

## Chapter V

### Conclusions and suggestion

In this chapter, the researcher takes some conclusions based on the result of the analysis and description of data in chapter IV. The conclusions as follows:

There is different between pretest data and post-test data. It obtains that media simulation board can help the learning process particularly in teaching speaking. After doing the treatment, the result of students is improved by applying the simulation board media. It proved by result of the hypothesis  $t_{count} > t_{table}$  or  $20.66 > 2.05$ .

The applicable of this research can be seen in the result of post-test where it is better than pre-test. The total score of pre-test is 278 and the total score of post-test is 483. The mean score of students' speaking ability before treatment is 39.71 and the mean score of students' speaking ability after treatment is 69.85.

This research focused on the students' speaking ability for five components of speaking. They can produce appropriate pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, and comprehension. By applying the simulation board game in teaching learning process, students' speaking ability is better than before, students are more interested in learning and became creative to express the idea.

### Suggestion

Based on the conclusions above, the researcher has an honor to give some suggestion: first, for the teacher, who are concerning about the students' problem, they can apply this media in the learning process because this media can improve the students' speaking ability. Second, for the next researcher, it is expected to do or develop this research in another English skill.

### References

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, P. S., Suhardjono, P., & Supardi, P. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT RINEKA.
- Aunurrahman, M. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Brown, D. H. (2004). *Language assessment principle and classroom practice*. America: Longman.
- Efrizal, D. (2012). Improving Students Speaking through Communicative Language Teaching method at Mts Ja-alhaq, Sentot Ali Basa Islamic Boarding School of Bengkulu Indonesia. *International journal humanities and social science*, 127-130.
- Fatsah, Hasanuddin, (2014). *Teaching english as a foreign language*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Harmer, J. (2003). *The Practice of english language*. New York :Longman. (in cited Lagalo, A. (2013). *The application of presentation, practice and product (PPP) method to increase students' speaking ability*. Gorontalo : Gorontalo State University .)
- Jung Wu, C., Dong Chen, G., & Hen Huang, C. (2014). Using Digital Board games for genuine communication in EFL Classrooms. *Education Teach Research*, 210-212.
- Kamadi, S. M., & Sunariah, M. N. (2014). *Panduan modern penelitian kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Lagalo, A. (2013). *The Application of Presentation, Practice and Product (PPP) Method to increase students' speaking ability*. Gorontalo : Gorontalo State University .

Method), B.-B. (-B. (n.d.). *Simulation as a Language Learning and Teaching*. n.d.

Matthiessen, C. (2013). An Introduction to functional Grammar. In M. Halliday, *An introduction to functional grammar*. New York: Routledge.

Nunan, D. (2008). *practical english language teaching*. North America: Mc Graw Hill  
Contemporary .

Oppenheim-Leaf, M. L., Leaf, J. B., & Call, N. A. (2012). Teaching Board Games to two children with an Autism Spectrum Disorder . *J Dev Phys Disabil* , 347.

Panidiya. (2013). runics on scoring english test for four language skills . *Jurnal Pengembangan Humaniora* , 43-49.

Rahman, M. A. (2013). *kesalahan-kesalahan guru saat mengajar*. Jogjakarta: Laksana.

Richards, J. C. (n.d.). Developing Classroom speaking activities; From Theory to Practice. 1-10.

Rickheit, G., & Strohner, H. (2008). *Hanbook of communication competence* . Berlin .

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1999). *Approches and method of language teaching*. New York: Cambrige University Press.

Supartinah S.Pd, . (n.d.). *Wapik* . Retrieved Desember 27, 2014, from Wapik Web site .

Smaldino, S. E., Rusel, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2008). *Intruictional technology and media for learning* . New Jersy.

Sugimura, R., Tamari, H., Kitaguchi, H., Kawatsu, S., Oya, K., Ono, Y., et al. (n.d.). Serious Game for Education and Their Effectiveness for Higher Education Medical students and for Junior High School Students. *International Journal Information and Technology computer Science* .Volume no 19

Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:  
ALFABETA.

Thornburry, S. (2005). *How to teach speaking*. England : Longman .

Appendix 1

The Name of Sample

No	Name	Sex
1.	LM	Female
2.	HM	Female
3.	MM	Female
4.	MYM	Female
5.	END	Female
6.	CD	Female
7.	JM	Female
8.	PP	Female
9.	FG	Female
10.	MLM	Female
11.	CB	Female
12.	SM	Female
13.	DA	Female
14.	AM	Male
15.	JL	Female
16.	RAD	Female
17.	YFP	Female
18.	VM	Female
19.	FHT	Male
20.	JM	Male
21.	RD	Male
22.	MTA	Male
23.	LS	Female
24.	SP	Female
25.	HP	Female
26.	OSP	Male
27.	MS	Female
28.	SNM	Female

Appendix 2

**Instrument of Research**

**Oral test of pretest and post test**

Students have to perform asking and giving opinion with pairs in front of the class based on the topic:

- a. Prom night, birthday party, friendship, food, movie, holiday and music

Good Luck

Appendix 3

Students' Assessment Sheet of Pre-Test

No	Nama	Butir Pengetahuan					Total Skor	Nilai Akhir
		Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension		
1.	Student 1	1	2	3	2	2	10	40
2.	Student 2	1	2	2	2	3	10	40
3.	Student 3	1	2	2	2	2	9	36
4.	Student 4	1	2	2	1	2	8	32
5.	Student 5	2	1	3	2	2	10	40
6.	Student 6	2	2	2	2	2	10	40
7.	Student 7	2	2	2	2	2	10	40
8.	Student 8	2	2	3	2	2	11	44
9.	Student 9	2	2	2	2	2	10	40
10.	Student 10	2	2	3	2	2	11	44
11.	Student 11	1	2	2	1	2	8	32
12.	Student 12	2	3	3	1	2	11	44
13.	Student 13	1	2	3	1	2	9	36
14.	Student 14	1	1	2	1	2	7	28
15.	Student 15	1	1	2	2	2	8	32
16.	Student 16	2	1	2	2	2	10	40
17.	Student 17	1	1	2	2	3	8	32
18.	Student 18	2	3	3	3	2	13	52
19.	Student 19	2	2	2	2	2	10	40
20.	Student 20	2	2	2	2	2	10	40
21.	Student 21	1	2	3	2	2	10	40
22.	Student 22	2	2	2	1	2	9	36
23.	Student 23	1	2	2	2	2	9	36
24.	Student 24	2	3	2	2	2	11	44
25.	Student 25	2	2	2	2	2	10	40
26.	Student 26	2	2	2	2	2	10	40
27.	Student 27	2	3	3	2	2	13	52
28.	Student 28	2	3	3	2	3	13	52
Total		45	56	66	51	59	278	1112
Average		1.6	2	2.3	1.9	2.1	9.9	39.71
Percentages		32%	40%	46%	38%	42%		

Appendix 4

Students' Assessment Sheet of Post- Test

No	Students	Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension	Total Score	Nilai Akhir
1	Student 1	4	4	4	4	4	20	80
2	Student 2	4	4	4	4	4	20	80
3	Student 3	3	3	4	3	4	17	68
4	Student 4	3	3	4	3	4	17	68
5	Student 5	3	3	4	3	4	17	68
6	Student 6	3	3	4	3	4	17	68
7	Student 7	3	3	4	3	4	17	68
8	Student 8	3	3	4	3	4	17	68
9	Student 9	4	4	4	3	4	19	76
10	Student 10	4	4	4	3	4	19	76
11	Student 11	4	3	4	3	4	18	72
12	Student 12	3	3	4	3	4	17	68
13	Student 13	3	3	4	4	4	18	72
14	Student 14	3	3	4	3	4	17	68
15	Student 15	3	3	4	3	4	17	68
16	Student 16	4	4	4	3	4	19	76
17	Student 17	4	4	4	3	4	19	76
18	Student 18	3	3	4	3	4	17	68
19	Student 19	3	3	3	3	4	16	64
20	Student 20	3	3	3	3	4	16	64
21	Student 21	3	3	3	3	4	16	64
22	Student 22	3	3	3	3	4	16	64
23	Student 23	3	3	4	3	4	17	68
24	Student 24	3	3	4	3	4	17	68
25	Student 25	3	3	4	3	4	17	68
26	Student 26	3	3	4	3	4	17	68
27	Student 27	3	3	4	3	4	17	68
28	Student 28	4	3	4	3	4	18	72
Total		92	90	108	87	112	489	1956
Average		3.2	3.2	3.8	3.1	4	17.46	69.85
Percent		64%	64%	76%	62%	80%		



Appendix 5

**Students' Speaking ability in Pretest based on the Five Components**

No	Component of Speaking	Total Score of Pre-Test	Percent
1.	Pronunciation	45	32%
2.	Grammar	56	40%
3.	Vocabulary	66	46%
4.	Fluency	51	38%
5.	Comprehension	59	42%
	Total	277	39.71%

Appendix 6

**Students' speaking ability in Post-test based on the Five Components**

No	Component of Speaking	Total Score of Post Test	Percent
1.	Pronunciation	92	64%
2.	Grammar	90	64%
3.	Vocabulary	108	76%
4.	Fluency	87	62%
5.	Comprehension	112	80%
	Total	489	69.85%

Appendix 7

The Average of Pretest

$$X = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

$$X = \frac{1112}{28}$$

$$X = 39.71$$

The Average of Post-Test

$$X = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

$$X = \frac{1956}{28}$$

$$X = 69.85$$

Appendix 8

**The comparison of Pretest and Post test**

No	Components	Pretest	Posttest
1	Pronunciation	45	92
2	Grammar	56	90
3	Vocabulary	66	108
4	Fluency	51	87
5	Comprehension	59	112

Appendix 9

The counting interval class of Pre-Test

a. The interval of the interval Class ( R )

$$R = (\text{Highest Score} - \text{Lowest Score})$$

$$R = 52 - 28$$

$$R = 24$$

b. The Among of the Interval class (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 4,77$$

$$K = 5,77$$

$$K = 5$$

c. The wide of interval Class

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{24}{5}$$

$$= 4,8$$

Appendix 10

The counting interval class of Post-test

- a. The interval of the interval Class ( R )

$$R = (\text{Highest Score} - \text{Lowest Score})$$

$$R = 80 - 64$$

$$R = 16$$

- b. The Among of the Interval class (K)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 4,77$$

$$K = 5,77$$

$$K = 5$$

- c. The wide of interval Class

$$P = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{16}{5}$$

$$= 3,2$$

Appendix 11

The counting of mean score between pretest and post test

Number of Sample	The score of pre-test	The score of post-test	Difference	$X_d (d-Md)$	$\sum X^2d$
1	40	80	40	9.8	96.04
2	40	80	40	9.8	96.04
3	36	68	32	1.8	3.24
4	32	68	36	5.8	33.64
5	40	68	28	- 2.2	4.84
6	40	68	28	- 2.2	4.84
7	40	68	28	- 2.2	4.84
8	44	68	24	- 6.2	38.44
9	40	76	36	5.8	33.64
10	44	76	32	1.8	3.24
11	32	72	44	13.8	190.44
12	44	68	24	- 6.2	38.44
13	36	72	36	5.8	33.64
14	28	68	40	9.8	96.04
15	32	68	36	5.8	33.64
16	40	76	36	5.8	33.64
17	32	76	44	13.8	190.44
18	52	68	16	-14.2	201.64
19	40	64	24	- 6.2	38.44
20	40	64	24	- 6.2	38.44
21	40	64	24	- 6.2	38.44
22	36	64	28	- 2.2	4.84
23	36	68	32	1.8	3.24
24	44	68	24	- 6.2	38.44
25	40	68	28	- 2.2	4.84
26	40	68	28	- 2.2	4.84
27	52	68	16	-14.2	201.64
28	52	72	20	- 10.2	104.04
<b>Total</b>	1112	1956	<b><math>\sum d = 848</math></b>	2.4	1613.92

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{848}{28}$$

$$Md = 30,2$$



Appendix 12

The Counting of Pre test and Post test

a. Score of Pre Test

Lowest Score	: 28
Highest	: 52
Mean Score	: 39.71
Sample $n_1$	: 28

b. Score of Post test

Lowest score	: 64
Highest	: 80
Mean Score	: 69.85
Sample $n_2$	: 28

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{30.2}{\sqrt{\frac{1613.93}{28(28-1)}}$$

$$t = \frac{30.2}{\sqrt{\frac{1613.93}{756}}}$$

$$t = \frac{30.2}{\sqrt{2.13481}}$$

$$t = \frac{30.2}{1.461098901512}$$

$$t = 20.66937424$$

$$t_{list} = 2.05$$

The hypothesis if  $H_1$  will be accepted I  $t_{count} \geq t_{list} = 20.66937424 \geq 2.05$

Appendix 13

Table of values T distributed

NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI-t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## Appendix 14

The question on the card of simulation board

Topic around students' Home

1. How do you like if go out from home without tell your parents?
2. Do you have any idea about my new home?
3. Do you think my home is beautiful?
4. What do you think about mini garden in my home?
5. What do you think about the benefit of plant in the home?
6. What is your opinion about my new neighbor?
7. What are your views about home sweet home?
8. Do you think that the new home is there are ghosts?
9. Do you have any idea about the color of my room?
10. What do you think if the color of my room is brown? Is it still beauty?
11. Can you give the reason why we are give greetings if we enter the home?
12. What do you think of my dormitory?
13. What your opinion your new friends in the dormitory?
14. Do you have any idea the wallpaper in my new room?
15. Give me your reason why we must prayer for the god?
16. Give me a brief explanation about the rules of your home?

Topic Social Media

1. What your opinion about social media?
2. What your opinion about BBM?
3. Do you think that gadget can help your score in the class?
4. What your opinion about Instagram?
5. What do you think about facebook?
6. Do you have facebook?
7. What do you think twitter?
8. Do you think that English lesson is difficult?
9. Please give your frank opinion about using the social media for students?
10. What your idea about your social media's friends?
11. How do you feel while playing this game?
12. Do you think that we should follow teacher's instruction?
13. Can you give the reason why social media is more popular in this era?
14. What do you think about using the social media for students?
15. How do you feel if you get the tricked from social media?
16. What do you think about social media is more fun for the communication tools?

### Topic Holiday

1. Do you have any idea where we are going to holiday?
2. Do you think that Bali is good?
3. What do you think if we are going to Borobudur temple?
4. What do you think about beach for the vacation?
5. What is your opinion about swimming for this weekend?
6. What are your views about having vacation in the Bandung?
7. Do you think that Bali is more interest than Jogja?
8. Do you have any idea diving in the Bunaken beach?
9. What do you think if we are going to one destination for this holiday?
10. Can you give the reason why we are going for holiday?
11. What do you think about having holiday in the grandmother's house?
12. What your opinion about go to fishing in the beach?
13. Do you have any idea for the next holiday plan?
14. Give me your reason why we must permission to our parents if we are going to holiday?
15. Give me a brief explanation about your itinerary in this holiday?
16. How do you like if go watching movie with your friends?

### Topic Best Friends

1. What your opinion about your best friends?
2. What your opinion about your bad friend?
3. Do you think that friends will help you in your entire problem?
4. What your opinion about leaving your best friend in danger?
5. What do you think about go to vacation with your best friend?
6. Do you have best friends in your life?
7. What do you think of your long distance friend?
8. Do you think that English lesson is difficult?
9. Please give your frank opinion about your best friends?
10. What your idea about your social media's friends?
11. How do you feel while playing this game?
12. Do you think that we should follow teacher's instruction?
13. Can you give the reason why your friends leaving you?
14. What do you think about boy/girl friend will be your boyfriend/girlfriend?
15. How do you feel if you get the tricked from best friends?
16. What do you think about best friends knows every secret that you have?

Appendix 15

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN PENDIDIKAN	: SMP N 2 LOLAYAN
MATA PELAJARAN	: BAHASA INGGRIS
KELAS	: VIII B
MATERI	: ASKING AND GIVING OPINION
ALOKASI WAKTU	: 1 x 40 MENIT

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan agama yang di anutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran dan damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menepatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan ( factual, konseptual, procedural ) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menalar mengkaji dalam ranah konkrit dan ranah abstract terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.1 menerapkan struktur teks dan unsure kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial dari ungkapan memonta perhatian, mengecek pemahaman, memahami kinerja yang baik dan meminta dan mengukapkan pendapat serta responya, sesuai dengan konteks penggunaanya.

Indicator

1. Siswa mampu mengidentifikasi ungkapan Asking opinion and Giving opinion
2. Siswa mampu meningkatkan kemampuan speaking ability dengan menggunakan ungkapan Asking opinion and Giving Opinion di depan kelas dan dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa mampu menyebutkan 5 ungkapan asking and giving opinion.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa terampil dalam mengidentifikasi ungkapan Asking and giving opinion
2. Siswa terampil dalam berkomunikasi dengan menggunakan ungkapan Asking and giving opinion

D. Materi Pembelajaran

Fungsi Sosial

Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman dan orang lain

Struktur Teks

Asking opinion	Giving Opinion
What do you think of ...?	In my opinion....
Do you think of ....?	I think...
Do you have any idea..?	According to me

How do you like...?	It seems that....
Please give me you frank opinion....?	From my opinion...
What's your opinion..?	I believe that...
What do you think about...?	From my point of view..
Can you give me you reason, why ?	I personally think...

Unsur Kebahasaan

Vocabulary

- Opinion
- School
- Girls
- Boys
- Board
- Picture
- Idea
- Dirty
- Dice
- Like
- Sure
- According
- Reason
- Smart
- Stupid

Speaking Skill

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific Learning

Metode Pembelajaran : Cooperative Learning

F. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media : Simulation Board

Alat dan Bahan :

- Dice
- Token
- Question Card
- Expression card



- Simulation Board

Sumber Belajar

- Buku Siswa Bahasa Inggris kelas VIII SMP/MTS
- Buku Guru Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTS

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Greetings dan berdoa</li><li>- Memeriksa kehadiran siswa</li><li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li><li>- Memberi motivasi pada siswa</li><li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li></ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa mengamati ungkapan-ungkapan yang ada pada papan tulis.</li><li>- Siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li></ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan Ungkapan-ungkapan yang ada di papan tulis.</li><li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li><li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li><li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li></ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving opinion</li><li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat.</li></ul>	60 menit

	<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membuat percakapan tentang asking and giving opinion, sesuai dengan contoh yang di berikan guru.</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa untuk maju di depan kelas dengan pasangan dan melakukan percakapan sesuai dengan yang siswa buat</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	15 Menit

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan Kedua	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> <li>- Membagi siswa dalam beberapa kelompok</li> <li>- Memberikan Simulation Board media kepada siswa</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion around the school menggunakan media permainan simulation board</li> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul>	60 menit

	<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards secara bergantian dengan kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu</li> </ul>	<p>16 Menit</p>

	dialogue mengenai topic. - Berdoa	
--	--------------------------------------	--

### 3. Pertemuan Ketiga

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> <li>- Membagi siswa dalam beberapa kelompok</li> <li>- Memberikan Simulation Board media kepada siswa</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion about banning of mobile phone dengan menggunakan media permainan simulation board</li> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul>	60 menit

	<p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards secara bergantian dengan kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	17 Menit

#### 4. Pertemuan Keempat

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan</li> </ul>	10 menit

	<p>topic pada hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> <li>- Membagi siswa dalam beberapa kelompok</li> </ul> <p>Memberikan Simulation Board media kepada siswa</p>	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion about social-media dengan menggunakan media permainan simulation board</li> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards</li> </ul>	60 menit

	<p>secara bergantian dengan kelompok masing-masing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	18 Menit

#### 5. Pertemuan Kelima

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> <li>- Membagi siswa dalam beberapa kelompok</li> <li>- Memberikan Simulation Board media kepada siswa</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion around students' home dengan menggunakan media permainan simulation board</li> </ul>	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards secara bergantian dengan kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> </ul>	<p>19 Menit</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	
--	--	--

#### 6. Pertemuan Keenam

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion around Friend zone dengan menggunakan media permainan simulation board</li> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul>	60 menit

	<p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards secara bergantian dengan kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	20 Menit

#### 7. Pertemuan ketujuh

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> </ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> <li>- Membagi siswa dalam beberapa kelompok</li> <li>- Memberikan Simulation Board media kepada siswa</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati simulation board yang di berikan guru dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai asking and giving opinion about Holiday dengan menggunakan media permainan simulation board</li> <li>- Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topic pada permainan simulation board</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru yang berkaitan dengan topic tersebut</li> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving information dengan menggunakan media simulation board game</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat secara kelompok</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memainkan permainan simulation boards secara bergantian dengan kelompok masing-masing</li> </ul>	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa lain di dalam kelompok</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa di minta untuk berpran active di dalam kelompok yaitu dengan mempresentasikan hasil dari akhir permainan tersebut</li> <li>- Guru akan memenangkan setiap kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan tepat.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	21 Menit

#### 8. Pertemuan Kedelapan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Greetings dan berdoa</li> <li>- Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>- Social chat : menanyakan kabar, keadaan aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan topic pada hari ini.</li> <li>- Memberi motivasi pada siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran/Manfaat pembelajaran</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati ungkapan-ungkapan yang ada pada papan tulis.</li> <li>- Siswa menulis beberapa kosa kata yang tidak di mengerti.</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan Ungkapan-ungkapan yang ada di papan tulis.</li> <li>- Siswa merespon beberapa pertanyaan guru</li> </ul>	60 menit

	<p>yang berkaitan dengan topic tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bertanya mengenai kosa kata yang tidak di mengerti.</li> <li>- Siswa yang lain merespon pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa yang lain, jika tidak ada yang tahu barulah guru yang akan menjawab atau membenarkan.</li> </ul> <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan secara seksama penjelasan tentang penggunaan ungkapan asking and giving opinion</li> <li>- Siswa dapat menemukan informasi secara tersurat atau tersirat.</li> </ul> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membuat percakapan tentang asking and giving opinion, sesuai dengan contoh yang di berikan guru.</li> </ul> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa untuk maju di depan kelas dengan pasangan dan melakukan percakapan sesuai dengan yang siswa buat</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>- Guru menugaskan siswa untuk membuat satu dialogue mengenai topic.</li> <li>- Berdoa</li> </ul>	<p>22 Menit</p>

Mengetahui

Mengatahui

Guru Mitra

Peneliti

## The Application of Simulation Board Media

---



## The Application of Simulation Board Media

---



The Application of Simulation Board Media

