

ABSTRACT

Kapindi, Girinda. (2019). *Designing Monopoly Board Game as Media for Learning Simple Past Tense for Eighth Grade Students of SMP N 1 Sleman*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

English is one of compulsory subjects taught in Indonesia. In Indonesia, English as compulsory subject starts at junior high school level. Based on the experiences of the researcher's internship program at *SMP N 1 Sleman* on grade eight, the researcher found that the students had difficulty and had no intention in understanding simple past tense. Another difficulty found was the unavailability of learning media which could trigger them on learning simple past tense. Referring to those difficulties, the researcher made a Monopoly board game as media for eighth grade students of *SMP N 1 Sleman*. The designed game was aimed to motivate the students in learning simple past tense.

This research was conducted to design Monopoly board game as media for learning simple past tense for the eighth grade students. Therefore, the researcher formulated two research questions: (1) How is Monopoly board game as media for learning simple past tense for eighth grade students of *SMP Negeri 1 Sleman* designed? (2) What does Monopoly board game as media for learning simple past tense for eighth grade students of *SMP Negeri 1 Sleman* look like?

In order to answer the first research question, the researcher implemented five steps of Research and Development (R&D) method by Borg and Gall (1983). The R & D was integrated with nine steps of constructing games by Bell and Wiekert (1985). In designing Monopoly board game, the researcher started with research and information collecting, planning, developing preliminary form of product, preliminary field testing, and the last step was main product revision. In addition, this research used two instruments to gather the data in the need analysis and validation i.e. questionnaires and test. The participants of this research were 31 eighth grade students of *SMP Negeri 1 Sleman* and three English Language Education Study Program's lecturers of *Sanata Dharma University*.

The second research question was answered by presenting the Monopoly board game as media for learning simple past tense for eighth grade students. This game contained of three main parts those were the board, the cards, and the rules. There were four types of exercises in the cards. They were **Verb Form**, **Error Recognition**, **Jumbled Sentence**, and **Short Answer**. The researcher conducted the evaluation by distributing questionnaires to the three lecturers. The result of the questionnaires showed 83.3 as the interval mean score of the Monopoly board game and was categorized as "Excellent". As the result, the Monopoly board game was concluded acceptable for the eighth grade students.

Keywords: *Monopoly board game, eighth grade students, simple past tense*

ABSTRAK

Kapindi, Girinda. (2019). *Designing Monopoly Board Game as Media for Learning Simple Past Tense for Eighth Grade Students of SMP N 1 Sleman*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Indonesia. Di Indonesia, bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dimulai di tingkat sekolah menengah pertama. Berdasarkan PPL peneliti di SMP N 1 Sleman pada kelas VIII, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dan tidak memiliki niat dalam memahami simple past tense. Kesulitan lain yang ditemukan adalah tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat memicu mereka untuk belajar simple past tense. Mengacu pada kesulitan-kesulitan itu, peneliti membuat permainan papan Monopoli sebagai media untuk siswa kelas VIII SMP N 1 Sleman. Permainan ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar simple past tense.

Penelitian ini dilakukan untuk merancang permainan papan Monopoli sebagai media untuk pembelajaran simple past tense untuk siswa kelas VIII. Oleh karena itu, peneliti merumuskan dua pertanyaan: (1) Bagaimana permainan papan Monopoli sebagai media untuk pembelajaran simple past tense untuk siswa kelas delapan SMP Negeri 1 Sleman dirancang? (2) Seperti apa bentuk papan permainan Monopoli sebagai media untuk pembelajaran simple past tense bagi siswa kelas delapan SMP Negeri 1 Sleman?

Untuk menjawab pertanyaan yang pertama, peneliti menerapkan lima langkah metode Riset dan Pengembangan (Litbang) oleh Borg dan Gall (1983). Litbang diintegrasikan dengan sembilan langkah membuat permainan oleh Bell dan Wiekert (1985). Dalam mendesain permainan papan Monopoli, peneliti memulai dengan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, pengujian awal lapangan, dan langkah terakhir adalah revisi produk utama. Selain itu, penelitian ini menggunakan dua instrumen untuk mengumpulkan data dalam analisis kebutuhan dan validasi yaitu kuesioner dan tes. Partisipan dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman dan tiga dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma.

*Pertanyaan penelitian kedua dijawab dengan menyajikan permainan papan Monopoli sebagai media untuk pembelajaran simple past tense untuk siswa kelas delapan. Permainan ini berisi tiga bagian utama yaitu papan, kartu, dan aturan. Ada empat jenis soal dalam kartu. Mereka adalah **Verb Form**, **Recognition Error**, **Jumbled Sentence**, dan **Short Answer**. Peneliti melakukan evaluasi dengan membagikan kuesioner kepada ketiga dosen tersebut. Hasil kuesioner menunjukkan 83,3 sebagai skor rata-rata interval dari permainan papan Monopoli dan dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Sebagai hasilnya, permainan papan Monopoli disimpulkan dapat diterima untuk siswa kelas VIII.*

Keywords: *Monopoly board game, eighth grade students, simple past tense*