

ABSTRACT

Herawati, Lina. (2024). *Gamified Impromptu Speaking Method to Enhance English Language Education Students' Speaking Skills*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Speaking skills are essential for English Language Education Study (ELESP) students as future educators, but they experience low motivation and anxiety when speaking English. These psychological barriers prevent their ability to develop fluency and confidence, which are crucial for future educators. Gamification, when integrated with impromptu speaking activities, offers an innovative solution to increase students' engagement, confidence, and fluency. This study investigates the use of the gamified impromptu speaking method to improve the speaking skills of ELESP students.

The research addressed two questions: (1) What are students' perceived speaking skills improvement upon learning using gamified impromptu speaking activities? (2) What are the students' perceptions of using the gamified impromptu speaking method to enhance their English speaking skills? These questions aim to explore both the measurable impact on students' speaking performance and their personal experiences regarding the method. Understanding both perspectives helps provide a more comprehensive view of the effectiveness of gamified impromptu speaking in the classroom.

This study employed an explanatory sequential research design, which began with the collection of quantitative data followed by qualitative data to explain the results in more depth. Pre-test and post-test were used to measure the improvement of students' speaking ability. In addition, students' perceptions were gathered through a Likert scale questionnaire, five open-ended questions, and interviews. These instruments helped to ensure that the findings were well-explained and reflective.

The findings revealed an improvement in students' speaking skills. Students reported this method enhanced their confidence, fluency and vocabulary, also reduced their anxiety. The open-ended responses highlighted the method's ability to create a collaborative and enjoyable learning environment. The study suggests incorporating gamified activities in speaking classes to foster student engagement and improve learning outcomes.

Keywords: gamification, impromptu speaking, speaking skills, teaching innovation

ABSTRAK

Herawati, Lina. (2024). Metode Berbicara Tanpa Persiapan dengan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PBI. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Kemampuan berbicara sangat penting bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) sebagai calon pendidik, tetapi mereka mengalami motivasi dan kecemasan yang rendah ketika berbicara bahasa Inggris. Hambatan psikologis ini menghambat kemampuan mereka untuk mengembangkan kefasihan dan kepercayaan diri, yang sangat penting bagi para calon pendidik di masa depan. Gamifikasi, ketika diintegrasikan dengan kegiatan berbicara dadakan, menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, dan kefasihan siswa. Penelitian ini menyelidiki penggunaan metode berbicara impromptu yang digamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa PBI.

Penelitian ini menjawab dua pertanyaan: (1) Apa saja peningkatan keterampilan berbicara yang dirasakan oleh siswa setelah belajar menggunakan kegiatan berbicara dadakan yang digamifikasi? (2) Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan metode gamified impromptu speaking untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka? Pertanyaan-pertanyaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak yang terukur pada kinerja berbicara siswa dan pengalaman pribadi mereka mengenai metode ini. Memahami kedua perspektif tersebut membantu memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang efektivitas berbicara impromptu yang digabungkan dengan gamifikasi di kelas.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian sekuensial eksplanatori, yang dimulai dengan pengumpulan data kuantitatif yang diikuti dengan data kualitatif untuk menjelaskan hasil penelitian secara lebih mendalam. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, persepsi siswa dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert, lima pertanyaan terbuka, dan wawancara. Instrumen-instrumen ini membantu memastikan bahwa temuan-temuan tersebut dapat dijelaskan dengan baik dan reflektif.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berbicara siswa. Para siswa melaporkan bahwa metode ini meningkatkan kepercayaan diri, kefasihan dan kosakata mereka, serta mengurangi kecemasan mereka. Tanggapan terbuka menyoroti kemampuan metode ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Studi ini menyarankan untuk menggabungkan aktivitas gamifikasi dalam kelas berbicara untuk menumbuhkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: gamifikasi, berbicara spontan, keterampilan berbicara, inovasi pengajaran