

ABSTRACT

Soesanti, Wendy. 2002. *Designing a Set of Supplementary Instructional Materials Using Role-Plays and Other Communicative Exercises to Improve Students' Communicative Ability in Speaking III at the English Language Education Study Programme of Sanata Dharma University.* Yogyakarta: Sanata Dharma University.

A speaking class expects its students to speak English actively and communicatively. This course emphasizes on students' speaking skill which is needed to communicate with others in English fluently, especially in second language learning acquisition whose goal is to be able to communicate in the target language well. The phenomena found in speaking class were students were passive and not fluent enough during the class session. They had difficulties in expressing their ideas out. If they were willing to speak, they were not communicative enough since they only uttered short sentences and could not build further communication through them.

This study aimed at designing a set of supplementary instructional materials using role-plays and other communicative exercises to improve students' communicative ability. The aim was relevant to the Speaking III syllabus goals. To achieve the objectives of the study, the writer formulated two problems in her thesis. The first problem was to design a set of supplementary instructional materials using role-plays and other communicative exercises to improve students' communicative ability in Speaking III and the second problem was to present the designed set of instructional materials.

To solve the first problem, the writer conducted a library study to support the research with basic theories, i.e. the instructional design models, Communicative Language Teaching Approach and the techniques that would be employed in the design. To compile her design, she modified the steps in Kemp's model and Yalden's model. Firstly, she carried out a need survey to find out Speaking III students' needs. The result of the need survey was important to determine students' characteristics in which they were in the intermediate level. Then, she specified the learning objectives and topics, listed the subject contents to support each objective, selected the teaching-learning activities to achieve the learning objectives, and coordinated the support services. She employed role-play in her design. She designed the materials into a task-based material which emphasizes on the communicative ability. There are eight units in her design and each unit is taught for one meeting to avoid students' boredom on the same topic used twice. After that, she conducted a survey study to get feedback on her design by distributing a set of questionnaires and interviewing the research respondents (whom were the Speaking III lecturers). Based on the research result, the design can improve students' communicative ability. It was shown from the mean score 4.66. It also means that the instructional materials design supports the Speaking III syllabus goals. The respondents suggested the writer employ other techniques as variations to avoid students' boredom on the frequently used technique and maximize the time allocation. Therefore, she also employed

simulation, discussion, and picture game besides role-play in her design. The final version of the instructional design is the answer of the second problem. As a notice, the design had not been applied yet. Therefore, the feedback from the students had not been achieved yet.

The suggestions in this study were addressed to the Speaking III lecturers, the Speaking III students and the further researchers. The writer suggested the Speaking III lecturers state the course objectives at the beginning of the course, use any topics related with real lives, use any kind of teaching aids, and use one topic for one meeting only. She suggested the Speaking III students do not be hesitate when discussing their problems in speaking with their lecturers and determining the teaching techniques which can improve their communicative ability. She also suggested the further researchers use other teaching aids as teaching media and select other topics in their research.

ABSTRAK

Soesanti, Wendy. 2002. *Designing a Set of Supplementary Instructional Materials Using Role-Plays and Other Communicative Exercises to Improve Students' Communicative Ability in Speaking III at the English Language Education Study Programme of Sanata Dharma University.* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Kelas *speaking* mengharuskan siswanya berbicara dalam bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif. Mata kuliah ini menitikberatkan pada kemampuan berbicara siswanya yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam bahasa Inggris dengan fasih, terutama dalam proses pembelajaran dan penguasaan bahasa kedua yang tujuannya adalah dapat berbicara dalam bahasa yang dipelajari dengan baik. Fenomena yang ditemukan dalam kelas *speaking III* adalah siswa pasif dan kurang fasih selama kuliah berlangsung. Mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-ide mereka. Meskipun ada beberapa siswa yang mau berbicara, mereka kurang komunikatif karena mereka hanya berbicara dalam kalimat-kalimat yang singkat dan tidak bisa membangun komunikasi lebih lanjut dengan kalimat-kalimat mereka..

Skripsi ini bertujuan untuk mendisain seperangkat materi pengajaran tambahan yang menggunakan *role-play* dan latihan komunikatif lainnya untuk meningkatkan kemampuan komunikatif siswa. Tujuan penyusunan skripsi ini sudah relevan dengan tujuan silabus mata kuliah *speaking III*. Untuk mencapai tujuan penulisan skripsi tersebut, penulis merumuskan dua masalah dalam skripsinya. Masalah pertama adalah mendisain seperangkat materi pengajaran tambahan menggunakan *role-play* dan latihan komunikatif lainnya untuk meningkatkan kemampuan komunikatif siswa dalam mata kuliah *Speaking III*. Dan masalah kedua adalah mempresentasikan desain pengajaran tersebut.

Untuk menjawab masalah yang pertama, penulis mengadakan penelitian terhadap studi pustaka untuk mendukung penelitiannya dengan teori-teori dasar tentang model desain instruksional, pendekatan kebermaknaan, and teknik-teknik yang akan dipai dalam desainnya. Untuk menyusun desainnya, penulis memodifikasi langkah-langkah dalam model Kemp dan model Yalden. Pada mulanya penulis melaksanakan penelitian akan kebutuhan siswa pada mata kuliah *Speaking III*. Hasil penelitian tersebut penting untuk menentukan karakteristik siswa yang ternyata siswa berada dalam level pembelajaran menengah. Lantas penulis merumuskan tujuan belajar khusus dan topik, mendaftar bahan-bahan pengajaran yang mendukung setiap tujuan belajar, memilih kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menyediakan sarana pendukung penelitian dan penyusunan bahan. Penulis menggunakan *role-play* dalam desainnya. Dia mendisain materinya dalam bentuk materi yang berdasarkan atas latihan-latihan. Ada delapan unit dalam desainnya dan tiap unit diajarkan untuk satu kali pertemuan untuk menghindari kebosanan siswa akan topik yang sama yang digunakan dua kali. Setelah itu, dia melaksanakan studi penelitian untuk memperoleh masukan atas desainnya dengan membagikan kuesioner dan mewawancarai responden penelitian (yang adalah para

dosen *Speaking III*). Berdasarkan hasil penelitian, desain materi yang disusun oleh penulis dapat meningkatkan kemampuan komunikatif siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata penelitian 4,66. Hal tersebut juga berarti bahwa desain materi instruksional yang disusun mendukung tujuan silabus *Speaking III*. Para responden menyarankan penulis untuk memakai teknik lainnya sebagai variasi untuk menghindari kebosanan mahasiswa pada teknik yang sering digunakan dan mengoptimalkan alokasi waktu. Oleh sebab itu penulis juga memakai simulasi, diskusi and permainan komunikatif yang menggunakan media gambar selain *role-play* dalam disainnya. Disain akhir yang disusun oleh penulis adalah jawaban masalah kedua. Sebagai catatan, disain ini belum diaplikasikan pada para mahasiswa *Speaking III*. Oleh sebab itu, masukan dari para mahasiswa belum diperoleh.

Saran-saran dalam skripsi ini ditujukan kepada para dosen *Speaking III*, para mahasiswa *Speaking III* dan pada peneliti-peneliti lainnya di masa yang akan datang. Penulis menyarankan para dosen *Speaking III* mengumumkan tujuan pembelajaran khusus sebelum kuliah dimulai, menggunakan topik-topik yang berhubungan dengan kehidupan nyata, menggunakan media pengajaran lainnya, dan hanya mengajarkan satu topik dalam satu pertemuan saja. Penulis menyarankan mahasiswa *Speaking III* tidak ragu-ragu dalam mendiskusikan masalahnya dalam berbicara dan menentukan teknik pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikatif mereka dengan para dosen mereka. Penulis juga menyarankan para peneliti lainnya menggunakan media pengajaran dan topik lainnya dalam penelitian mereka.