

ABSTRACT

Rahail, Maria Lusia Christianingsih. 2020. *Motivating 8TH Grade Students of SMP Taman Dewaqsas Ibu Pawiyatan Yogyakarta to Learn English through A Jumbled-Word Game*. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

English becomes one of the important subjects to learn at school. By learning English, the students are able to communicate globally. Some junior high school students have a lack of motivation to learn English. *SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta* is one of the schools whose students are not interested in learning English, especially its eighth-grade students. Therefore, the teacher has to find appropriate, fun, and interesting activities for getting all students in order to enhance their motivation to learn English. A game can be a good medium to boost students' learning motivation.

In this case, the researcher implemented a Jumbled-Word Game to motivate eighth-grade students of *SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta* to learn English. There were two research questions, namely: (1) What are the 8th-grade students of *SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta* perceptions of the use of the Jumbled-Word Game?, and (2) How can the Jumbled-Word Game motivate 8th-grade students of *SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta* to learn English?

Classroom Action Research (CAR) designed by Kemmis and McTaggart (1988) is employed in this research. The researcher conducted three cycles. Fifteen eighth-grade students of *SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta* became the research participants. The researcher used three instruments to gather the data. They are observation, questionnaire, and interview.

The result of this research showed that the use of a Jumbled-Word Game to some extent motivated the students to learn English. The students became more active, concentrated, and interested in joining the learning activity. It could be seen from students' participation during the teaching-learning activity in the class. In addition, the Jumbled-Word Game helped the students to arrange and make correct present continuous sentences.

Keywords: Jumbled-Word Game, motivation, classroom action research

ABSTRAK

Rahail, Maria Lusia Christianingsih. 2020. *Motivating 8TH Grade Students of SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta to Learn English through A Jumbled-Word Game*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran penting untuk dipelajari di sekolah. Dengan belajar bahasa Inggris, para siswa dapat berkomunikasi secara global. Sebagian siswa sekolah menengah pertama kurang memiliki motivasi untuk belajar bahasa Inggris. SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta adalah salah satu sekolah di mana siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Inggris, terutama untuk siswa kelas delapan. Oleh karena itu, guru harus menemukan kegiatan yang sesuai, yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris. *Game* dapat menjadi media yang baik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pada kasus ini, peneliti menerapkan *Jumbled-Word Game* untuk memotivasi para siswa kelas 8 SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta untuk belajar bahasa Inggris. Peneliti membuat dua pertanyaan penelitian, yaitu (1) apa persepsi siswa kelas 8 SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta tentang penggunaan *Jumbled-Word Game*? dan (2) Bagaimana *Jumbled-Word Game* memotivasi siswa kelas 8 SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta untuk belajar Bahasa Inggris?

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart (1988) digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan tiga siklus. Ada 15 siswa kelas delapan SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta sebagai peserta penelitian ini. Peneliti menggunakan tiga instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dari *Jumbled-Word Game* dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih aktif, berkonsentrasi, dan tertarik pada aktivitas pembelajaran. Motivasi siswa meningkat dalam setiap siklus. Hal tersebut dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Selain itu, *Jumbled-Word Game* membantu siswa untuk menyusun dan membuat kalimat *present continuous* yang benar.

Kata kunci: Jumbled-Word Game, motivasi, penelitian tindakan kelas