

## ABSTRACT

Prinartanto, Albertus Aurelio David. (2023). *Developing Game-Based Learning Media “Space Runner: Introduction” To Improve Speaking Skills*. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Sanata Dharma University.

This study aims to develop product to improve English speaking skills, especially for beginner classes or CEFR levels A1-A2. In achieving this goal, the researcher developed board game as learning media. This board game is called “SPACE RUNNER: Introduction”. According to Mercier & Lubart (2023), games are powerful learning media as tools and enhance creativity.

This research is an innovative project in the form of developing board game, which are learning media to improve English speaking skills. In preparing this board game, the researcher used the ADDIE Framework. This framework comprises Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In developing this board game, the researcher also uses one-by-one formative assessment as a reference in evaluating the board game. Data were collected using questionnaires, observation, interviews, documentation, and product tests. The data analysis technique used in processing the data was obtained using a qualitative descriptive analysis technique for the feasibility, practicality, and effectiveness of the product, as well as audience activity in the product testing process.

The results showed that the board game “SPACE RUNNER: Introduction” can effectively facilitate beginner-level students in practicing speaking skills. Therefore, it is appropriate for students who are learning to speak English.

Keywords: ADDIE framework, board game, CEFR level A1-A2, learning media

## ABSTRAK

Prinartanto, Albertus Aurelio David. (2023). *Developing Game-Based Learning Media "Space Runner: Introduction" To Improve Speaking Skills*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris. Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk guna meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, terutama untuk kelas pemula atau tingkat *CEFR A1-A2*. Dalam mencapai tujuan ini, peneliti mengembangkan permainan papan sebagai media pembelajaran. Permainan papan ini diberi nama "*SPACE RUNNER: Introduction*". Menurut Mercier & Lubart (2023), permainan adalah media pembelajaran yang kuat sebagai alat dan meningkatkan kreativitas.

Penelitian ini merupakan proyek inovatif dalam bentuk pengembangan permainan papan, yang merupakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Dalam menyusun permainan papan ini, peneliti menggunakan *ADDIE Framework*. Kerangka ini terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dalam mengembangkan permainan papan ini, peneliti juga menggunakan *one-by-one formative assessment* sebagai acuan dalam mengevaluasi permainan papan tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kuesioner, observasi, wawancara, dokumentasi, dan uji produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengolahan data diperoleh dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk kelayakan, kemanfaatan, dan efektivitas produk, serta aktivitas audiens dalam proses pengujian produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan papan "*SPACE RUNNER: Introduction*" dapat secara efektif membantu siswa tingkat pemula dalam berlatih keterampilan berbicara. Oleh karena itu, permainan ini cocok untuk siswa yang sedang belajar berbicara dalam bahasa Inggris.

Kata kunci: *ADDIE framework, board game, CEFR level A1-A2, learning media*.

