

ABSTRACT

Wahyu Widyaningrum, Bernadetha. 2017. *A Design of Four Units of Games for Extracurricular Class of Speaking for the Seventh Grade of Pangudi Luhur Junior High School 1, Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Pangudi Luhur Junior High School 1 Yogyakarta holds an English extracurricular class, which is a compulsory program for all students. The main purpose of the extracurricular is to facilitate the students with more opportunities to practice and develop their speaking skill. Nevertheless, according to the researcher's observation, the students are lack of motivation in attending the class due to tiredness and sleepiness. In addition, the class is less communicative because of a boring and old-fashioned teaching method. Therefore, this research attempted to present a design of four units of games for extracurricular class of speaking.

The research aimed to find out the answer to the following two research questions: (1) how four units of games for extracurricular class of speaking for the seventh grade of *Pangudi Luhur* Junior High School 1 Yogyakarta are designed, and (2) what four units of games for extracurricular class of speaking for the seventh grade of *Pangudi Luhur* Junior High School 1 Yogyakarta look like.

The researcher adapted eight out of eleven steps of the guideline in designing games according to Bell and Wieckert (1985). Those steps were integrated with Borg and Gall's (1985) Research and Development (R&D) cycle. Due to the time and resource limitation, the researcher only used five out of ten stages of R&D cycle, those were; (1) research and information collecting, (2) planning (3) developing preliminary form of product, (4) preliminary field testing, and (5) main product revision. In order to acquire required information, the researcher distributed questionnaires to 42 students in seven D class and conducted interview to two English tutors in the needs survey. Next, the questionnaires for material validation were distributed to 2 lecturers and 2 English extracurricular tutors in order to obtain comments and suggestions on the designed games.

As the result, the researcher presented four units of games in a form of a module entitled "A Teacher's Guide to Teach Speaking through Games for seventh grade students". The researcher recommends that future researchers shall conduct a trial for all the designed games. Moreover, tutors, who are willing to implement the games, are suggested to accompany the students as a guide or facilitator.

Keywords: speaking, games, extracurricular class, *Pangudi Luhur* Junior High School 1 Yogyakarta

ABSTRAK

Wahyu Widyaningrum, Bernadetha. 2017. *A Design of Four Units of Games for Extracurricular Class of Speaking for the Seventh Grade of Pangudi Luhur Junior High School 1, Yogyakarta*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Sekolah Menengah Pertama *Pangudi Luhur 1* Yogyakarta menyelenggarakan suatu kelas ekstrakurikuler bahasa Inggris yang merupakan program wajib bagi semua siswa. Tujuan utama ekstrakurikuler ini adalah untuk memfasilitasi siswa dengan lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Meskipun demikian, menurut pengamatan peneliti, para siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti kelas karena kelelahan dan mengantuk. Selain itu, kelas kurang komunikatif karena metode pengajaran yang membosankan dan kuno. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menghadirkan rancangan empat unit permainan untuk kelas ekstrakurikuler berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban dari dua pertanyaan penelitian berikut ini: (1) bagaimana empat unit permainan untuk kelas ekstrakurikuler berbicara untuk kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama *Pangudi Luhur 1* Yogyakarta dirancang, dan (2) seperti apa empat unit permainan untuk kelas ekstrakurikuler berbicara untuk kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama *Pangudi Luhur 1* Yogyakarta terlihat.

Peneliti mengadaptasi delapan dari sebelas langkah dari pedoman dalam merancang permainan menurut Bell dan Wieckert (1985). Langkah-langkah tersebut diintegrasikan dengan siklus Penelitian dan Pengembangan (R&D) dari Borg and Gall (1985). Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, peneliti hanya menggunakan lima dari sepuluh tahap siklus R&D, yaitu; (1) pengumpulan informasi dan penelitian, (2) perencanaan (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) pengujian awal lapangan, dan (5) revisi produk utama. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 42 siswa di kelas tujuh D dan melakukan wawancara dengan dua tutor bahasa Inggris sebagai survei kebutuhan. Selanjutnya, kuesioner untuk validasi materi dibagikan kepada 2 orang dosen dan 2 tutor ekstrakurikuler bahasa Inggris untuk mendapatkan komentar dan saran tentang permainan yang dirancang.

Sebagai hasilnya, peneliti mempresentasikan empat unit permainan dalam bentuk modul yang berjudul "Panduan Guru untuk Mengajar Berbicara melalui Game-untuk siswa kelas tujuh". Peneliti menganjurkan agar para peneliti selanjutnya melakukan uji coba untuk semua permainan yang dirancang. Kemudian, para tutor, yang ingin mengimplementasikan permainan, disarankan untuk mendampingi siswa sebagai pemandu atau fasilitator.

Kata kunci: speaking, games, extracurricular class, *Pangudi Luhur* Junior High school 1 Yogyakarta