

BIBLIOGRAPHY

- Akrimah, R. A., Nainggolan, F., & Sinaga, T. (2017). Teaching Vocabulary through Pictionary Game to First Grade of SMPN 1 Way Tuba. *Unila Journal of English Teaching*, 1-10.
- Aoues, A., & Souaad, Z. (2020). Teachers' Attitudes Towards The Use of Pictionary Game to Teach Vocabulary.
- Chidah, S. (2014). Pictionary Game as a Technique to Facilitate Students' Understanding on Common Noun. *Walisongo e-Prints*.
- Dwi, L. (2017). Improving Students' Vocabulary Mastery through Pictionary Board Game at Grade IV B of Elementary School 36 Pekanbaru. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1-6.
- Ersoz, A. (2000). Six Games for the ESL/EFL Class. *The Internet TESL Journal*.
- Fadhilah, S. (2011). Teaching English Concrete Nouns Using Pictionary Game. *Master's thesis*.
- French, & Virginia, A. (1986). *Techniques in Teaching Vocabulary*. New York: Oxford University Press.
- Gay, L., Millis, G., & Airasian, P. (2006). Educational Research. *Upper Saddle River, NJ : Pearson Education*.
- Hadfield, J. (1984). *Elementary Communication Game, A Collection of Game and Activities for Elementary Students of English*. Hong Kong: Nelson.
- Harmer, W., & Lely, L. (2019). Using Pictionary Game to Increase Learners' Vocabulary Mastery in English Language Instruction. *Journal of English Education Studies (JEES)*, 2(1), 43-51.
- Heinich, R. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. United States of America: Prentice-Hall Inc.
- Huyen, N., & Thu-Ngak, T. (2003). Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kartini, I., & Kareviati, E. (2021). The Students' Responses Toward The Implementation of Pictionary Game in Teaching Vocabulary to The Seventh

- Grade Students in One of Junior High School in Cimahi. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(3), 375-383.
- Koprowski, M. (2004). Ten Good Games for Recycling Vocabulary. *The Internet TESL Journal*, 12(7).
- Nist, S., & Mohr, C. (2002). *Improving Vocabulary Skills*. West Berlin: Townsend Press Inc.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to Speakers of Other Languages*. New York: Routledge.
- Puspitasari, R. (2020). Hikmah Pandemi Covid-19 bagi Pendidikan di Indonesia. *Skripsi*.
- Rahman, R. A., Choo, Y. B., & Li, K. L. (2016). The Use of e-Pictionary in Vocabulary Instruction. *English Teacher* 45.3.
- Sakti, I. (2019, April). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 2, 1.
- Scrivener, J. (1994). *Learning Teaching*. Heinemann.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. England: Pearson Education Limited.
- Triandini, Y. (2017). The Effect of Pictionary Game on Student's Vocabulary Retention. *Doctoral Dissertation*.
- Tyson, R. (1998). Serious Fun: Using Games, Jokes, and Stories in the Language Classroom. *Summer Workshop for Elementary School Teachers Journal*.
- Warschauer, M. (1996). *Computer Assisted Language Learning*. Tokyo: Logis International.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1996). *Games for Language Learning*. Tokyo: Logis International.

APPENDICES

APPENDIX A. PRE-TEST AND POST-TEST

English Vocabulary Test

Name (optional) :
Class :

Choose the correct answer by crossing (X) a, b, c, or d!
(Pilihlah jawaban yang tepat dengan menyilang (X) huruf a, b, c, atau d!)

1. What kind of expression is this:
“Attention Please”?
 - a. Giving suggestion
 - b. Asking for attention
 - c. Giving opinion
 - d. Giving attention
2. What is the meaning of word “attention” in Indonesia?
 - a. Apresiasi
 - b. Perhatian
 - c. Pendapat
 - d. Memahami
3. These are “asking for attention” expression, except:
 - a. Attention please?
 - b. Hello?
 - c. Are you ready to study?
 - d. I suggest you to ...
4. Giving appreciation is for ...
 - a. Saying happy birthday
 - b. Giving attention
 - c. Praise someone
 - d. Giving opinion
5. What is the meaning of word “praise” in Indonesia?
 - a. Perhatian
 - b. Apresiasi
 - c. Memahami
 - d. Memuji
6. Wati : You look cute with your new hair cut
Iwan : Thank you for saying so.



What does Wati mean?

- a. She compliments Iwan
 - b. She congratulates Iwan
 - c. She does not like Iwan's new hair cut
 - d. She wants to have a new hair cut
7. Mrs. En : Congratulations on winning the Physics Olympiad
Sitana :

What will Sitana probably say?

- a. Agree with you
 - b. Thank you
 - c. I don't think so
 - d. That's not true
8. Edo : I think all animals in the zoo should be locked up in cages.
Rina : I don't think so.

What does Rina mean?

- a. She agrees with Edo's opinion
 - b. She thinks that all animals should be locked up in cages
 - c. She thinks that all animals should have cages
 - d. She disagrees with Edo's opinion
9. What is the meaning of word "opinion" in Indonesia?
a. Memuji
b. Pendapat
c. Perhatian
d. Memahami
10. Ando : What do you think about our new teacher?
Wita : I think he is very talkative

What does Wita mean?

- a. She thinks that their new teacher is very active.
 - b. She thinks that their new teacher talks too much.
 - c. She thinks that their new teacher is very attractive.
 - d. She thinks that their new teacher needs to talk much.
11. What is the meaning of word "disagree" in Indonesia?
a. Setuju
b. Memuji
c. Dipuji
d. Tidak setuju

12. Rama : Your picture is! I like the colour
 Neta : Thanks
 a. Bad
 b. Horrible
 c. Beautiful
 d. Mad
13. Student :,Sir, what is “attention” in Bahasa Indonesia?
 Mr. Budi : Attention in Bahasa Indonesia is “perhatian”
 a. Attention please
 b. Yes, please
 c. Excuse me
 d. Really
14. Mr. Budi : Are we all ready to learn English?
 Students : Yes, Ma’am
 a. Do you understand
 b. I think so
 c. What do you think
 d. Attention, please
15. What is the meaning of word “memberikan pendapat”?
 a. Asking for attention
 b. Checking for understanding
 c. Asking for opinion
 d. Giving opinion
16. Teacher : Do you understand?
 Students : Yes, sir!
 What kind of expression that teacher gives?
 a. Asking for attention
 b. Asking for suggestion
 c. Checking understanding
 d. Giving opinion
17. What is the meaning of word “understand” in Indonesia?
 a. Memahami
 b. Perhatian
 c. Memuji
 d. Menanggapi
18. Reza : What do you think about my new hairstyle? Am I beautiful with it?
 Fami : I think you are beautiful with it

The words “what do you think about my new hairstyle?” are the expression of...

- a. Showing appreciation
- b. Giving opinion
- c. Giving invitation
- d. Asking for opinion

19. Juli : Woa, what a beautiful dress today, Mirna!
Mirna : Thank you

What kind of expression does Juli gives?

- a. Giving opinion
- b. Giving appreciation
- c. Asking for appreciation
- d. Asking for opinion

20. Rada : Do you understand the homework?
Cindy : No, I don't. How about you? Do you understand the homework?
Rada : Yes, I do.

Does Rada understand the homework?

- a. No, she don't.
- b. Yes, she does.
- c. Yes, she do.
- d. No, she doesn't.

APPENDIX B. ENGLISH LESSON PLAN FOR TREATMENT

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama : Nidya Nuraliyah M
Sekolah : SMP Negeri 3 Pattalassang
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran/Tema : Bahasa Inggris / It's English Time !
Materi Pokok (Topik) : Asking and Giving Attention
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (80 Menit)
Pertemuan : Ke-2

Media Pembelajaran :

- Media
 - 1) Video
 - 2) Aplikasi Game Online
 - 3) Worksheet
 - 4) Lembar Siswa
- Alat
 - 1) Laptop
 - 2) Handphone
- Sumber Belajar
 - 1) Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII Revisi 2017 Chapter I hal. 2-5
 - 2) YouTube

<https://youtu.be/TvSeWOj0R20>



3) Aplikasi Skribbl.io Game Online



Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN (10 Menit)

- Memberikan salam pembuka dan pengenalan tema

PEMBAHASAN (60 Menit)

- Guru memberikan penjelasan tentang pengertian, karakteristik dan contoh Asking & Giving Attention.
- Guru membagikan link video YouTube tentang Asking & Giving Attention via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka link YouTube yang telah dibagikan untuk menyimak atau menonton video tersebut.
- Guru mengelompokkan siswa dalam kelas dengan satu kelompok berjumlah delapan orang dengan cara menyebutkan angka 1-4 dari siswa pertama hingga siswa terakhir, kemudian memberikan arahan kepada siswa agar duduk dalam kelompoknya masing-masing.
- Guru menjelaskan mekanisme dalam permainan. Dalam permainan ada yang dinamakan **private room, custom word, rounds dan estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar**.
 - a) Dalam **private room**, guru akan membuat dua private room untuk siswa (Private Room I & Private Room II). Private Room I untuk kelompok 1 dan 3, Private Room II untuk kelompok 2 dan 4. Setelah membuat room, guru akan membagikan link private room I & II via WhatsApp Group kemudian siswa diarahkan untuk masuk dalam private room sesuai pembagian kelompok yang diberikan.
 - b) Dalam **custom word**, terdapat tiga pilihan kata menggambar yaitu Asking for Attention, Responding dan Showing Attention. Ketika siswa mendapatkan giliran atau kesempatan dalam menggambar sesuatu, siswa tersebut akan diberikan pilihan dari tiga **custom word** yang ada untuk menggambarkan sebuah situasi. Selama proses menggambar, siswa diperbolehkan memberikan kata kunci dengan melihat salah satu karakteristik dari Asking for Attention, Responding dan Showing Attention sesuai dari custom word yang mereka pilih. Karakteristik harus mengacu pada materi yang telah diberikan sebelumnya pada awal pembelajaran tentang Asking &

Giving Attention. Setiap karakteristik yang telah digunakan dalam proses menggambar akan dicatat oleh guru sebagai pengawas keliling dengan tujuan agar karakteristik tersebut tidak digunakan sebagai kata kunci yang sama dalam beberapa siswa. Setiap siswa dalam kelompok yang mendapatkan giliran akan dipantau oleh guru ketika pemilihan kata kunci. Kata kunci berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk menebak gambar.

- c) Dalam **rounds (ronde)**, setiap room akan memiliki dua ronde dalam permainan. Satu ronde akan terhitung ketika semua pemain telah mendapatkan giliran dalam menggambar. Ketika dua ronde telah selesai, maka system akan mengumumkan juara ke-1 hingga juara ke-16 dihitung dari point yang dikumpulkan selama dua ronde permainan berlangsung. Semakin cepat dan tepat pemain dalam menebak gambar, maka point yang didapatkan akan semakin tinggi.
 - d) Dalam **estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar** terdapat 50 detik yang diberikan oleh system. Selama penggambar sedang menggambarkan sebuah custom word yang mereka pilih, maka pemain lain harus menebak selama 50 detik. Ketika estimasi waktu selama 50 detik telah habis dan masih ada penebak gambar yang belum menebak dengan benar, maka system menghentikan aktivitas penggambar dan penebak gambar kemudian menampilkan kunci jawaban custom word yang dipilih penggambar. Namun, ketika selama 50 detik semua penebak gambar telah menebak dengan benar maka system akan memberikan giliran kepada pemain lain untuk menggambar atau permainan terus berlanjut.
- Guru membuka web skribbl.com dan membuat dua private room (Private Room I & Private Room II). Satu private room tersedia untuk 16 orang siswa dengan waktu menggambar dan menebak gambar hingga 50 detik dengan dua ronde dan custom word untuk permainan berjumlah 16 kata.
 - Dalam satu private room, terdapat dua kelompok siswa yang akan bertanding di dalam permainan. Kelompok 1 & 3 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room I) dan kelompok 2 & 4 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room II).
 - Guru membagikan link Private Room I & Private Room II skribbl.com game via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka masing-masing sesuai link yang telah ditentukan oleh guru dalam kelompoknya dan login di perangkat masing-masing.
 - Permainan dalam Private Room I & Private Room II akan dimulai secara bersamaan dan setiap siswa akan mendapatkan giliran dalam menggambar dari kata kunci yang didapatkan, satu siswa mendapatkan satu kata kunci yang berbeda.
 - Guru mengawasi siswa selama permainan untuk mencatat karakteristik yang dipilih atau yang digunakan pada setiap penggambar.

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan point dalam game sebanyak 15 kali menebak gambar dan satu kali kesempatan menggambar. • Estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar selama 50 detik, jika lebih dari 50 detik maka kata kunci langsung terjawab oleh system sehingga siswa yang belum bisa menebak kata kunci dengan benar akan mendapatkan point yang rendah. • Anggota kelompok masing-masing mengumpulkan point selama game berlangsung dengan cara menebak gambar, semakin cepat menebak gambar dengan kata kunci yang benar maka point yang didapatkan semakin tinggi. • Kelompok yang mendapatkan point paling tinggi dari hasil penggabungan point tiap anggota merupakan kelompok yang menang dalam permainan.
<p>PENUTUP (10 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian membuat kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dengan game yang telah dimainkan yang relevan dengan materi Asking & Giving Attention. • Guru membagikan tugas per individu via WhatsApp Group yaitu membuat percakapan tentang Asking & Giving Attention sebanyak 5 karakteristik sesuai materi yang ditampilkan dalam kelas. • Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan doa bersama

***Bahan Materi Pembelajaran pada Topik Asking & Giving Attention**

A. Arti dari Asking & Giving Attention

- Meminta perhatian (asking for attention) merupakan ekspresi ketika kita membutuhkan perhatian dari orang-orang dan ketika ingin menyampaikan sesuatu.
- Memberikan perhatian (giving attention) merupakan ekspresi menunjukkan respon dari permintaan perhatian teman kita untuk kita.

B. Karakteristik Asking & Giving Attention

Asking for Attention	Responding	Showing Attention
<ul style="list-style-type: none"> • Excuse me • Attention please • Can I have your attention, please? • May I have your attention, please? • Sorry to trouble you 	<ul style="list-style-type: none"> • Yes, please • Alright • Sure • What is it? 	<ul style="list-style-type: none"> • I see • Well • Tell me more • Really? • Is he/she/it? have you?

<ul style="list-style-type: none"> • Sorry to bother you • Look what I've got here • Look here' • Look! • Hey 		<ul style="list-style-type: none"> • What happened next?
--	--	---

C. Contoh Asking & Giving Attention

Contoh 1

Teacher : **Attention please!** (Perhatian semuanya!)

Student 1 : **Yes sir!** (Iya pak)

Teacher : I will give you some explanation about this theory,
so

please listen to me. (Saya akan menjelaskan kepada kalian mengenai teori ini, jadi tolong dengarkan saya.)

Student 2 : **Sir, may I get your attention please?** (Pak, bolehkah

saya minta perhatiannya sebentar?)

Teacher : **Yes, what's wrong?** (Ya, ada masalah apa?)

Student 2 : Can you repeat this part for me? (Bisakah Anda mengulang bagian ini untuk saya?)

Contoh 2

Adam : Doni, **please listen to me!**. (Doni, tolong dengarkan aku!)

Doni : **What's wrong? What's happening?** (Apa yang terjadi? Ada kejadian apa?)

Adam : I just got the reply about the email that we sent to the TV station!
(Aku baru saja mendapatkan balasan mengenai email yang kita kirim ke stasiun TV.)

Doni : **Really? Are we gonna be on TV?** (Benarkah? Apakah kita akan muncul di TV?)

Adam : Yes! We will be on TV! (Ya! Kita akan muncul di TV!)

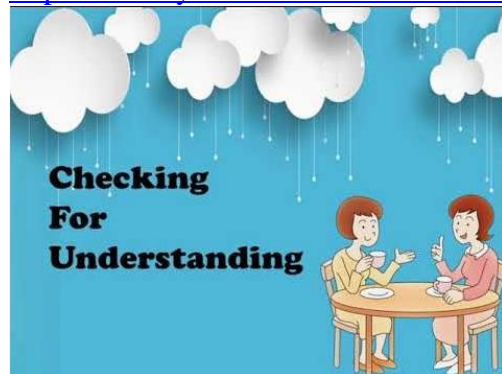
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama : Nidya Nuraliyah M
Sekolah : SMP Negeri 3 Pattalassang
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran/Tema : Bahasa Inggris / It's English Time !
Materi Pokok (Topik) : Checking For Understanding
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (80 Menit)
Pertemuan : Ke-3

Media Pembelajaran :

- Media
 - 5) Video
 - 6) Aplikasi Game Online
 - 7) Worksheet
 - 8) Lembar Siswa
- Alat
 - 3) Laptop
 - 4) Handphone
- Sumber Belajar
 - 4) Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII Revisi 2017 Chapter I hal. 6-9
 - 5) YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=iG-QSiyhX0Q>



6) Aplikasi Skribbl.io Game Online



Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN (10 Menit)

- Memberikan salam pembuka dan pengenalan topik

PEMBAHASAN (60 Menit)

- Guru memberikan penjelasan tentang pengertian, karakteristik dan contoh Checking For Understanding.
- Guru membagikan link video YouTube tentang Checking For Understanding via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka link YouTube yang telah dibagikan untuk menyimak atau menonton video tersebut.
- Guru mengelompokkan siswa dalam kelas dengan satu kelompok berjumlah delapan orang dengan cara menyebutkan angka 1-4 dari siswa pertama hingga siswa terakhir, kemudian memberikan arahan kepada siswa agar duduk dalam kelompoknya masing-masing.
- Guru menjelaskan mekanisme dalam permainan. Dalam permainan ada yang dinamakan **private room, custom word, rounds dan estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar.**
 - a) Dalam **private room**, guru akan membuat dua private room untuk siswa (Private Room I & Private Room II). Private Room I untuk kelompok 1 dan 3, Private Room II untuk kelompok 2 dan 4. Setelah membuat room, guru akan membagikan link private room I & II via WhatsApp Group kemudian siswa diarahkan untuk masuk dalam private room sesuai pembagian kelompok yang diberikan.
 - b) Dalam **custom word**, terdapat tiga pilihan kata menggambar yaitu Checking For Understanding, Understanding dan Misunderstanding. Ketika siswa mendapatkan giliran atau kesempatan dalam menggambar sesuatu, siswa tersebut akan diberikan pilihan dari tiga **custom word** yang ada untuk menggambarkan sebuah situasi. Selama proses menggambar, siswa diperbolehkan memberikan kata kunci dengan melihat salah satu karakteristik dari Checking For Understanding, Understanding dan Misunderstanding sesuai dari custom word yang mereka pilih. Karakteristik harus mengacu pada materi yang telah diberikan sebelumnya pada awal pembelajaran tentang

Checking For Understanding. Setiap karakteristik yang telah digunakan dalam proses menggambar akan dicatat oleh guru sebagai pengawas keliling dengan tujuan agar karakteristik tersebut tidak digunakan sebagai kata kunci yang sama dalam beberapa siswa. Setiap siswa dalam kelompok yang mendapatkan giliran akan dipantau oleh guru ketika pemilihan kata kunci. Kata kunci berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk menebak gambar.

- c) Dalam **rounds (ronde)**, setiap room akan memiliki dua ronde dalam permainan. Satu ronde akan terhitung ketika semua pemain telah mendapatkan giliran dalam menggambar. Ketika dua ronde telah selesai, maka system akan mengumumkan juara ke-1 hingga juara ke-16 dihitung dari point yang dikumpulkan selama dua ronde permainan berlangsung. Semakin cepat dan tepat pemain dalam menebak gambar, maka point yang didapatkan akan semakin tinggi.
 - d) Dalam **estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar** terdapat 50 detik yang diberikan oleh system. Selama penggambar sedang menggambar sebuah custom word yang mereka pilih, maka pemain lain harus menebak selama 50 detik. Ketika estimasi waktu selama 50 detik telah habis dan masih ada penebak gambar yang belum menebak dengan benar, maka system menghentikan aktivitas penggambar dan penebak gambar kemudian menampilkan kunci jawaban custom word yang dipilih penggambar. Namun, ketika selama 50 detik semua penebak gambar telah menebak dengan benar maka system akan memberikan giliran kepada pemain lain untuk menggambar atau permainan terus berlanjut.
- Guru membuka web skribbl.com dan membuat dua private room (Private Room I & Private Room II). Satu private room tersedia untuk 16 orang siswa dengan waktu menggambar dan menebak gambar hingga 50 detik dengan dua ronde dan custom word untuk permainan berjumlah 16 kata.
 - Dalam satu private room, terdapat dua kelompok siswa yang akan bertanding di dalam permainan. Kelompok 1 & 3 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room I) dan kelompok 2 & 4 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room II).
 - Guru membagikan link Private Room I & Private Room II skribbl.com game via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka masing-masing sesuai link yang telah ditentukan oleh guru dalam kelompoknya dan login di perangkat masing-masing.
 - Permainan dalam Private Room I & Private Room II akan dimulai secara bersamaan dan setiap siswa akan mendapatkan giliran dalam menggambar dari kata kunci yang didapatkan, satu siswa mendapatkan satu kata kunci yang berbeda.
 - Guru mengawasi siswa selama permainan untuk mencatat karakteristik yang dipilih atau yang digunakan pada setiap penggambar.

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan point dalam game sebanyak 15 kali menebak gambar dan satu kali kesempatan menggambar. • Estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar selama 50 detik, jika lebih dari 50 detik maka kata kunci langsung terjawab oleh system sehingga siswa yang belum bisa menebak kata kunci dengan benar akan mendapatkan point yang rendah. • Anggota kelompok masing-masing mengumpulkan point selama game berlangsung dengan cara menebak gambar, semakin cepat menebak gambar dengan kata kunci yang benar maka point yang didapatkan semakin tinggi. • Kelompok yang mendapatkan point paling tinggi dari hasil penggabungan point tiap anggota merupakan kelompok yang menang dalam permainan.
<p>PENUTUP (10 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian membuat kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dengan game yang telah dimainkan yang relevan dengan materi Checking For Understanding. • Guru membagikan tugas per individu via WhatsApp Group yaitu membuat percakapan tentang Checking For Understanding sebanyak 5 karakteristik sesuai materi yang ditampilkan dalam kelas. • Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan doa bersama

***Bahan Materi Pembelajaran pada topik Checking For Understanding**

D. Arti dari Checking For Understanding

Checking for understanding adalah ungkapan atau ekspresi yang digunakan untuk mengecek pemahaman seseorang atau lawan bicara kita mengenai apa yang kita sampaikan kepadanya. Respon yang di berikan dapat berupa hal yang positif (paham apa yang di maksud) namun dapat juga berupa hal yang negatif (tidak memahami apa yang di maksud).

E. Karakteristik Checking For Understanding

Checking for Understanding	Responding Indicating Understanding	Responses Indicating Misunderstanding
<ul style="list-style-type: none"> • Do you understand what I'm saying? • Do you know what I mean? 	<ul style="list-style-type: none"> • I see what you're saying • I see what you mean 	<ul style="list-style-type: none"> • I don't get it • I don't follow you • I'm not sure I get your point

<ul style="list-style-type: none"> • Do you know what I am talking about? • Does that make any sense? • Do you follow me? • Are you with me? • With me so far? • You know? • You see? • Right? 	<ul style="list-style-type: none"> • I know what you mean • I know • I understand what you're saying • I'm with you • I hear you • I hear what you're saying 	<ul style="list-style-type: none"> • I'm sorry, what do you mean? • I don't understand
--	--	--

F. Contoh Checking for Understanding

Contoh 1

Teacher : So that's how you solve this problem. Any questions? (Jadi

itu caranya menyelesaikan soal ini. Ada pertanyaan?)

Student : Then what's the correlation this problem with the previous

one? I think they're kinda similar with each other. Am I thinking right? (Terus apa hubungannya dengan soal sebelumnya? Saya rasa keduanya mirip)

Teacher : They're different. The previous one, we use a simple

multiplication. In this one, we use multiplication then use square root. **Do you understand?** (Beda. Sebelumnya, kita pakai perkalian simpel. Yang ini, kita pakai perkalian terus akar kuadrat. Apa kamu mengerti?)

Student : **Yes, I understand now.** (Ya, saya mengerti sekarang)

Contoh 2

Johny : Mark, let's play a round of game again! (Mark, ayo main sekali lagi!)

Mark : No, I want to stop. **I don't understand the rules**, it's complicated for me. (Enggak ah, aku mau udahan. Aku nggak ngerti aturannya, terlalu ribet buat aku)

Johny : The rule is actually pretty simple, **you know?** If you can't raise up your score, just find the treasures as much as possible. (Peraturannya cukup simpel, tahu? Kalau kamu nggak bisa naikin nilai kamu, cari aja harta karun sebanyak mungkin)

Mark : Where can I find it? (Dimana aku bisa nemunya?)

Johny : Do you remember the boxes inside the room? The treasures inside

them. But you need to click them twice to open the treasure. When you get a treasure, your point will increase immediately. **Do you get my point?** (Kamu ingat kotak-kotak dalam ruangan? Harta karunnya di dalam situ. Tapi kamu harus klik dua kali buat buka harta karun. Kalau kamu dapat harta karun, poin kamu akan langsung nambah. Kamu ngerti maksud aku?)

Mark : **I get it.** Okay, let's try the game one more time! (Aku ngerti. Oke, ayo coba main sekali lagi!)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama : Nidya Nuraliyah M
Sekolah : SMP Negeri 3 Pattalassang
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran/Tema : Bahasa Inggris / It's English Time !
Materi Pokok (Topik) : Expression of Compliments/Appreciation
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (80 Menit)
Pertemuan : Ke-4

Media Pembelajaran :

- Media
 - 1) Video
 - 2) Aplikasi Game Online
 - 3) Worksheet
 - 4) Lembar Siswa
- Alat
 - 1) Laptop
 - 2) Handphone
- Sumber Belajar
 - 1) Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII Revisi 2017 Chapter I hal. 10-13
 - 2) YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=pvZSBjZ7wX8>



SHOWING APPRECIATION (Materi Bahasa Inggris SMP Kelas 8)

3) Aplikasi Skribbl.io Game Online



Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN (10 Menit)

- Memberikan salam pembuka dan pengenalan tema

PEMBAHASAN (60 Menit)

- Guru memberikan penjelasan tentang pengertian, karakteristik dan contoh Expression of Compliments/Appreciation.
- Guru membagikan link video YouTube tentang Expression of Compliments/Appreciation via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka link YouTube yang telah dibagikan untuk menyimak atau menonton video tersebut.
- Guru mengelompokkan siswa dalam kelas dengan satu kelompok berjumlah delapan orang dengan cara menyebutkan angka 1-4 dari siswa pertama hingga siswa terakhir, kemudian memberikan arahan kepada siswa agar duduk dalam kelompoknya masing-masing.
- Guru menjelaskan mekanisme dalam permainan. Dalam permainan ada yang dinamakan **private room, custom word, rounds dan estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar.**
 - e) Dalam **private room**, guru akan membuat dua private room untuk siswa (Private Room I & Private Room II). Private Room I untuk kelompok 1 dan 3, Private Room II untuk kelompok 2 dan 4. Setelah membuat room, guru akan membagikan link private room I & II via WhatsApp Group kemudian siswa diarahkan untuk masuk dalam private room sesuai pembagian kelompok yang diberikan.
 - f) Dalam **custom word**, terdapat tiga pilihan kata menggambar yaitu Compliment, Appreciation, Respon. Ketika siswa mendapatkan giliran atau kesempatan dalam menggambar sesuatu, siswa tersebut akan diberikan pilihan dari tiga **custom word** yang ada untuk menggambarkan sebuah situasi. Selama proses menggambar, siswa diperbolehkan memberikan kata kunci dengan melihat salah satu karakteristik dari Compliment, Appreciation, Respon sesuai dari custom word yang mereka pilih. Karakteristik harus mengacu pada materi yang telah diberikan sebelumnya pada awal pembelajaran tentang Expression of Compliment/Appreciation. Setiap karakteristik yang telah

digunakan dalam proses menggambar akan dicatat oleh guru sebagai pengawas keliling dengan tujuan agar karakteristik tersebut tidak digunakan sebagai kata kunci yang sama dalam beberapa siswa. Setiap siswa dalam kelompok yang mendapatkan giliran akan dipantau oleh guru ketika pemilihan kata kunci. Kata kunci berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk menebak gambar.

g) Dalam **rounds (ronde)**, setiap room akan memiliki dua ronde dalam permainan. Satu ronde akan terhitung ketika semua pemain telah mendapatkan giliran dalam menggambar. Ketika dua ronde telah selesai, maka system akan mengumumkan juara ke-1 hingga juara ke-16 dihitung dari point yang dikumpulkan selama dua ronde permainan berlangsung. Semakin cepat dan tepat pemain dalam menebak gambar, maka point yang didapatkan akan semakin tinggi.

h) Dalam **estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar** terdapat 50 detik yang diberikan oleh system. Selama penggambar sedang menggambarkan sebuah custom word yang mereka pilih, maka pemain lain harus menebak selama 50 detik. Ketika estimasi waktu selama 50 detik telah habis dan masih ada penebak gambar yang belum menebak dengan benar, maka system menghentikan aktivitas penggambar dan penebak gambar kemudian menampilkan kunci jawaban custom word yang dipilih penggambar. Namun, ketika selama 50 detik semua penebak gambar telah menebak dengan benar maka system akan memberikan giliran kepada pemain lain untuk menggambar atau permainan terus berlanjut.

- Guru membuka web skribbl.com dan membuat dua private room (Private Room I & Private Room II). Satu private room tersedia untuk 16 orang siswa dengan waktu menggambar dan menebak gambar hingga 50 detik dengan dua ronde dan custom word untuk permainan berjumlah 16 kata.
- Dalam satu private room, terdapat dua kelompok siswa yang akan bertanding di dalam permainan. Kelompok 1 & 3 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room I) dan kelompok 2 & 4 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room II).
- Guru membagikan link Private Room I & Private Room II skribbl.com game via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka masing-masing sesuai link yang telah ditentukan oleh guru dalam kelompoknya dan login di perangkat masing-masing.
- Permainan dalam Private Room I & Private Room II akan dimulai secara bersamaan dan setiap siswa akan mendapatkan giliran dalam menggambar dari kata kunci yang didapatkan, satu siswa mendapatkan satu kata kunci yang berbeda.
- Guru mengawasi siswa selama permainan untuk mencatat karakteristik yang dipilih atau yang digunakan pada setiap penggambar.

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan point dalam game sebanyak 15 kali menebak gambar dan satu kali kesempatan menggambar. • Estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar selama 50 detik, jika lebih dari 50 detik maka kata kunci langsung terjawab oleh system sehingga siswa yang belum bisa menebak kata kunci dengan benar akan mendapatkan point yang rendah. • Anggota kelompok masing-masing mengumpulkan point selama game berlangsung dengan cara menebak gambar, semakin cepat menebak gambar dengan kata kunci yang benar maka point yang didapatkan semakin tinggi. • Kelompok yang mendapatkan point paling tinggi dari hasil penggabungan point tiap anggota merupakan kelompok yang menang dalam permainan.
<p>PENUTUP (10 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian membuat kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dengan game yang telah dimainkan yang relevan dengan materi Expression of Compliments/Appreciation. • Guru membagikan tugas per individu via WhatsApp Group yaitu membuat percakapan tentang Expression of Compliments/Appreciation sebanyak 5 karakteristik sesuai materi yang ditampilkan dalam kelas. • Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan doa bersama

***Bahan Materi Pembelajaran pada topik Expression of Compliments/Appreciation**

A. Arti dari Expression of Compliments/Appreciation

Showing appreciation adalah ungkapan yang digunakan untuk memberi penghargaan atau pujian atau komentar terhadap seseorang mengenai penampilan, prestasi, dan sebagainya.

B. Karakteristik Expression of Compliments/Appreciation

Compliments	Responses	Appreciation
<ul style="list-style-type: none"> • How beautiful you are! • You're great! • How clever you are • I like your 	<ul style="list-style-type: none"> • Thank you • Yeah, thanks • That's very kind of you • It's nothing • I'm glad you like it • Thanks. It's nice of you to say so 	<ul style="list-style-type: none"> • I appreciate your effort • Well done! • That's great! • Nice work!

	<ul style="list-style-type: none"> • Do you really think so? • Many thanks 	
--	--	--

C. Contoh Expression of Compliments/Appreciation

Contoh 1

Damar : I listened to your new song yesterday. It's a good song, Heri. I like it. (Aku mendengarkan lagu barumu kemarin. Itu lagu yang bagus, Heri)

Heri : Really? Thank you so much, Damar. (Benarkah? Terima kasih banyak, Damar)

Contoh 2

Andi : Dad, look at my handcraft! (Ayah, lihat kerajinan tanganku!)

Father : You made it by yourself? It's cool! (Kamu membuatnya sendiri? Itu keren!)

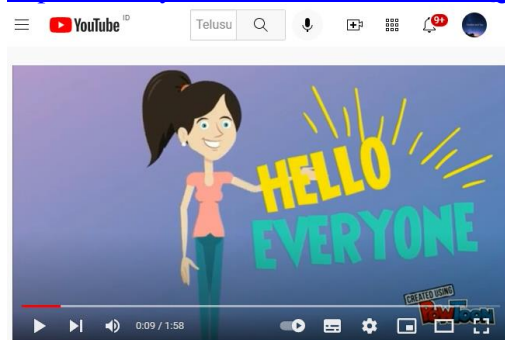
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama : Nidya Nuraliyah M
Sekolah : SMP Negeri 3 Pattalassang
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Mata Pelajaran/Tema : Bahasa Inggris / It's English Time !
Materi Pokok (Topik) : Asking and Giving Opinion
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (80 Menit)
Pertemuan : Ke-5

Media Pembelajaran :

- Media
 - 5) Video
 - 6) Aplikasi Game Online
 - 7) Worksheet
 - 8) Lembar Siswa
- Alat
 - 3) Laptop
 - 4) Handphone
- Sumber Belajar
 - 4) Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII Revisi 2017 Chapter I hal. 14-19
 - 5) YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=su1Og_qqNHs



Asking and Giving Opinion

6) Aplikasi Skribbl.io Game Online



Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN (10 Menit)

- Memberikan salam pembuka dan pengenalan tema

PEMBAHASAN (60 Menit)

- Guru memberikan penjelasan tentang pengertian, karakteristik dan contoh Asking and Giving Opinion.
- Guru membagikan link video YouTube tentang Asking and Giving Opinion via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka link YouTube yang telah dibagikan untuk menyimak atau menonton video tersebut.
- Guru mengelompokkan siswa dalam kelas dengan satu kelompok berjumlah delapan orang dengan cara menyebutkan angka 1-4 dari siswa pertama hingga siswa terakhir, kemudian memberikan arahan kepada siswa agar duduk dalam kelompoknya masing-masing.
- Guru menjelaskan mekanisme dalam permainan. Dalam permainan ada yang dinamakan **private room, custom word, rounds dan estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar.**
 - i) Dalam **private room**, guru akan membuat dua private room untuk siswa (Private Room I & Private Room II). Private Room I untuk kelompok 1 dan 3, Private Room II untuk kelompok 2 dan 4. Setelah membuat room, guru akan membagikan link private room I & II via WhatsApp Group kemudian siswa diarahkan untuk masuk dalam private room sesuai pembagian kelompok yang diberikan.
 - j) Dalam **custom word**, terdapat dua pilihan kata menggambar yaitu Asking for opinion and Giving Opinion. Ketika siswa mendapatkan giliran atau kesempatan dalam menggambar sesuatu, siswa tersebut akan diberikan pilihan dari dua **custom word** yang ada untuk menggambarkan sebuah situasi. Selama proses menggambar, siswa diperbolehkan memberikan kata kunci dengan melihat salah satu karakteristik dari Asking for opinion and Giving opinion sesuai dari custom word yang mereka pilih. Karakteristik harus mengacu pada materi yang telah diberikan sebelumnya pada awal pembelajaran tentang Asking and Giving Opinion. Setiap karakteristik yang telah digunakan dalam proses

menggambar akan dicatat oleh guru sebagai pengawas keliling dengan tujuan agar karakteristik tersebut tidak digunakan sebagai kata kunci yang sama dalam beberapa siswa. Setiap siswa dalam kelompok yang mendapatkan giliran akan dipantau oleh guru ketika pemilihan kata kunci. Kata kunci berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada siswa untuk menebak gambar.

- k) Dalam **rounds (ronde)**, setiap room akan memiliki dua ronde dalam permainan. Satu ronde akan terhitung ketika semua pemain telah mendapatkan giliran dalam menggambar. Ketika dua ronde telah selesai, maka system akan mengumumkan juara ke-1 hingga juara ke-16 dihitung dari point yang dikumpulkan selama dua ronde permainan berlangsung. Semakin cepat dan tepat pemain dalam menebak gambar, maka point yang didapatkan akan semakin tinggi.
 - l) Dalam **estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar** terdapat 50 detik yang diberikan oleh system. Selama penggambar sedang menggambarkan sebuah custom word yang mereka pilih, maka pemain lain harus menebak selama 50 detik. Ketika estimasi waktu selama 50 detik telah habis dan masih ada penebak gambar yang belum menebak dengan benar, maka system menghentikan aktivitas penggambar dan penebak gambar kemudian menampilkan kunci jawaban custom word yang dipilih penggambar. Namun, ketika selama 50 detik semua penebak gambar telah menebak dengan benar maka system akan memberikan giliran kepada pemain lain untuk menggambar atau permainan terus berlanjut.
- Guru membuka web skribbl.com dan membuat dua private room (Private Room I & Private Room II). Satu private room tersedia untuk 16 orang siswa dengan waktu menggambar dan menebak gambar hingga 50 detik dengan dua ronde dan custom word untuk permainan berjumlah 16 kata.
 - Dalam satu private room, terdapat dua kelompok siswa yang akan bertanding di dalam permainan. Kelompok 1 & 3 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room I) dan kelompok 2 & 4 akan bertanding dalam private room yang sama (Private Room II).
 - Guru membagikan link Private Room I & Private Room II skribbl.com game via WhatsApp Group dan mengarahkan siswa untuk membuka masing-masing sesuai link yang telah ditentukan oleh guru dalam kelompoknya dan login di perangkat masing-masing.
 - Permainan dalam Private Room I & Private Room II akan dimulai secara bersamaan dan setiap siswa akan mendapatkan giliran dalam menggambar dari kata kunci yang didapatkan, satu siswa mendapatkan satu kata kunci yang berbeda.
 - Guru mengawasi siswa selama permainan untuk mencatat karakteristik yang dipilih atau yang digunakan pada setiap penggambar.

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengumpulkan point dalam game sebanyak 15 kali menebak gambar dan satu kali kesempatan menggambar. • Estimasi waktu dalam menggambar dan menebak gambar selama 50 detik, jika lebih dari 50 detik maka kata kunci langsung terjawab oleh system sehingga siswa yang belum bisa menebak kata kunci dengan benar akan mendapatkan point yang rendah. • Anggota kelompok masing-masing mengumpulkan point selama game berlangsung dengan cara menebak gambar, semakin cepat menebak gambar dengan kata kunci yang benar maka point yang didapatkan semakin tinggi. • Kelompok yang mendapatkan point paling tinggi dari hasil penggabungan point tiap anggota merupakan kelompok yang menang dalam permainan.
<p>PENUTUP (10 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian membuat kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dengan game yang telah dimainkan yang relevan dengan materi Asking and Giving Opinion. • Guru membagikan tugas per individu via WhatsApp Group yaitu membuat percakapan tentang Asking and Giving Opinion sebanyak 5 karakteristik sesuai materi yang ditampilkan dalam kelas. • Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan doa bersama

***Bahan Materi Pembelajaran pada topik Asking and Giving Opinion**

D. Arti dari Asking and Giving Opinion

Asking Opinion adalah kegiatan meminta pendapat atau opini orang lain dengan tujuan untuk mengetahui pendapat orang lain dari sudut pandang yang berbeda.

E. Karakteristik Asking and Giving Opinion

Asking for Opinion	Giving Opinion
<ul style="list-style-type: none"> • What do you think of...? • What do you think about ...? • What's your opinion of...? • What do you feel about...? • What can you say about....? • How do you feel about...? • Do you think....? • What's your idea...? • I need your opinion about ..? 	<ul style="list-style-type: none"> • In my opinion... • In my view... • I think... • I believe... • I guess... • To my mind... • What I have in my mind...

F. Contoh Expression of Compliments/Appreciation

Contoh 1

Ayu : Do you have any plans for the next holiday?
 Dinda : Not yet.
 Ayu : What about visiting Duver Museum?
 Dinda : Duver Museum?
 Ayu : Yes. Duver is an abbreviation for Dunia Vektor and Reservoir.
 Dinda : What can we see in the museum?
 Ayu : We can get information about vectors, diseases caused by vectors \ and how to prevent us from the infection of such diseases. **What do you think?**
 Dinda : **I think it will be interesting.** Besides, it will certainly broaden our knowledge. Let's go there.
 Ayu : Let's go.

Contoh 2

Caka : I have a problem and **I need your opinion.**
 Lolly : Okay, what is it?
 Caka : I have an invitation to a birthday party this evening, but I haven't finished my assignment.
 Lolly : Okay, and?
 Caka : Should I finish my assignment right now or after the party? **What do you think?**
 Lolly : **I think you should finish it now before the party.** So, you can have fun without thinking about your assignment.
 Caka : Ah, you are right. Thank you!

APPENDIX C. STUDENTS' WORKSHEET

LEMBAR SISWA (LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN SKRIBBL.COM)

*Fitur Dalam Permainan Skribbl.com

- A. Membuka link web yang telah dibagikan oleh guru via WhatsApp Group dan Login terlebih dahulu di perangkat masing-masing, setelah itu klik Play dan masuk dalam private room yang telah dibuat

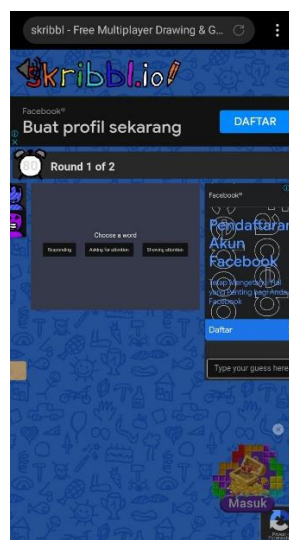


(login)







(klik 'play' untuk masuk dalam private room)

- B. Game dimulai dan pemain yang mendapatkan giliran akan diberikan tiga pilihan custom word

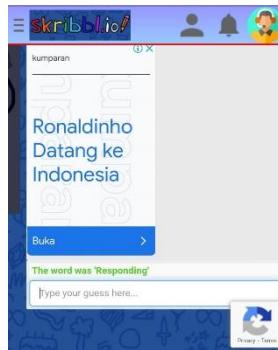


C. Pemain yang mendapatkan giliran menggambar bisa menggunakan beberapa fitur gambaran untuk membuat gambarnya lebih nyata

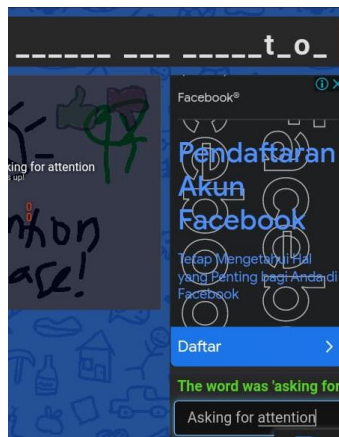
	warna yang bisa dipilih untuk sebuah benda
	brush untuk menggambar sesuatu
	eraser untuk menghapus gambaran
	fill untuk mengganti keseluruhan warna latar gambar
	brush size untuk mengatur ukuran brush dalam menggambar suatu benda



D. Penebak gambar akan menuliskan jawaban tebakan mereka di sebelah kanan gambaran “type your guess here”



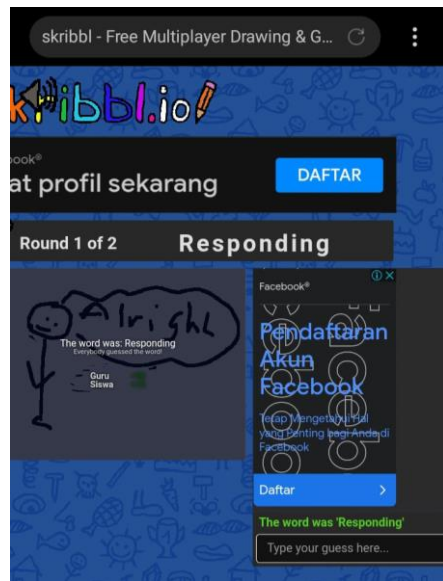
- E. Kata yang berada diatas kotak jawab si penebak merupakan petunjuk jawaban



- F. Ketika waktu 50 detik sudah habis, maka system akan menghentikan permainan dan memberikan kunci jawaban dari custom word yang dipilih oleh penggambar



- G. Ketika semua penebak telah menebak gambar dengan benar, maka system akan menampilkan point para pemain dari poin tertinggi hingga terendah



APPENDIX D. QUESTIONNAIRE

QUESTIONNAIRE

Name (optional) :
Class :

This questionnaire is designed to help the researcher and the teacher to know how effective the Pictionary Game Online can motivate students to improve their vocabulary when this game is used in the class.

**Choose your answer by crossing (X) a, b, c, or d!
(Pilihlah jawabanmu dengan menyilang (X) huruf a, b, c, atau d!)**

1. Saya menyukai belajar *vocabulary* melalui *pictionary game online*.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
2. Saya menyukai jika guru saya menerapkan *pictionary game online* di kelas saya.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
3. Saya lebih suka belajar *vocabulary* melalui *Pictionary game online* daripada metode hafalan yang digunakan guru saya di kelas.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
4. Saya merasa bosan belajar *vocabulary* dengan menggunakan *Pictionary game online*.

- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
5. Dengan menggunakan *Pictionary game online* memberikan saya pemahaman yang lebih baik dalam meningkatkan *vocabulary* daripada metode hafalan.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
6. Saya lebih termotivasi untuk belajar *vocabulary* saat diajar dengan menggunakan *Pictionary game online*.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
7. Saya merasa bahwa *vocabulary* saya meningkat setelah melakukan permainan *Pictionary game online*.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
8. *Pictionary game online* membuat saya lebih aktif dalam mempelajari *vocabulary*.
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
9. *Pictionary game online* merupakan salah satu inovasi belajar yang sangat baik dalam pembelajaran online.
- a. Sangat setuju

- b. Setuju
- c. Tidak setuju
- d. Sangat tidak setuju

10. *Pictionary game online* memiliki fitur menggambar yang lengkap untuk membuat gambaran terlihat lebih nyata dan mudah dimainkan.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Tidak setuju
- d. Sangat tidak setuju

APPENDIX E. DOCUMENTATIONS

