

## ABSTRACT

Iswandari, Yuseva Ariyani. 2002. *Designing A Set of English Instructional Speaking Materials for Dirgantara Mandala Museum Guides Using Role-play*. Yogyakarta: English Study Program, Sanata Dharma University.

Dirgantara Mandala Museum of Indonesian Air Force is a museum used to display the collection of aircrafts and things related to Air Force role history. As a museum possessed by Indonesian government, Dirgantara Mandala Museum is closely related to affairs of state. The reason is that there are delegates from other countries who visit the museum when they have duties in Indonesia. The museum guides, therefore, need to have good ability in serving foreign visitors. Since their duties are closely related to serving foreign visitors, the ability to speak English is badly needed.

In fact, the museum guides find difficulties to communicate with foreign visitors because of their lack of English. They cannot convey what they want to convey.

Considering the museum guides' difficulties to speak English to foreign visitors, a set of English instructional speaking materials was designed. The design aimed at fulfilling the museum guides' needs of learning English related to their job, especially in serving foreign visitors in Dirgantara Mandala Museum area. This study concerned with the designing a set of English instructional speaking materials for Dirgantara Mandala Museum Guides using role-play. There were 2 problems discussed in this research, they were: 1) How is a set of English instructional speaking materials for Dirgantara Mandala Museum Guides using role-play designed? 2) What will the designed set of materials look like?

In order to answer those two problems, the writer conducted library and survey research. The library research was conducted to provide the theory of the instructional design as the foundation in designing the materials. The survey research was conducted in order to get opinion from the appropriate respondents to evaluate the instructional materials design.

The answer to the problems formulated above were as follows: 1) To describe how a set of English instructional speaking materials for Dirgantara Mandala Museum Guides using role-play was designed, the writer conducted 7 steps, which were the combination of 3 design models; Banathy's Instructional Design Model, Kemp's Instructional Design Model, and Yalden's Instructional Design Model. The steps were conducting needs survey, stating goals, topics, and general purposes, stating the learning objectives, selecting the syllabus type, listing the subject content, designing instructional system, and evaluating the designed materials. 2) In principle, the materials design consisted of 5 parts, which were Dialogue Practice, Language in Use, Language Exercises, Role-plays, and Review. In this study, the writer represents 8 units of materials.

The writer hopes that this instructional materials design will be useful for Dirgantara Mandala Museum and other museums that want to conduct an English training program. Hopefully this set of English speaking materials will inspire further researchers who will conduct a similar study on the related topic to develop it into a better one.

## ABSTRAK

Iswandari, Yuseva Ariyani. 2002. *Designing A Set of English Instructional Speaking Materials for Dirgantara Mandala Museum Guides using Role-play*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Musium angkatan udara Indonesia Dirgantara Mandala adalah musium yang dipergunakan untuk menyimpan dan memamerkan koleksi pesawat terbang dan benda-benda yang berhubungan dengan sejarah angkatan udara. Sebagai musium milik pemerintah Indonesia, Musium Dirgantara Mandala berhubungan erat dengan tugas kenegaraan. Alasannya adalah bahwa banyak utusan dari negara lain yang mengunjungi musium tersebut ketika mereka bertugas di Indonesia. Oleh karena itu, para pemandu musium membutuhkan kemampuan yang bagus dalam melayani tamu asing. Sejak tugas mereka berhubungan erat dengan pelayanan para tamu asing, kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Inggris sangat dibutuhkan.

Dalam kenyataannya, para pemandu musium menemukan kesulitan untuk berkomunikasi dengan tamu asing karena kelemahan mereka dalam berbahasa Inggris. Mereka tidak bisa menyampaikan apa yang ingin mereka sampaikan.

Bertolak dari kesulitan para pemandu musium dalam berkomunikasi dengan para tamu asing yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan bahasa Inggris, penulis menyusun sebuah rancangan materi percakapan bahasa Inggris. Rancangan materi tersebut dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan para pemandu musium yang sesuai dengan pekerjaan mereka, terutama dalam melayani para tamu asing di Musium Dirgantara Mandala. Skripsi ini berhubungan dengan perancangan materi percakapan bahasa Inggris untuk para pemandu musium menggunakan permainan peran (role-play). Dalam studi ini ada 2 permasalahan yang akan dibahas yaitu 1) bagaimana merancang seperangkat materi percakapan bahasa Inggris untuk para pemandu musium menggunakan permainan peran (role-play)? 2) bagaimana tampilan dari rancangan tersebut?

Untuk menjawab kedua permasalahan tersebut, penulis melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori yang akan digunakan sebagai dasar studi. Studi lapangan dilakukan untuk menemukan pendapat dari responden yang sesuai untuk mengevaluasi materi yang telah dirancang.

Jawaban dari kedua masalah yang dirumuskan diatas adalah sebagai berikut: 1) Untuk memberi gambaran bagaimana seperangkat materi percakapan bahasa Inggris untuk para pemandu musium menggunakan permainan peran (role-play) tersebut disusun, penulis menerapkan tujuh langkah hasil kombinasi dari tiga model materi, yaitu model Banathy, model Kemp, dan model Malden. Langkah-langkah tersebut adalah melaksanakan survei kebutuhan, merumuskan tujuan materi, topik, dan tujuan umum pembelajaran, merumuskan tujuan khusus pembelajaran, memilih jenis silabus, merumuskan isi materi, menyusun sistem pengajaran, dan mengevaluasi rancangan materi. 2) Secara garis besar, rancangan materi tersebut

terdiri dari lima bagian yaitu *Dialogue Practice*, *Language in Use*, *Language Exercises*, *Role-play*, dan *Review*. Dalam studi ini penulis menampilkan 8 unit materi.

Penulis mengharapkan bahwa rancangan materi ini akan berguna bagi Musium Dirgantara Mandala dan musium lain yang ingin menyelenggarakan suatu program pelatihan bahasa inggris. Diharapkan bahwa seperangkat materi bahasa inggris ini akan memacu para perancang materi yang ingin melakukan studi dengan topik yang sama, untuk mengembangkan materi tersebut menjadi materi yang lebih baik.