

ABSTRACT

Purwani, Endang. 2000. *Designing Instructional Materials that Use Games to Teach Speaking as an Extracurricular Activity at the Junior High School*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

English as an international language plays an important role in the international communication. In order to follow the growth of the world and participate in developing our country, the Indonesian people should learn English well. One of the problems faced by Indonesian people, especially the students, is that they do not have enough opportunity to speak English in their daily life.

Based on the problem, this study was aimed to give the students opportunities to communicate in English outside their regular class, so that they were able to improve their English in a less formal situation. The less formal situation is called an extracurricular activity. To provide an enjoyable situation the writer suggested to use games in their extracurricular activity.

The purpose of this study was to design the instructional materials that use games to teach speaking as an extracurricular activity at Junior High School, grade 2, trimester 1. Concerning this, there are three problems to be solved: (1) What games are suitable to teach speaking as an extracurricular activity? (2) How are instructional materials that use games to teach speaking as an extracurricular activity at the Junior High School designed? (3) What do the instructional materials look like?

In order to answer those three problems, library and survey studies were conducted. These methods were chosen because this study is a descriptive study whereas the data are not obtained through an experiment but based on the opinions of the respondents.

In the library study the writer provided the theories of teaching speaking, communicative approach, the models of instructional design and games theories. It was also stated that the 1994 English curriculum for Junior High School, grade 2, trimester 1, used as the main reference in designing the materials. The model of the instructional materials referred to Kemp's model.

The survey study was conducted to gather data from respondents. Two types of instruments were needed. They were questionnaire and interview. The respondents of the survey study were the English teachers of Junior High School, especially who had experiences in teaching English as an extracurricular activity and the lecturers of English study program of Sanata Dharma university

From the questionnaire the average of agreement was above 3. It could be concluded that the designed materials were acceptable.

However, it was suggested to implement these designed materials so that the effectiveness of these designed materials could be judged and they would be better in the future.

ABSTRAK

Purwani, Endang. 2000. *Designing Instructional Materials that Use Games to Teach Speaking as an Extracurricular Activity at the Junior High School*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional memainkan peranan penting dalam komunikasi internasional. Untuk mengikuti perkembangan dunia dan ikut berpartisipasi dalam mengembangkan negara kita maka orang Indonesia seharusnya belajar bahasa Inggris dengan baik. Salah satu masalah yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia khususnya para pelajar adalah mereka tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk berbicara dalam bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada masalah tersebut, studi ini ditujukan untuk memberikan kesempatan bagi para siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris diluar kelas regular, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka di dalam suasana yang tidak formal. Suasana yang tidak formal ini disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler. Untuk menyediakan suasana yang menyenangkan, penulis mengusulkan untuk menggunakan permainan-permainan dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Tujuan dari studi ini adalah untuk mendesain materi instruksional yang menggunakan permainan-permainan untuk mengajar keterampilan berbicara sebagai sebuah kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), kelas 2, CAWU 1. Sehubungan dengan ini, ada tiga masalah yang harus diselesaikan: (1) Permainan-permainan macam apakah yang sesuai untuk mengajar keterampilan berbicara yang digunakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler. (2) Bagaimanakah permainan-permainan itu disusun yang digunakan untuk megajarkan keterampilan berbicara sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk siswa SLTP (3) Seperti apakah hasil jadi materi tersebut?

Untuk menjawab ketiga masalah tersebut, dilaksanakan studi pustaka dan survai. Metode ini dipilih karena metode ini adalah studi descriptif dimana data-datanya tidak diambil melalui eksperimen tetapi berdasarkan pendapat-pendapat dari para responden.

Dalam studi pustaka, penulis menguraikan teori-teori tentang ketrampilan berbicara, pendekatan komunikatif, model-model desain instruksional dan teori-teori tentang permainan. Di sana juga dicantumkan bahwa kurikulum bahasa Inggris tahun 1994 untuk SLTP juga digunakan sebagai acuan utama dalam merancang materi. Sedangkan desain instruksionalnya menggunakan model dari Kemp.

Studi survai juga dilakukan untuk memperoleh data dari para responden. Dua jenis instrumen dalam studi ini adalah kuesioner dan interviu. Responden dari survai ini adalah Guru bahasa Inggris di SLTP khususnya mereka yang berpengalaman dalam mengajar ekstrakurikuler bahasa Inggris dan dosen-dosen pendidikan bahasa Inggris universitas Sanata Dharma.

Dari hasil kuesioner, rata-rata nilai tengah adalah lebih dari 3 maka dapat disimpulkan bahwa materi yang didisain ini dapat diterima.

Meskipun demikian, penelitian ini mengusulkan penerapan dari materi yang didisain ini agar dapat diketahui efektifitasnya dan menjadi lebih baik dimasa mendatang.