

ABSTRACT

Putra, Florentius Canda Winata. (2023). Mobile Legends Video Game-Based Supplementary Material for Improving the 8th Students' Confidence in Speaking in SMP Negeri 1 Seyegan. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Teachers Training and Education Faculty, Sanata Dharma University.

The research background came from the lack of confidence of students who followed offline classroom after two years of studying at home, while at the same time students also played Mobile Legends as one of students' favourite games in Indonesia. This study aimed to analyse the use of the Mobile Legends video game as supplementary material to enhance the confidence in speaking of 8th-grade students in SMP Negeri 1 Seyegan. Thus, the formulated research question of this study was "How does Mobile Legends video game-based supplementary material enhance the confidence in speaking of 8th-grade students in SMPN 1 Seyegan?".

In answering the research question, the research conducted in SMP N 1 Seyegan with 8B Students. This research used CAR (Classroom Action Research) method, held in three cycles. The data-gathering techniques used in this research were peer-assessments, learning journals and questionnaires. This study also adopts the Classroom Action Research approach to evaluate the effectiveness of this supplementary material in improving students' confidence.

The result of the study showed that from cycle one to three, students average scores improved 15.71% and 11.29%. In details, students also enhanced their intrinsic motivation, self-determination, critical thinking, practical skills, interaction between students and the teacher, personalized learning, flowing with the tasks, self-beliefs, and learning experiences. As the improvements mentioned, the research showed that students improved their confidence in speaking.

Keywords: Confidence, Experiential Learning, Game-based Learning, Mobile Legends, Speaking

ABSTRAK

Putra, Florentius Canda Winata. (2023). *Mobile Legends Video Game-Based Supplementary Material for Improving the 8th Students' Confidence in SMP Negeri 1 Seyegan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Latar belakang penelitian berasal dari kurangnya kepercayaan diri para siswa yang mengikuti kelas di luar jaringan setelah dua tahun belajar di rumah, sementara pada saat yang sama para siswa juga bermain Mobile Legends sebagai salah satu game favorit siswa di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan permainan video Mobile Legends sebagai materi tambahan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Seyegan. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian yang diformulasikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana permainan video Mobile Legends sebagai materi tambahan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 8 di SMPN 1 Seyegan?”.

Dalam menjawab pertanyaan penelitian, penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Seyegan dengan siswa kelas 8B. Penelitian ini menggunakan metode CAR (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian oleh teman sekelas, jurnal belajar, dan kuesioner. Studi ini juga mengadopsi pendekatan Classroom Action Research untuk mengevaluasi efektivitas materi tambahan ini dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari siklus satu hingga tiga, rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 15,71% dan 11,29%. Secara rinci, siswa juga meningkatkan motivasi viintrinsic, determinasi diri, kemampuan berpikir kritis, keterampilan praktis, interaksi antara siswa dan guru, pembelajaran personal, keterampilan menyelesaikan tugas, keyakinan diri, dan pengalaman belajar. Dengan perbaikan-perbaikan yang disebutkan, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara.

Kata Kunci: Confidence, Experiential Learning, Game-based Learning, Mobile Legends, Speaking