

## ABSTRACT

Aviolita, Frederica Cynthia. 2018. *Using Fun Sentence Game to Motivate the Seventh Grade Students of SMP Negeri 15 Yogyakarta to Learn English*. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

*SMP Negeri 15 Yogyakarta* is one of the schools in Yogyakarta which has problem in English speaking process. The teachers in this school cannot speak English too much during the learning process. It is because the students cannot understand what their teachers are talking about if the teachers speak in English. Especially for the seventh grade students, they love fun learning activities. Therefore, the teacher needs to make a fun learning activities. A game can be a good way to help the students in English learning process.

In this case, the researcher implemented *Fun Sentence Game* to motivate the seventh grade students of *SMP Negeri 15 Yogyakarta* in learning English. There are two research questions in this research which are (1) How can *Fun Sentence Game* motivate the seventh grade students to speak English? and (2) How do the *SMP Negeri 15 Yogyakarta*'s students perceive the use of *Fun Sentence Game* in their English learning process?

This research is a Classroom Action Research (CAR). The researcher used the theory from Kemmis and Mc Taggart (1992). The researcher did three cycles in this research. Every cycle had four stages which were plan, action, observation, and reflection. The research was conducted in March 2017 until August 2017. The participants of this research were 35 students of 7C and an English Teacher of *SMP Negeri 15 Yogyakarta*. The researcher used three instruments to gather the data which were observation, questionnaire, and interview.

The result of this research showed that *Fun Sentence Game* motivates the students in English learning process. *Fun Sentence Game* also increased the students' self-confidence. The students showed the progression in every cycle. The progression showed that the students had motivation and self-confidence to speak in English. Therefore, *Fun Sentence Game* can motivate the students to learn English.

**keywords:** *Fun Sentence Game, motivation, self confidence*

## ABSTRAK

Aviolita, Frederica Cynthia. 2018. *Using Fun Sentence Game to Motivate the Seventh Grade Students of SMP Negeri 15 Yogyakarta to Learn English*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

SMP Negeri 15 Yogyakarta merupakan satu dari sekolah - sekolah di Yogyakarta yang mempunyai masalah pada kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris. Di sekolah ini, guru tidak dapat sering berbicara dalam Bahasa Inggris saat melakukan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan para murid tidak benar-benar memahami tentang apa yang dibicarakan oleh guru mereka dalam Bahasa Inggris. Terutama untuk murid kelas tujuh, murid di kelas ini menyukai aktivitas yang menyenangkan. Dengan begitu, guru membutuhkan aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan bisa menjadi cara yang baik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada kasus ini, peneliti mengimplementasikan *Fun Sentence Game* untuk memotivasi siswa kelas tujuh SMP Negeri 15 Yogyakarta untuk belajar Bahasa Inggris. Ada dua pertanyaan penelitian yaitu (1) Bagaimana *Fun Sentence Game* dapat memotivasi siswa kelas tujuh dalam berbicara Bahasa Inggris? dan (2) Bagaimana persepsi siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta dalam menggunakan *Fun Sentence Game* di dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Dalam penelitian ini, peneliti mengimplementasikan penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan Mc Taggart (1992). Peneliti melakukan tiga siklus dalam penelitian ini. Setiap siklus mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan pada Maret 2017 sampai Agustus 2017. Peserta dari penelitian ini adalah 35 siswa kelas 7C dan satu guru Bahasa Inggris SMP Negeri 15 Yogyakarta. Peneliti menggunakan tiga instrumen dalam pengumpulan data yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara.

Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa *Fun Sentence Game* memotivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. *Fun Sentence Game* juga meningkatkan rasa percaya diri pada siswa. Para siswa menunjukkan kemajuan dalam setiap siklus. Kemajuan tersebut menunjukkan siswa mempunyai motivasi dan rasa percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris. Oleh karena itu, *Fun Sentence Game* dapat memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

**kata kunci:** *Fun Sentence Game*, motivasi, percaya diri