

ABSTRACT

041214012 Christian, Albertus Valentino. 2009. *Designing Storytelling Learning Activities to Enhance English Speaking Skill for Senior High School Students*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University
(lama penulisan skripsi 3 semester)

Storytelling is a useful medium for language learning to enhance students' language skills especially speaking skill. Storytelling motivates the students to speak actively in a lively atmosphere. In storytelling activities, the students will experience public speaking practice which brings the idea that speaking English in front of audiences is not terrifying. Furthermore, storytelling introduces students to the use of words in context which helps them understand unfamiliar words and increase their vocabulary mastery.

This study was aimed to help the senior high school teachers provide storytelling learning activities to enhance their students' English speaking skill. There were two problems to solve in this study: 1) What is the ideal design of storytelling learning activities to enhance English speaking skill for the storytelling club in SMA PL Van Lith Muntilan? and 2) How is the storytelling club members' English speaking skill enhanced through experiencing the designed storytelling learning activities?

This study was done by conducting the steps of Kemp's instructional design model which was put under the umbrella of Borg and Gall's R&D cycle. This study considered relevant theories related to storytelling, learning activities, speaking skill, communicative language teaching and learners' characteristic to design the storytelling learning activities to enhance English speaking skill for high school students.

This study has found the answers to the formulated problems above. First, the ideal design of storytelling learning activities for high school students to enhance English speaking skill is storytelling learning activities design which includes the identification of learners' characteristics and needs, the statement of purpose of the design, the storytelling learning activities which have been arranged according to the guidance of learning activities, and also the experts' validation and evaluation for the design revision.

Second, to get the answer to second question, this design had been implemented in a real classroom condition. Through experiencing the storytelling learning activities, the students felt that the design enriched their storytelling experiences and provided chances to increase their confidence in speaking. Furthermore, through experiencing the storytelling learning activities, the students were also motivated to practice their English speaking skill. Last, through experiencing the storytelling learning activities, the students felt that their speaking skill was enhanced through the evaluation activity where they gave and received feedback on their storytelling performances.

ABSTRAK

Christian, Albertus Valentino. 2009. *Designing Storytelling Learning Activities to Enhance English Speaking Skill for Senior High School Students.* Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Storytelling merupakan media pembelajaran bahasa yang berguna dalam meningkatkan ketrampilan berbahasa para siswa terutama di bidang ketrampilan berbicara. *Storytelling* memotivasi siswa untuk aktif berbicara dalam situasi belajar yang hidup. Dalam kegiatan *storytelling*, para siswa dapat merasakan latihan berbicara di depan umum yang mengusung ide bahwa berbicara di depan khalayak ramai tidaklah menakutkan. Lebih jauh lagi, *storytelling* memperkenalkan para siswa pada penggunaan perbendaharaan kata yang kontekstual yang membantu mereka untuk memahami kata-kata yang sulit dan menambah perbendaharaan kata-kata mereka.

Studi ini bertujuan untuk membantu para guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan menyediakan kegiatan pembelajaran *storytelling* untuk meningkatkan ketrampilan berbicara para siswa. Terdapat dua permasalahan untuk dipecahkan dalam studi ini: 1) Seperti apa desain kegiatan pembelajaran *storytelling* yang ideal untuk meningkatkan ketrampilan berbahasa bagi anggota kelompok *Storytelling* di SMA PL Van Lith Muntilan? dan 2) Bagaimana ketrampilan berbicara para anggota kelompok *Storytelling* ditingkatkan melalui implementasi kegiatan pembelajaran *storytelling* yang telah didesain?

Studi ini diselesaikan dengan menerapkan langkah-langkah dari model desain materi Kemp yang dimasukkan ke dalam langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) Borg dan Gall. Studi ini juga menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan *storytelling*, kegiatan pembelajaran, ketrampilan berbicara, pengajaran bahasa yang komunikatif, dan karakteristik siswa untuk mendesain kegiatan pembelajaran *storytelling* untuk meningkatkan ketrampilan berbicara bagi para siswa SMA.

Studi ini telah menemukan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Pertama, desain kegiatan pembelajaran *storytelling* yang ideal untuk meningkatkan ketrampilan berbicara bagi para siswa SMA adalah desain kegiatan pembelajaran *storytelling* yang mencakup adanya identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, pernyataan tujuan desain, kegiatan pembelajaran *storytelling* yang diatur berdasarkan pedoman kegiatan pembelajaran, dan juga validasi dan evaluasi dari para ahli untuk merevisi desain tersebut.

Kedua, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan yang kedua, desain ini telah dipraktikkan di kondisi kelas yang sesungguhnya. Melalui implementasi dari desain kegiatan pembelajaran *storytelling*, para siswa merasa bahwa desain tersebut memperkaya pengalaman dalam *storytelling* dan juga menyediakan kesempatan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara mereka. Lebih jauh lagi, melalui implementasi kegiatan pembelajaran *storytelling* tersebut, para siswa merasa termotivasi untuk melatih ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Terakhir,