of Experiment Class
- O3 : Pre-test of Control Class
- O4 : Post-test of Control Class

B. The Location and The Time of The Research

The research will be conducted on march 2019 at MA Dar El Hikmah Pekanbaru. This school is located at Manyar Sakti, H.R Soebrantas, Panam, Pekanbaru.

C. The Subject and Time Object of The Research

The subject of this research are the tenth grade students at MA Dar El Hikmah Pekanbaru. The object of this research is board game and speaking ability.

D. The Population and The Sample of The Research

The population of this research is the tenth grade students at MA Dar El Hikmah Pekanbaru. The total population of the tenth grade students is 100 students from 5 classes. The class are divided in two categories, male 2 classes and female 3 classes. In this research, the writer take the female class. It is a recommendation from the English teacher of MA Dar El Hikmah 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

The Technique of Collecting Data

In this research, the writer use oral test to collect the data to find out students' speaking ability. The test will be given the experimental and the control classes. The test are divide into two stages as follows:

Table III. 1
The Population and Sample of the Research

No	Classes	Total	Sample
1	X IPA 1	20	20
2	X IPA 2	20	20
3	X IPA 3	20	
4	X SOSIAL 1	20	
5	X SOSIAL 2	20	
Total Population		100	40

In this research, the writer use cluster sampling as the technique to choose the sample of population. According to Gay (2000, p. 135), "in cluster sampling, intact groups, not individuals, are randomly selected." It means the sample of population is selected randomly. Having the sample, the writer use lottery by passing out the small rolled paper marked by the sequence name of the class. Then after passing out the paper, the samples for the research were class X IPA1 as an control class and X IPA2 as a experiment class. Thus the total sample of this research was 40 students.



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. Pre-test

Pretest will be given to the students (experimental and control classes). The Pre Test is a teacher give the topic to students and talking about family in front of the class one by one and every student only provided 2 – 3 minutes. before giving the treatment which was done at the first meeting. This test will be used to measure basic students' speaking ability on descriptive text before getting the treatment. The experiment class using board game strategy, the game is snakes and ladders and there are some of the order should be done by the student.

b. Post-test

After the treatment which was done to experimental class, post test will be given to the students (experimental and control classes). This test the teacher gives the topic back about family to students and talking in front of the class. This test will be used to know the effect of using treatment given to the students of experimental class whether it has the effect or not in students' speaking ability on descriptive text.

According to Hughes (2003, pp.131-132) there are some components that should be considered in giving students' score: they are accent, grammatical, vocabulary, fluency and comprehension. The scoring process was done by two raters by using the indicators of speaking ability as mentioned below:

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.2
Speaking Assessment Rubric

1) Accent

Score	Requirement
6	Native pronunciation with no trace of “foreign accent.”
5	No conspicuous mispronunciations, but would not be taken for native speaker.
4	Marked “foreign accent” and occasional mispronunciation.
3	“foreign accent” requires concentrated listening, and mispronunciations lead to occasional misunderstanding and apparent errors in grammar of vocabulary.
2	Frequent gross error and a very heavy accent make understanding difficult, require frequently repetition.
1	Pronunciation frequently unintelligible

2) Grammar

Score	Requirement
6	No more than two error during the interview.
5	Few errors, with no patterns of failure.
4	Occasional errors showing imperfect control of some pattern but no weaknesses that causes misunderstanding.
3	Frequent errors showing some major pattern uncontrolled and causing occasional irritation and misunderstanding.
2	Constant errors showing control of very view major patterns frequently preventing communication.
1	Grammar almost entirely inaccurate except in stock phrases.

3) Vocabulary

Score	Requirement
6	Vocabulary apparently as accurate and extensive as that of an educated native speaker.
5	Professional vocabulary broad and precise; general vocabulary adequate to cope with complex practical problems and varied social situations.
4	Professional vocabulary adequate to discuss special interest, general vocabulary permits discussion of any non-technical subject with some circumlocutions.

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	Choice of words sometimes inaccurate, limitations of vocabulary prevent discussion of some common professional and social topic.
2	Vocabulary limited to basic personal and survival areas (time, food, transportation, family, etc.)
1	Vocabulary inadequate for even the simplest conversation.

4) Fluency

Score	Requirement
6	Speech on all professional and general topics as effortless and smooth as a native speaker's.
5	Speech is effortless and smooth, but perceptively non-native in speed and evenness.
4	Speech is occasionally hesitant, with some unevenness cause by rephrasing and grouping for words.
3	Speech is frequently hesitant and jerky; sentences may be left uncompleted.
2	Speech is very slow an uneven except for short or routine sentences.
1	Speech is no halting and fragmentary that conversation is virtually impossible.

5) Comprehension

Score	Requirement
6	Understands everything in both formal and colloquial speech to be expected of an educated native speaker.
5	Understands everything in normal educated conversation except for very colloquial or low-frequency items, or exceptionally rapid or slurred speech.
4	Understand quite well normal educated speech when engaged in a dialogue, but occasional repetition or rephrasing.
3	Understand careful, somewhat simplified speech when engaged in a dialogue, but may require considerable repetition and rephrasing.
2	Understands only slow, very simple speech on common social and touristic topics; require constant repetition and rephrasing.
1	Understand too little for the simplest type of



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 Riau

conversation.

Based on the four theories about scoring of students' speaking ability above, the writer used the theory from Hughes. Because there are some components that should be considered in giving students' score: they are accent, grammatical, vocabulary, fluency and comprehension. Besides the writer thought that the theory are able to be understood in giving score appropriate with the students' ability. The scoring process was done by two raters by using the indicators of speaking ability

F. The Technique of Data Analysis

In order to find out whether there is any significant difference between the students' speaking ability in descriptive text taught by using and without using board game, the data will be analyzed by using Statistical Product and Service Solution (SPSS) 16 version for the independent t-test. The result of t-test analyzing could be seen on the SPSS output. According to Gay (2012: 351), the t-test for independent samples is a parametric test of significance used to determine whether, at a selected probability level, a significant difference exists between the means of two independent samples.

The t-obtained is consulted with the t-table at the degree of freedom $(df) = (N_1 + N_2) - 2$ which is statistically hypothesis:

$H_a : t\text{-obtained} > t\text{-table}$

$H_o : t\text{-obtained} < t\text{-table}$

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.

Ha is accepted if $t\text{-obtained} > t\text{-table}$, or there is significant difference of students' speaking ability taught by using and taught without using board game of the tenth grade students at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

Ho is accepted if $t\text{-obtained} < t\text{-table}$, or there is no significant difference of students' speaking ability taught by using and taught without using board game of the tenth grade students at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.

In this research, the researcher decided that there were two variables, the independent and dependent variable. The independent variable was reciprocal teaching strategy and the dependent variable was students' speaking ability. According to Pallant (2001, p.180), to calculating the effect size for independent-samples t-test, the researcher used the formula as follows:

$$\text{Eta squared} = \frac{t^2}{t^2 + (N_1 + N_2 - 2)}$$

Note:

t = Value of t-table

N_1 = Number of students of first group

N_2 = Number of students of second group

Pallant (2001, p.175) also informed that the guidelines for interpreting this value are 0.01 = small effect, 0.06 = medium effect and 0.14 = large effect.

Then, to find out the percentage of coefficient effect (K_p), it used the following formula:

$$K_p = r^2 \times 100\%$$



- 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 Riau

CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

This research was conducted to find out there is a significant difference on students' speaking ability after applying a treatment and whether there is a significant effect of using Board-Game strategy on students' speaking ability. Based on what had been discussed, presented and analyzed in the previous chapters, the conclusion can be explained as follows:

1. After conducting the research, the students' speaking ability who had taught by using Board-Game Strategy of MA Dar El Hikmah Pekanbaru is categorized into “**enough**” level with percentage 60 %.
2. The students' speaking ability taught without using Board-Game Strategy of MA Dar El Hikmah Pekanbaru is categorized into “**less**” level with percentage 75 %.
3. Based on the analysis of t-test formula. It can be seen t_o is 4,174 while the level significance of 5% was 1,68595 and the level significance of 1% is 2,42857. It can be read that $1,68595 < 4,174 > 2,42857$. Thus, the researcher can conclude that H_a is accepted and H_o is rejected. It means there is a significant difference between students' speaking ability taught and without taught by using Board-Game Strategy at MA Dar El Hikmah Pekanbaru.
4. The result of effect size of **0,31435512** is large effect. Based on the criteria discussed in the chapter III, it is showed that it can be categorized into



“**large effect**” and the percentage of coefficient effect (Kp) showed that what Board-Game strategy contributed **9,881914 %** for students’ speaking ability.

B. Suggestion

Based on the research findings, the researcher would like to give some suggestion especially for the teacher and the school. Based on the conclusion of the research finding above, it can be seen that Board-Game Strategy in teaching speaking can affect the speaking ability of students, so that Board-Game Strategy is one of the choices by English teacher to improve students’ speaking ability. Based on the findings, the researcher proposes some suggestion as follows:

1. Suggestion for the teacher

- a. The teachers of English to teach speaking by using Board-Game Strategy in order to improve students’ speaking ability. It is because Board-Game Strategy make student can learn and know the good pronunciation, grammar, fluency and comprehension. And also to make students easier to remember vocabulary.
- b. The teacher should give motivation and attention to encourage the student interest in speaking course as one of the language skills.

2. Suggestion for the students

- a. The students should have high interesting about English.
- b. The students have to practice speaking English orally in front of public.

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

REFERENCES

- Chaney. 2005. *Teaching Oral Communication*, in Emma Rosana Febriyanti, *Teaching Speaking of English as Foreign Language: Problems and Solutions*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Broujeni, Ali Akbar Jafarpour and Afshar, Mehdi. (2015). Role of Game-Oriented Instruction in Learning L2 Vocabulary: A Case of Iranian EFL Young Beginner Learners. *English Language Teaching*. Vol. 2, No. 3, pp.21-37.
- Brown H. D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. San Fransisco: Pearson Longman.
- Long, Shelley and Jenny Cogswell, 2008. *Using Board Games in the Language Classroom* TESOL.
- Ren, Louis. 2007. *Research Method in Education*. 6th ed. New York: Routledge.
- Shamy, Susan. 2001. *Training Games: Everything You Need to Know About Using Games to Reinforce Learning*. Virginia: Stylus Publishing.
- Gay, L. R and Airasian Peter. 2000. *Educational Research*. 6th ed. London: Practice-Hall
- Harmer, Jeremy. 2007. *The Practice of English Language Teaching*, 4th ed. England: Pearson.
- Hughes, Arthur. 2003. *Testing for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Madir. (2015). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hayire. 2006. *Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language*. The Internet TESL Journal, Vol. XII, No. 11. , 2005
- Maravadelu, B. (2006). *Understanding Language Teaching: from Method to Postmethod*. New Jersey: Lawrence Earlbaum Associates Publishers.
- Su, Kim. (1995). *English Teaching Forum*. Volume 33 Number 1 January. p.35
- Ant, J. (2001). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS for Windows (Versions 10 and 11)*. Philadelphia: Open University Press.

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

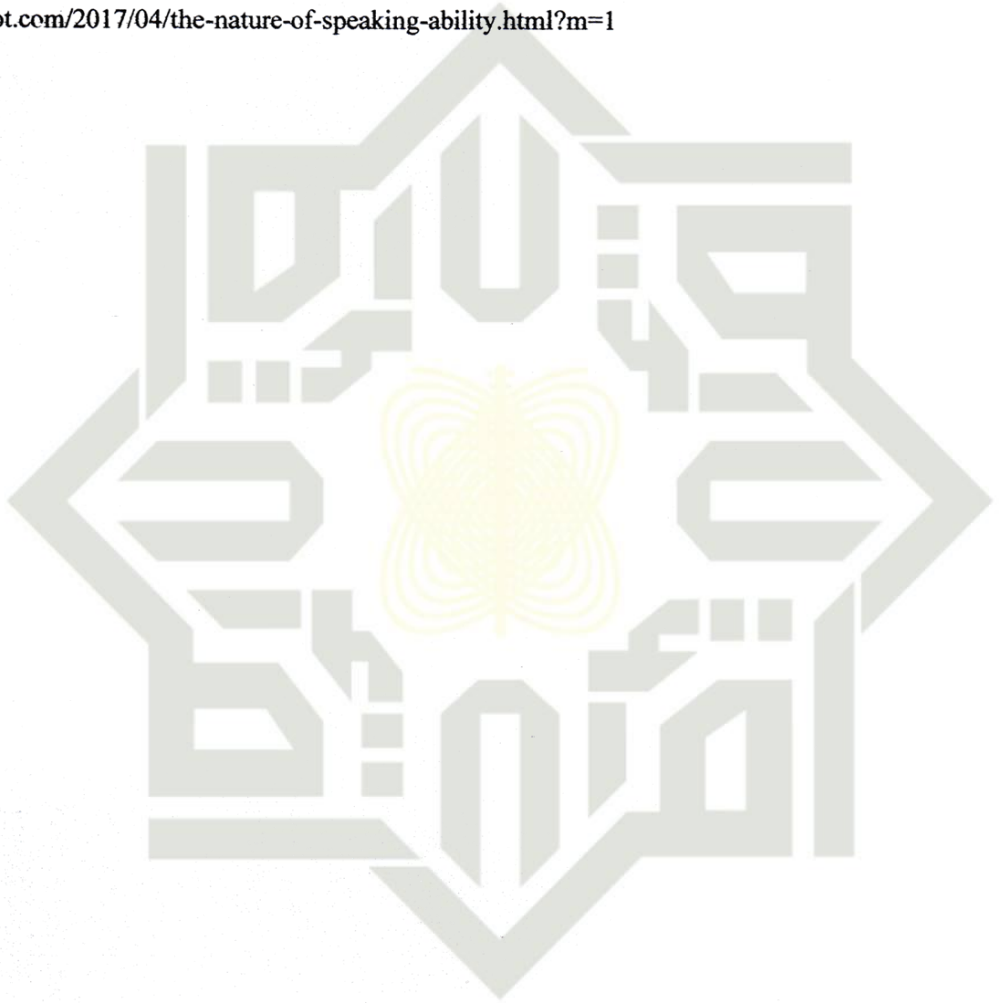
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Richards, Jack C. 1992. *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. Malaysia: Longman.

Richards, Jack C. 2006. *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press.

Richards, Jack C. 2008. *Teaching Listening and Speaking From Theory to Practice*. New York: Cambridge University Press.

parona.blogspot.com/2017/04/the-nature-of-speaking-ability.html?m=1



UIN SUSKA RIAU



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Hak Cipta ©



Ari Saputra, lahir di Sukadamai II Ujungbatu pada tanggal 12 Mei 1996, anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda Samsul Bahri dan Ibunda Nurbaina. Tahun 2008 penulis lulus dari SDN 016 Ujungbatu, Tahun 2011 penulis lulus dari SMP IT Syahrudiniyah Kampar Kiri Hilir dan tahun 2014 penulis lulus dari MA Darel Hikmah Pekanbaru. Pada tahun 2014 penulis diterima di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan melalui jurusan SNMPTN pada jurusan Pendidikan Bahasa Inggris.

Penulis aktif berorganisasi internal dan eksternal kampus. Pada tahun 2016 penulis terpilih sebagai anggota BEM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bagian Kesenian dan pada tahun 2017 penulis terpilih sebagai ketua bagian musik di Sanggar Rumah Seni Tarbiyah. Pada tahun 2017 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Koto Ranah Kabun Rokan Hulu dan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah penulis mengikuti Program Praktek Lapangan (PPL) di Mts Darel Hikmah Pekanbaru.

Penulis melakukan penelitian di MA Dar El Hikmah Pekanbaru dengan judul “Teaching English Using Board-Game Strategy : It’s Effect on Students’ Speaking Ability” di bawah bimbingan Bapak Drs. Samsi Hasan, M. H. Sc. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 8 Juli 2019, penulis dinyatakan LULUS dengan IPK 3,17 dan berhak menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan predikat “Sangat Memuaskan”.

seluruh karya tulis ini tidak mencantumkan dan menyebutkan sumber:

UIN SUSKA RIAU State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

UIN SUSKA RIAU

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



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

SILABUS

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 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.

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Nama Sekolah : MA DAREL HIKMAH PEKANBARU
Kelas / Semester : X / II (Genap)
Tahun Pelajaran : 2018/2019

KI 3

: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa inginnya 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.



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.

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



© 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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
kebahasaan yang benar dan sesuai konteks	<ul style="list-style-type: none"> - Kata tanya <i>Who? Which? How?</i> Dst. - Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their,</i> dsb. - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan • Topik Deskripsi diri sendiri sebagai bagian dari keluarga dan masyarakat yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI	
3.2 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman dan orang lain. <ul style="list-style-type: none"> • Struktur Teks 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dan menirukan beberapa contoh percakapan mengucapkan selamat dan memuji bersayap (<i>extended</i>) yang



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim
Kompetensi Dasar

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

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.



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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<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 melakukan suatu tindakan/kegiatan, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan <i>be going to, would like to</i>)</p> <p>4.3 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait niat melakukan suatu</p>	<p>pujian yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial Menyatakan rencana, menyarankan, dsb. • Struktur Teks <ul style="list-style-type: none"> - Memulai - Menanggapi (diharapkan atau di luar dugaan) • Unsur Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> - Ungkapan pernyataan niat yang sesuai, dengan modal <i>be going to, would like to</i> - Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their, dsb.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencermati beberapa contoh interaksi terkait niat melakukan suatu tindakan/kegiatan dalam/dengan tampilan visual (gambar, video) - Mengidentifikasi dengan menyebutkan persamaan dan perbedaan dan dari contoh-contoh yang ada dalam video tersebut, dilihat dari isi dan cara pengungkapannya - Bertanya jawab tentang pernyataan beberapa tokoh tentang rencana melakukan perbaikan - Bermain game terkait dengan niat mengatasi masalah - Membiasakan menerapkan yang sedang dipelajari dalam interaksi dengan guru



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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
tindakan/kegiatan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks	<ul style="list-style-type: none"> - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan • Topik Interaksi antara guru dan peserta didik di dalam dan di luar kelas yang melibatkan pernyataan niat yang dapat menimbulkan perilaku yang termuat di KI	dan teman secara alami di dalam dan di luar kelas. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.
3.4 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal,	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial Membanggakan, menjual, mengenalkan, mengidentifikasi, mengkritik, dsb. <ul style="list-style-type: none"> • Struktur Teks Dapat mencakup <ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi (nama keseluruhan dan bagian) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dan menirukan guru membacakan teks deskriptif sederhana tentang tempat wisata dan/atau bangunan bersejarah terkenal dengan intonasi, ucapan, dan tekanan kata yang benar. - Mencermati dan bertanya jawab tentang contoh menganalisis deskripsi dengan alat seperti tabel, <i>mind map</i>, dan kemudian



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.4 Teks <i>deskriptif</i></p> <p>4.4.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks <i>deskriptif</i>, lisan dan tulis, pendek dan sederhana terkait tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal</p> <p>4.4.2 Menyusun teks <i>deskriptif</i> lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sifat (ukuran, warna, jumlah, bentuk, dsb.) - Fungsi, manfaat, tindakan, kebiasaan • Unsur kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> - Kosakata dan istilah terkait dengan tempat wisata dan bangunan bersejarah terkenal - Adverbia terkait sifat seperti <i>quite, very, extremely, dst.</i> - Kalimat deklaratif dan interogatif dalam tense yang benar - Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their, dsb.</i> 	<p>menerapkannya untuk menganalisis beberapa deskripsi tempat wisata dan bangunan lain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencermati cara mempresentasikan hasil analisis secara lisan, mempraktekkan di dalam kelompok masing-masing, dan kemudian mempresentasikan di kelompok lain - Mengunjungi tempat wisata atau bangunan bersejarah untuk menghasilkan teks deskriptif tentang tempat wisata atau bangunan bersejarah setempat. - Menempelan teks di dinding kelas dan bertanya jawab dengan pembaca (siswa lain, guru) yang datang membacanya - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.

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.

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



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.

© Hak cipta milik Universitas Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim	Materi Pembelajaran	sebagai
<p>4.5 Teks pemberitahuan (<i>announcement</i>)</p> <p>4.5.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (<i>announcement</i>)</p> <p>4.5.2 Menyusun teks khusus dalam bentuk pemberitahuan (<i>announcement</i>), lisan dan tulis, pendek dan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar, hiasan, komposisi warna • Unsur Kebahasaan - Ungkapan dan kosa kata yang lazim digunakan dalam <i>announcement</i> (pemberitahuan) - Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their, dsb.</i> - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan • Topik <p>Pemberitahuan kegiatan, kejadian yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia 	<p>seperti tabel dan kemudian menerapkannya untuk menganalisis beberapa teks pemberitahuan lain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat teks pemberitahuan (<i>announcement</i>) untuk kelas atau teman - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	
<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 keadaan/tindakan/kegiatan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau yang merujuk waktu terjadinya dan kesudahannya, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan <i>simple past tense vs present perfect tense</i>)</p>	<p><i>Layout</i> dan dekorasi yang membuat tampilan teks pemberitahuan lebih menarik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial Menjelaskan, mendeskripsikan, menyangkal, menanyakan, dsb. • Struktur Teks <ul style="list-style-type: none"> - Memulai - Menanggapi (diharapkan/di luar dugaan) • Unsur Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> - Kalimat deklaratif dan interrogative dalam <i>simple past tense, present perfect tense</i>. - Adverbial dengan <i>since, ago, now</i>; klausa dan adverbial penunjuk waktu 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak dan menirukan beberapa contoh percakapan terkait dengan intonasi, ucapan dan tekanan kata yang tepat - Guru mendiktekan percakapan tersebut dan peserta didik menuliskannya dalam buku catatannya untuk kemudiantertanya jawab terkait perbedaan dan persamaan makna kalimat-kalimat yang menggunakan kedua tense tersebut - Membaca beberapa teks pendek yang menggunakan kedua tense tersebut, dan menggunakan beberapa kalimat-kalimat di dalamnya untuk melengkapi teks rumpang pada beberapa teks terkait.

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.



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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
4.6 Menyusun teks interaksi transaksional, lisan dan tulis, pendek dan sederhana, yang melibatkan tindakan 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	<ul style="list-style-type: none"> - Nomina singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb. - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan • Topik Kegiatan, tindakan, kejadian, peristiwa yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencermati beberapa kalimat rumpang untuk menentukan tense yang tepat untuk kata kerja yang diberikan dalam kurung - Diberikan suatu kasus, peserta didik membuat satu teks pendek dengan menerapkan kedua tense tersebut - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar
3.7 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks recount lisan dan tulis dengan memberi	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial Melaporkan, menceritakan, berbagi pengalaman, mengambil teladan, 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak guru membacakan peristiwa bersejarah, menirukan bagian demi bagian dengan ucapan dan temakan kata yang benar, dan bertanya jawab tentang isi teks



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.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>dan meminta informasi terkait peristiwa bersejarah sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.7 Teks <i>recount</i> – peristiwa bersejarah</p> <p>4.7.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks <i>recount</i> lisan dan tulis terkait peristiwa bersejarah</p> <p>4.7.2 Menyusun teks <i>recount</i> lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait peristiwa bersejarah, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks</p>	<p>membanggakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struktur Teks <p>Dapat mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none"> - orientasi - urutan kejadian/kegiatan - orientasi ulang • Unsur Kebahasaan - Kalimat deklaratif dan interogatif dalam simple past, past continuous, present perfect, dan lainnya yang diperlukan - Adverbia penghubung waktu: <i>first, then, after that, before, when, at last, finally</i>, dsb. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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 - Mengumpulkan informasi untuk menguraikan peristiwa bersejarah di Indonesia - Menempatkan karyanya di dinding kelas dan bertanya jawab dengan pembaca



© Hak cipta dan hak milik oleh UIN Suska Riau

State of the Art	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.8 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adverbia dan frasa preposisional penunjuk waktu - Nomina singular dan plural dengan atau tanpa <i>a, the, this, those, my, their</i>, dsb. - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan • Topik <p>Peristiwa bersejarah yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI</p>	<p>(siswa lain, guru) yang datang membacanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.
<p>3.8 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial <p>Mendapat hiburan, menghibur, mengajarkan nilai-nilai luhur, mengambil teladan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak guru membacakan legenda, sambil dilibatkan dalam tanya jawab tentang isinya - Didiktekan guru menuliskan legenda tersebut dalam buku catatan masing-

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>legenda rakyat, sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <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"> • Struktur Teks Dapat mencakup: <ul style="list-style-type: none"> - Orientasi - Komplikasi - Resolusi - Orientasi ulang • Unsur Kebahasaan <ul style="list-style-type: none"> - Kalimat-kalimat dalam <i>simple past tense, past continuous</i>, dan lainnya yang relevan - Kosakata: terkait karakter, watak, dan setting dalam legenda - Adverbia penghubung dan penunjuk waktu - Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan 	<p>masing, sambil bertanya jawab terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang ada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dalam kelompok masing-masing berlatih membacakan legenda tsb dengan intonasi, ucapan dan tekanan kata yang benar, dengan saling mengoreksi - Membaca satu legenda lain, bertanya jawab tentang isinya, dan kemudian mengidentifikasi kalimat-kalimat yang memuat bagian-bagian legenda yang ditanyakan - Melakukan refleksi tentang proses dan hasil belajar.
---	--	--

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.

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



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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	Hal-hal yang dapat memberikan keteladanan dan menumbuhkan perilaku yang termuat di KI	

Pekanbaru, 2019





LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 1

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syaif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai salah satu 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

- 1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
- 2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
- 3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
- 4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
- 5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

- Descriptive text is a text describing a particular person, place, or thing.
- Noun Phrase
 - Pattern
 - Article/possessive pronoun + adjective + noun
 - Example
 - 1. A red eyes



2. An expensive dog
3. Her new cat

The example of Descriptive Text

Jaguar

It is a Jaguar. It is one of the wild animals in the world. This animal also famous with its fastest. It is big jaguar and strong. Nowadays we can find this animal in zoo.

The jaguar can climb tree. It has yellow coats with black spots and his rings around them. It eats almost mainly kind of animal as deer, fish, and wild pig. They hunt mainly in the night.

6. Teaching Technique

Board Game

7. Steps Activity

1. Pre Activity

- a. Greetings
- b. Checking students' absent
- c. Teacher asks about students' condition.
- d. Teacher asks about the students' favorite animal.

2. While Activity

- a. Teacher tell the topic that will be learned.

Teacher shows the pictures about animal

Teacher and students do asking and answering related to the picture such its name, its colour, its food, its look, and so on.

Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing animal, and tells how to describe animal.

Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.

Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.

The board consists of pictures about animal, then the students should describe the animal that they get.

Students play the game, while teacher controls them.

Students stop playing until one member of each group win the game.

3. Post Activity

Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.

Teacher reviews the material and conclude the lesson

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

@Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.



c. Teacher closes the meeting.

Resource

1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X
2. Internet.

Assessment

- a. Technique : Oral Test
- b. Form : Descriptive
- c. Instrument :
- d. Assessment : Please describe your pet!

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

Pekanbaru, April 2nd 2019

Known by

English Teacher

Dra. Ernawati

Researcher

Ari Saputra

Sin. 11414105947

Headmaster
of MA Dar El Hikmah Pekanbaru

Muhammad Syarqowi, S.H.I

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.



LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 2

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai sumber 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

- Descriptions are usually organized to include:
 - a. Characteristic features
 - b. Physical appearance
 - c. Qualities
 - d. Habitual behavior
- Common Grammatical Patter



- a. Use particular nouns, eg, *an actor*
- b. Use of detailed nouns, eg, *black straight hair*
- c. Use variety types of adjective, eg, *he is humble*
- d. Use of relating verbs, eg, *he stands about 165 cm*
- e. Use linking verbs and simple present tense

Tobey Maguire

Tobey Maguire is an American actor. His full name is Tobias Vincent Maguire. He is known for his role as Peter Parker/Spider-Man in the spider-Man film series. He stands about 172 cm. besides, he has a muscular body that can really figure as a super hero. He has big round eyes, and black straight hair. His physical appearance really supports his role as a super hero. Moreover, he is very friendly that makes him loveable

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.

6. Teaching Technique

Board Game

7. Steps Activity

1. Pre Activity

- a. Greetings
- b. Checking students' absent
- c. Teacher asks about students' condition.
- d. Teacher asks about the students' favorite celebrity

2. While Activity

- Teacher tell the topic that will be learned.
- Teacher shows the pictures about celebrity around the world.
- Teacher and students do asking and answering related to the picture such their name, their profession, their look, and so on.
- Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing people, and tells how to describe people.
- Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.
- Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.
- The board consists of pictures about celebrity, then the students should describe the celebrity that they get.
- Students play the game, while teacher controls them.
- Students stop playing until one member of each group win the game.

3. Post Activity

- a. Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.



- b. Teacher reviews the material and conclude the lesson.
- c. Teacher closes the meeting.

Resource

- 1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X
- 2. Internet.

Assessment

- a. Technique : Oral Test
- b. Form : Descriptive
- c. Instrument :
Please describe your idol!
- d. Assessment :

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

Pekanbaru, April 9th 2019

Shown by

English Teacher

Dra. Ernawati

Researcher

Ari Saputra

Sin. 11414105947

Headmaster

of MA Dar El Hikmah Pekanbaru

Muhammad Syarqowi, S.H.I

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 UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 3

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai sumber 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

- Descriptions are usually organized to include:
 - a. An introduction to the subject of the description
 - b. Characteristic features of the subject
- Common Grammatical Patter
 - a. Use particular nouns, eg, *an Indonesian icon*
 - b. Use of detailed nouns, eg, *It is 183 m long and about 120 m wide*



- c. Use variety types of adjective
- d. Use of relating verbs, eg. *The Sidney Opera House covers 1.8 hectares of land*
- e. Use of action verbs to describe subject's behaviour, e.g. *the design of Opera House is very unique*
- f. Use of smiles, metaphors, and other type of figurative language, e.g. *the roof looks giant shells*

The example of Descriptive Text

The Borobudur Temple

Borobudur is a Buddhist temple built by the Syailendra Dynasti in the 9th century. Its located at Magelang, Central Java. The temple is famous all around the world. For hundreds of years, it had been buried under volcanic ash and vegetation, until its discovery in the 1800s.

Influenced by Indian Gupta architecture, Borobudur Temple stands on hill-like construction with eight stone terraces. The first five are square, surrounded by walls with Buddhist reliefs. The upper there are round. Each of these terraces has bell-shaped stupas.

6. Teaching Technique

Board Game

7. Steps Activity

1. Pre Activity

Greetings

Checking students' absent

Teacher asks about students' condition.

Teacher asks about the students' favorite destination.

2. While Activity

Teacher tell the topic that will be learned.

Teacher shows the pictures about a beautiful place around the world.

Teacher and students do asking and answering related to the picture, such as its name, its location, its characteristic, and so on.

Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing people, and tells how to describe place.

Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.

Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.

The board consists of pictures about places, then the students should describe the places that they get.

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. Students play the game, while teacher controls them.
 - i. Students stop playing until one member of each group win the game.
3. Post Activity
- a. Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.
 - b. Teacher reviews the material and conclude the lesson.
 - c. Teacher closes the meeting.

Resource

- 1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X
- 2. Internet.

Assessment

- a. Technique : Oral Test
 - b. Form : Descriptive
 - c. Instrument :
- Please describe one of your favorite destination for holiday!
- d. Assessment :

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

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.

Pekanbaru, April 16th 2019

Researcher

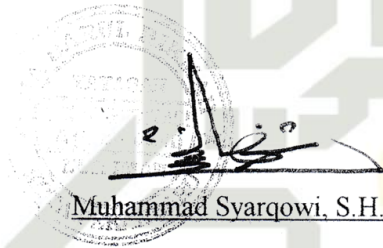


Ari Saputra

Sin. 11414105947

Headmaster

of MA Dar El Hikmah Pekanbaru



Muhammad Syarqowi, S.H.I

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta Dititik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- 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



LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 4

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syaif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai salah satu 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

- 1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
- 2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
- 3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
- 4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
- 5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

The example of Descriptive text

Rafflesia Arnoldi Flower

Rafflesia Arnoldi is known as the biggest flower in the world. The name is derived from the British Governor, Sir Thomas Stamford Rafflesia, who gave attention to the Botanical Garden in Bogor. Rafflesia Arnoldi consist of two



parts; the stick-like part which grows in the middle and the petals around and below it. It is a unique flower because of its size. It can be 1 meter in diameter and 40 meters in height.

Rafflesia begins to flower in its tenth years. It blooms three or four times a year. Before it begins to flower, the leaves and the stem become dry and look dead, but the main root in the ground is still alive. When it blooms, it has unpleasant smell which attracts insects. But when they touch the bottom part, they die.

6. Teaching Technique

Board Game

7. Steps Activity

1. Pre Activity

- a. Greetings
- b. Checking students' absent
- c. Teacher asks about students' condition.
- d. Teacher asks about the students' favorite flower.

2. While Activity

- a. Teacher tell the topic that will be learned.
- b. Teacher shows the pictures about flower.
- c. Teacher and students do asking and answering related to the picture such as its name, its colour, its characteristic and so on.
- d. Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing flower, and tells how to describe flower.
- e. Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.
Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.
The board consists of pictures about flower, then the students should flower the flower that they get.
Students play the game, while teacher controls them.
Students stop playing until one member of each group win the game.

3. Post Activity

- a. Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.
- b. Teacher reviews the material and conclude the lesson.
- c. Teacher closes the meeting.

8. Resource

- 1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 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. Internet.

Assessment

- a. Technique : Oral Test
- b. Form : Descriptive
- c. Instrument :

Please describe one of your favorite flower!

- d. Assessment :

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

Pekanbaru, April 20th 2019

Drawn by

English Teacher

Dr. Ernawati

Researcher

Ari Saputra

Sin. 11414105947

Headmaster

of MA Dar El Hikmah Pekanbaru

Muhammad Syarqowi, S.H.I

- 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.



LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 5

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai sumber 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

- Descriptions are usually organized to include:
 - a. An introduction to the subject of the description
 - b. Characteristic features of the subject
- Common Grammatical Patter
 - a. Use particular nouns
 - b. Use of detailed nouns



- c. Use variety types of adjective
- d. Use of relating verbs

The example of Descriptive text

My Friend's New Shoe

I have a close friend. She is beautiful, attractive and trendy. She always wants to be a trend setter of the day. She always pays much attention on her appearance. Recently, she bought a new stylist foot legs from Blowfish shoes product. This shoe really match on her. Her new Blowfish Woman's shoes are wonderful.

She is really mad on that shoe. She said that the products covered all genders. The Blowfish Men's shoes are as elegant as she has. The products provide varieties of choice, such as ballet, casual, boot athletic shoes are designed in attractive way. The products are international trade make and become the hottest trend.

6. Teaching Technique

Board Game

7. Steps Activity

1. Pre Activity

- a. Greetings
- b. Checking students' absent
- c. Teacher asks about students' condition.
- d. Teacher asks about the students' favorite things.

2. While Activity

- a. Teacher tell the topic that will be learned.
- b. Teacher shows the pictures about things.
- c. Teacher and students do asking and answering related to the picture such as its name, its colour, its product, and so on.
- d. Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing things, and tells how to describe things.
- e. Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.
- f. Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.
- g. The board consists of pictures about things, then the students should describe the things that they get.
- h. Students play the game, while teacher controls them.

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.



- i. Students stop playing until one member of each group win the game.
3. Post Activity
 - a. Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.
 - b. Teacher reviews the material and conclude the lesson.
 - Teacher closes the meeting.

Resource

1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X
2. Internet.

Assessment

- a. Technique : Oral Test
- b. Form : Descriptive
- c. Instrument :
Please describe one of your favorite things!
- d. Assessment :

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

Pekanbaru, April 23rd 2019

known by English Teacher


Dra. Ernawati

Researcher



Ari Saputra

Sin. 11414105947

UIN SUSKA RIAU

Headmaster

of MA Dar El Hikmah Pekanbaru


Muhammad Syarqowi, S.H.I

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.



LESSON PLAN

: MA Dar El Hikmah Pekanbaru

: English

: X/2

: 6

: 2 x 45 minutes

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap sebagai salah satu 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. Standard Competency

Expressing the meaning in short functional text and simple monologue in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

2. Basic Competency

Expressing the meaning in simple monologue uses various spoken language accurately, fluently, contextually in the form of descriptive to interact with surrounding environment.

3. Objective of the Study

In the end of study, the student are able to describe people/things/animal correctly.

4. Indicator

- 1. The students are able to produce speech without filter and pause in speaking (fluency).
- 2. The students are able to use correct grammar in speaking (grammar)
- 3. The students are able to use proper words or vocabularies in speaking (vocabulary).
- 4. The students are able to express the comprehensible ideas in speaking (comprehension)
- 5. The students are able to produce clear pronunciation in speaking (accent/pronunciation).

5. Material

The example of Descriptive text

Apple

Apple is one of the most famous and the most preferred fruit in the world. Its usually has two main colors: green and red.



Apple is a sweet and a preferred one because it has many benefits.

There is a saying that an apple a day keeps the doctor away. In fact, this fruit considered as the miracle in which people can be young forever if they eat apple consistently.

Teaching Technique

Board Game

Steps Activity

1. Pre Activity

- a. Greetings
- b. Checking students' absent
- c. Teacher asks about students' condition.
- d. Teacher asks about the students' favorite fruits.

2. While Activity

- a. Teacher tell the topic that will be learned.
- b. Teacher shows the pictures about fruits.
- c. Teacher and students do asking and answering related to the picture such as its name, its colour, its shape, and so on.
- d. Teacher explains about descriptive text and its component. Teacher also gives vocabulary about describing fruits, and tells how to describe fruits.
- e. Teacher divides the students become five groups, and asks them to sit in their group.
- f. Teacher lays a board for each group. Then, the teacher explains to the students about the rule to play board game.
- g. The board consists of pictures about fruits, then the students should describe the fruits that they get.
- h. Students play the game, while teacher controls them.
- i. Students stop playing until one member of each group win the game.

3. Post Activity

- a. Teacher responds to the students activity, and asks them whether they are having trouble or not in their speaking skill.
- b. Teacher reviews the material and conclude the lesson.
- c. Teacher closes the meeting.

8. Resource

- 1. English Text Book : Pathway to English for SMA/MA Grade X
- 2. Internet.

9. Assessment

- a. Technique : Oral Test
- b. Form : Descriptive
- c. Instrument :

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.



Please describe one of your favorite fruits!

d. Assessment :

NO	Aspect	Score
1	Fluency	20
2	Grammar	20
3	Vocabulary	20
4	Comprehension	20
5	Accent	20
	Total	100

Pekanbaru, April 27th 2019

Downloaded by
English Teacher



Ernawati

Researcher

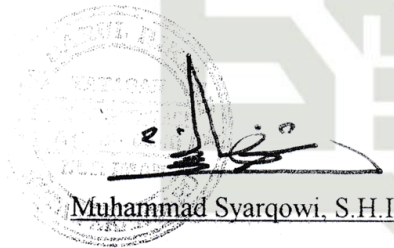


Ari Saputra

Sin. 11414105947

Headmaster

of MA Dar El Hikmah Pekanbaru



Muhammad Syarqowi, S.H.I

- 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 Observation Checklist

Meeting : 1
 Day/Date : Tuesday / April 2nd 2019
 Class : Experiment

No	Procedure	Yes	No	Note
1	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
2	The students are divided into several groups.	✓		
3	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 2nd 2019

Known by
 English Teacher



Dr. Ernawati

Researcher



Ari Saputra

Sin. 11414105947

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.

The Observation Checklist

Meeting : 2
 Day/Date : Tuesday / April 9th 2019
 Class : Experiment

No	Procedure	Yes	No	Note
1	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
2	The students are divided into several groups.	✓		
3	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 9th 2019

Known by
 English Teacher



Dra. Ernawati

Researcher



Ari Saputra

Sin. 11414105947



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 Observation Checklist

Meeting : 3
 Day/Date : Tuesday / April 16th 2019
 Class : Experiment

	Procedure	Yes	No	Note
	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
	The students are divided into several groups.	✓		
	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 16th 2019

Known by
 English Teacher

Dr. Ernawati

Researcher

Ari Saputra


Sin. 11414105947

The Observation Checklist

Meeting : 4
 Day/Date : Saturday / April 20th 2019
 Class : Experiment

No	Procedure	Yes	No	Note
1	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
2	The students are divided into several groups.	✓		
3	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 20th 2019

Shown by
 English Teacher

Dra. Ernawati

Researcher

Ari Saputra

Sin. 11414105947

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

The Observation Checklist

Meeting : 5
 Day/Date : Tuesday / April 23rd 2019
 Class : Experiment

No	Procedure	Yes	No	Note
1	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
2	The students are divided into several groups.	✓		
3	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 23rd 2019

Shown by
 English Teacher



Dra. Ernawati

Researcher



Ari Saputra

Sin. 11414105947

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.

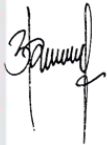
The Observation Checklist

Meeting : 6
 Day/Date : Saturday / April 27th 2019
 Class : Experiment

No	Procedure	Yes	No	Note
1	The teacher prepares the material to play the games like board, dice, pawn, and the tables.	✓		
2	The students are divided into several groups.	✓		
3	The teacher lays the games board on the table for each group.	✓		
4	Each group sits around the boards.	✓		
5	Each member has one pawn to walk over the board.	✓		
6	The students choose the first one to shake the dice.	✓		
7	The number in the dice decides how many columns that the member should walk. If the dice shows two, the member walks two columns.	✓		
8	Each member has his/her turn to shake the dice.	✓		
9	The students should do what the board game instructs.	✓		
10	The students use English to break the challenge.	✓		
11	After the games ended, the students should represent what they got in playing board game.	✓		

Pekanbaru, April 27th 2019

Known by
 English Teacher



Dra. Ernawati

Researcher



Ari Saputra

Sin. 11414105947

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - 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.

PRE-TEST

Instruction : This test only for conducting the research. It does not influence your English score.

Question 1 :

Please describe one of your family; father, mother, brother, and sister (what does she/he look like, what is his/her characters).

Question 2 :

Tell your description in front of the class, the duration is 3 minutes.

Thank you for your participation.

TR 20/2019

POST-TEST

Instruction : This test only for conducting the research. It does not influence your English score.

Question 1 :

Please describe your idol (what does she/he look like, what is his/her characters, and why does she/he become your idol).

Question 2 :

Tell your description in front of the class, the duration is 3 minutes.

Thank you for your participation.



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.

post test- Control Class

No	Student	Accent					Grammar					VOCABULARY					Fluency					Comprehension					TOTAL BAND SCORE	SCORE
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Student 1	2	2	3			2	3			3	3			3	3			3	3			3	3			14	47
2	Student 2	2	2	3			2	3			3	3			3	3			3	3			3	3			13	43
3	Student 3	2	2	3			2	3			2	3			3	3			3	3			3	3			13	43
4	Student 4	2	2	2			2	2			2	2			2	2			2	2			2	2			10	33
5	Student 5	2	2	2			2	2			2	2			2	2			2	2			2	2			10	33
6	Student 6	2	2	3			2	3			3	4			3	4			3	4			3	4			13	43
7	Student 7	3	3	3			2	3			3	4			3	4			3	4			3	4			17	57
8	Student 8	3	3	3			2	3			3	4			3	4			3	4			3	4			14	47
9	Student 9	2	2	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			18	60
10	Student 10	3	3	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			12	40
11	Student 11	3	3	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			15	50
12	Student 12	2	2	3			2	3			2	3			2	3			2	2			2	3			15	50
13	Student 13	3	3	4			2	3			3	4			3	4			2	2			3	4			10	33
14	Student 14			4			2	3			3	4			3	4			3	4			3	4			14	47
15	Student 15	3	3	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			15	50
16	Student 16	3	3	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			20	67
17	Student 17	2	2	3			2	3			2	3			2	3			2	2			2	3			13	43
18	Student 18	3	3	3			2	3			3	3			3	3			2	2			3	3			10	33
19	Student 19	3	3	3			2	3			3	3			3	3			3	3			3	3			16	53
20	Student 20	2	2	3			2	3			2	3			2	3			2	2			2	3			14	47
																											11	37

Rater

 SISWANDI S. Pd.I., M.Pd.

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.



Pre Test-Experiment Class

No	Student	Accent					Grammar						VOCABULARY						Fluency						Comprehension						TOTAL BAND SCORE	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	SCORE	
1	Student 1				5				4					4																	20	67
2	Student 2				5									4																	21	70
3	Student 3				5									5																	22	73
4	Student 4				5									4																	20	67
5	Student 5				5									5																	21	70
6	Student 6				5									4																	22	73
7	Student 7				5									5																	24	80
8	Student 8				5									5																	23	77
9	Student 9				5									5																	24	80
10	Student 10				5									5																	24	80
11	Student 11				5									5																	24	80
12	Student 12				5									5																	23	77
13	Student 13				5									4																	22	73
14	Student 14				5									4																	23	77
15	Student 15				5									5																	24	80
16	Student 16				5									4																	22	73
17	Student 17				5									4																	20	67
18	Student 18				5									4																	21	70
19	Student 19				5									4																	20	67
20	Student 20				5									5																	24	80

Rater,


Kurnia Budiyanti, M. Pd

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 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 : SKRIPSI
2. a. Seminar usul Penelitian :
 b. Penulisan Laporan Penelitian :
3. Nama Pembimbing : Drs. Samsi Hasan, M.P.H.Sc.
4. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196308031993031003
5. Nama Mahasiswa : ARI SAPUTRA
6. Nomor Induk Mahasiswa : 11414105947
7. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	7/5 2019	Perbaiki BAB 1, 2, 3		
2.	20/5 2019	Perbaiki Rumusan No. 4.		
3.	27/5 2019	Are for attending final examinations		

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 27/5/2019
 Pembimbing,

NIP. 196308031993031003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

- 1. Jenis yang dibimbing : Proposal
- a. Seminar usul Penelitian
- b. Penulisan Laporan Penelitian
- 2. Nama Pembimbing : ~~Drs.~~ Drs. Samsi Hasan, M.H.Sc.
- a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196308031993031003
- 3. Nama Mahasiswa : API SAPUTRA
- 4. Nomor Induk Mahasiswa : 11414105947
- 5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	21/12/2018	Informasi usul proposal progress usul dan judul		
2	Seminar 14/1/19	Change Research Title: Teaching English Using Board Game Strategy Its effect on Students' speaking Ability at MA Darul Hikmah Plus		
3	17/1/2019	Revise Formulas no. 3		
	22/2/2019	Revise hypothesis and write a table for Score Category		
	25/1/2019	See for attending Proposal Seminar		

Pekanbaru, 25/1/2019
 Pembimbing,

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.

SURAT PERMOHONAN PENGGANTIAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Pekanbaru, 14 Desember 2018

Kepada Yth.
Dekan
Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di tempat

Dengan Hormat,

Nama-nama terlampir pada lampiran surat ini adalah mahasiswa PBI dengan dosen pembimbing Ibu **Dr. Dra. Hj. Zulhiddah, M. Pd.**


Mengingat mayoritas dari mahasiswa yang dibimbing oleh beliau rata-rata telah 3 (tiga) kali mengajukan surat perpanjangan bimbingan, namun kami belum juga bisa menyelesaikan studi.

Oleh karena itu, kami mengharapkan pertimbangan Bapak Dekan, melalui Bapak Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau untuk dapat memberikan jalan keluar atas berlarut-larutnya proses bimbingan tersebut.


Demikian surat ini kami sampaikan, atas pertimbangan dan perhatian Bapak kami ucapkan ribuan terima kasih.

Hormat Kami yang Mengajukan Permohonan,



Pajri Rama
NIM. 11214104494



Vitra Khairul Akbar
NIM. 11414103083



Puteri Nurfateha
NIM. 11414200673



Maidalena Maharani
NIM. 11414203026


Endah Mufiani Putri
NIM. 11314206090


Mohammad Harvo B
NIM. 11414102954


Rapih Batubara
NIM. 11414200772


Eka Indriyani
NIM. 11414200350


Mutmainah
NIM. 11414202903


TO Ujuz PBI
→ Mohon waktu & Maksimal
tersebut & bawalah ini,
& ganti pembimbing
sls prinsip sesederhana mungkin
Thanks 28/12

- 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.

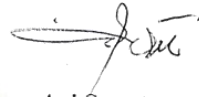

Rifda Auliah
 NIM. 11414203025

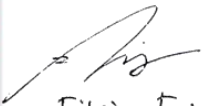

Ade Safriani Siregar
 NIM. 11414200735



Yadi Putra MH
 NIM. 11414102744


Popi Tuti Lestari
 NIM. 11414200100


Fadhlur Rahman HS
 NIM. 11414102933


Ari Saputra
 NIM. 11414105947


Fitria Erista
 NIM: 11414200642


Linda Tri Utami
 NIM: 11314200707

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 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.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

No. Per : Un.04/F.II.4/PP.00.9/2083/2019
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 30 Januari 2019

Kepada
Yth. Drs. Samsi Hasan, M.H.Sc.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

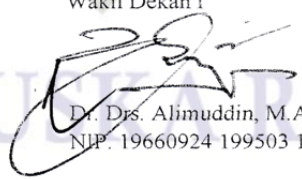
Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : ARI SAPUTRA
NIM : 11414105947
Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris
Judul : TEACHING ENGLISH USING BOARD-GAME STRATEGY: ITS EFFECT ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT MA DAR EL HIKMAH 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 terima kasih.

W a s s a l a m
an. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag
NIP. 19660924 199503 1 002

Disubaskan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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

**PENGESAHAN PERBAIKAN
 UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Ari Saputra
 Nomor Induk Mahasiswa : 11414105947
 Hari/Tanggal Ujian : Kamis/ 21 Februari 2019
 Judul Proposal Ujian : Teaching English Using Board-Game Strategy: Its Effect on Students Speaking Ability at MA Dar El Hikmah 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.	Rizki Fiprinita, M. Pd.	PENGUJI I		
2.	Riri Fauzana, M. Sc.	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimudin, M.Ag
 NIP. 19660924 199503 1 002

Pekanbaru.....
 Peserta Ujian Proposal

Ari Saputra.
 NIM. 11414105947

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.



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: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/3443/2019
 Status : Biasa
 Lembar : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 25 Februari 2019

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 MA Dar El Hikmah Pekanbaru
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : ARI SAPUTRA
 NIM : 11414105947
 Semester/Tahun : X (Sepuluh)/ 2019
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset 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.

an. Dekan
 Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd
 NIP. 19660410 199303 1 005

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.



MADRASAH ALIYAH DARUL HIKMAH PEKANBARU
 PONDOK PESANTREN DAR EL HIKMAH PEKANBARU
 NSM : 13 12 14 71 000 7
 AKREDITASI A

Jl. Mayor Sianti Km. 17 Simabang Bar. Panam Pekanbaru-28299 Telp. 0761- 7553445 Fax. 07775

Nomor : 090/MA-DH/H-4/II/2019
 Lamp : -,-
 Hal : **Balasan Izin melakukan Pra Riset**

Kepada Yth :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Suska Riau
 Di-
Pekanbaru

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan surat Saudara dengan nomor Un.04/F.II.4/PP.00.9/2838/2019 Perihal Izin melakukan Pra Riset , maka dengan surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberi izin melaksanakan Pra Riset di MA Darul Hikmah Pekanbaru. Ada pun nama sebagai berikut :

Nama : *ARI SAPUTRA*
 NIM : *11414105947*
 Semester/Tahun : *X (Sepuluh) / 2019*
 Jurusan : *Pendidikan Bahasa Inggris*
 Fakultas : *Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau*

Demikianlah surat balasan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Februari 2019
 Kepala Madrasah,



Muhammad Syarqawi, S.H.I

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 والتعليم
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.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/4677/2019
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 18 Maret 2019 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 :

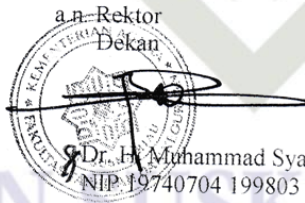
Nama : ARI SAPUTRA
NIM : 11414105947
Semester/Tahun : X (Sepuluh)/ 2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Teaching English Using Board-Game Strategy: Its Effect on Students Speaking Ability at MA Dar El Hikmah Pekanbaru
Lokasi Penelitian : MA Dar El Hikmah Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (18 Maret 2019 s.d 18 Juni 2019)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Rektor
Dekan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP.19740704 199803 1 001

Disusun :
Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/20690
 TENTANG



182010

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

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 : In.04/F.II/PP.00.9/4977/2019 Tanggal 18 Maret 2019**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | ARI SAPUTRA |
| 2. NIM / KTP | : | 114141059470 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | TEACHING ENGLISH USING BOARD-GAME STRATEGY: ITS EFFECT ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT MA DAR EL HIKMAH PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | MA DAR EL HIKMAH PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.

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 : 26 Maret 2019



Penyusunan :

Disampaikan Kepada Yth :

- Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
 Walikota Pekanbaru
 Kaben Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
 DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
 yang bersangkutan

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 KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JL.ARIFIN AHMAD NO 39 TELP. – FAX : (0761) 39399 PEKANBARU



232018

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-REKOM/2019/1261

- a. Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISSET/20690 tanggal 26 Maret 2019, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru memberikan Rekomendasi kepada :

- 1. Nama : **ARI SAPUTRA**
- 2. NIM : 114141059470
- 3. Fakultas : **TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU**
- 4. Jurusan : **PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**
- 5. Jenjang : **S1**
- 6. Alamat : **PEKANBARU**
- 7. Judul Penelitian : **TEACHING ENGLISH USING BOARD-GAME STRATEGY : ITS EFFECT ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT MA DAR EL HIKMAH PEKANBARU**
- 8. Lokasi Penelitian : **KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
- 2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 2 (dua) bulan terhitung mulai tanggal Rekomendasi ini dibuat.
- 3. Berpakai sopan, mematuhi etika kantor/lokasi penelitian, bersedia meninggalkan Photo Copy Kartu Tanda Pengenal.
- 4. Menyampaikan hasil Riset 1 (satu) rangkap kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru sesuai pasal 23PERMENDAGRI No.64 Tahun 2011.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 29 Maret 2019

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU
 KABID POLITIK DAN HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

[Signature]
Drs. H. ZULNAWIRAWAN, M.Si
 NIP. 19690701 198909 1 001

Tembusan

Di Sampaikan Kepada Yth :

- 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
- 2. 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.



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 REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU
 Jalan. Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor. 01 Pekanbaru
 Telp. 0761 66513, 66504 FAX. 66513
 Email : tu.pekanbaru@yahoo.go.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : B-1991 /Kk.04.5/TL.00/ 03/2019
 Sifat : ---
 Lampiran : --
 Perihal : **Rekomendasi / Penelitian**

29 Maret 2019 M
 22 Rajab 1440 H

Yth.Sdr/i. **ARI SAPUTRA**

Di
 Pekanbaru

Dengan hormat,

Dalam Rangka Menata Kearsipan dan Kepustakaan Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru, kami mohon kiranya kesediaan saudara/i untuk melakukan penelitian di bawah lingkungan Kantor Kementerian Agama kota Pekanbaru, agar menyumbangkan satu Exampilar hasil risetnya.

Agar hasil riset tersebut menjadi sumber informasi yang berguna bagi instansi Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru.



Edwar S Umar

Catatan:
 Pas Photo 4x6 warna 1 lembar

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

Jalan. Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor.1. Pekanbaru 28294
Telp. 0761 66513, 66504, 61802 Faximile 66513
Email: tu.pekanbaru@yahoo.co.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : B-1991 /Kk.04.5/TL.00/03/2019 29 Maret 2019 M
Sifat : Biasa 22 Rajab 1440 H
Lampiran : --
Hal : **Rekomendasi Penelitian**

Yth. Kepala MA Darel Hikmah Pekanbaru

Dengan hormat,

Memperhatikan maksud surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru No: 071/BKBP-REKOM/2019/1261, tanggal 29 Maret 2019, perihal seperti pokok surat, akan datang menghadap Saudara :

Nama : ARI SAPUTRA
NIM : 114141059470
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU

Bermaksud melakukan penelitian di Madrasah yang saudara pimpin, guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam rencana penelitian dengan judul:

" TEACHING ENGLISH USING BOARD-GAME STRATEGY : TS EFFEWT ON STUDENTS SPEAKING ABILITY AT MA DAREL HIKMAH PEKANBARU "

Untuk maksud tersebut kiranya saudara dapat memberikan bantuan/informasi yang diperlukan sepanjang bersangkutan dapat mematuhi ketentuan/peraturan yang berlaku semata-mata untuk kepentingan ilmiah.

Demikian surat izin riset/penelitian ini kami buat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.



Kepala,

Edwar S.Umar

Tembusan:

1. Ka. Kanwil Kementerian Agama Propinsi Riau
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**MADRASAH ALIYAH DARUL HIKMAH
PONDOK PESANTREN DAR EL HIKMAH PEKANBARU**

NSM : 13 12 14 71 000 7
AKREDITASI A

MANYAR SAKTI KM. 12 SIMPANG PANAM, PEKANBARU - 28293 Telp. 0761-7653435 Fax. 64775

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 241/MA-DH/H-4/VII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Darul Hikmah Pekanbaru, menerangkan bahwa :

Nama : **ARI SAPUTRA**
 NIM : **11414105947**
 Jurusan : **PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**
 Fakultas : **TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU**

Telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Darul Hikmah Pekanbaru pada tanggal 02 April s/d 27 April 2019 dengan judul :

“TEACHING ENGLISH USING BOARD - GAME STRATEGY : IT’S EFFECT ON STUDENT’S SPEAKING ABILITY at MA DARUL HIKMAH PEKANBARU”

Demikian surat keterangan riset ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 08 Juli 2019
 Kepala Madrasah,
 (AMAT BANG)
 NUR IMAN
 MOHAMMAD SYARQAWI, S. H. I

UIN SUSKA RIAU

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.