

## ABSTRACT

Harapani, Intan. 2009. *Designing A Set of Spoken Instructional Materials Using Language Games for the Fourth Grade Students of SDN Ambarukmo Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

This study aims to design a set of spoken instructional materials using language games that can be used to teach the fourth grade students of *SDN Ambarukmo Yogyakarta*. The purpose of the design was to develop their spoken English and to develop their basic competence: creativity, language, skill and physical movements. This study concerns with two questions. The first one is “How is a set of spoken instructional material using language games for the fourth grade students of *SDN Ambarukmo Yogyakarta* designed?” The second one is “What does a set of spoken instructional material using language games for the fourth grade of *SDN Ambarukmo Yogyakarta* look like?” in dealing with the questions above, the survey study was conducted. They were: needs survey and survey on the designed materials.

Research and Development (R&D) used as the methodological umbrella. There are ten steps in R&D. The writer used the first five steps of the R&D steps. The first step was research an information collecting. The second step was planning. The third step was developing preliminary form of product. The fourth step was conducting preliminary field testing. The fifth step was conducting main product revisions.

In order to design the materials, the writer adapted the combination of Kemp’s and Yalden’s instructional design model. They are conducting a needs survey, setting goals, topics and general purposes, stating the learning objectives, listing the subject contents, developing the syllabus, selecting teaching/learning activities, evaluation, and revising the designed materials. The eight steps above are in accordance with the R&D steps stated previously.

To answer the first question, the writer conducted an informal interview with the English teacher of *SDN Ambarukmo Yogyakarta*. In order to answer the second question, the writer distributed questionnaires as the post design survey to chosen respondents to obtain opinions, criticism and suggestion toward the designed materials, which were used as the basis for revising and improving the designed materials.

The final version of the designed materials consists of nine units. Each unit covers three sections, namely, (a) speak out loud, (b) let us play and (c) sing it. The writer used four points of agreement to obtain the respondents opinions on the designed materials. The results of the survey were calculated using the measurement of central tendency. The average mean of the post design survey was 3.1. This means that the designed material is acceptable, good and appropriate to teach the fourth grade students of *SDN Ambarukmo Yogyakarta*.

Finally the writer expects that these designed materials can help the English teacher of *SDN Ambarukmo Yogyakarta* to teach spoken English for the fourth grade students. The writer also expects that these designed materials can help the students to develop their speaking skill effectively.

## ABSTRAK

Harapani, Intan. 2009. *Designing a Set of Spoken Instructional Materials Using Language Games for the Fourth Grade Students of SDN Ambarukmo Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun seperangkat materi pelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan yang dapat digunakan untuk mengajar siswa kelas empat SDN Ambarukmo Yogyakarta. Tujuan dari penyusunan materi ini adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris dan untuk mengembangkan kompetensi dasar mereka: kreativitas, bahasa, keterampilan dan gerakan fisik. Studi ini berkaitan dengan dua pertanyaan. Yang pertama, “bagaimana materi mengajar keterampilan berbicara menggunakan permainan untuk siswa kelas empat SDN Ambarukmo Yogyakarta disusun?” Pertanyaan kedua yaitu, “seperti apakah materi mengajar keterampilan berbicara menggunakan permainan untuk siswa kelas empat SDN Ambarukmo Yogyakarta?” Untuk menjawab dua pertanyaan tersebut diadakan studi survei: survei analisis kebutuhan dan survei pada materi.

*Research and Development (R&D)* digunakan sebagai ‘payung metodologi’. Terdapat sepuluh langkah dalam (*R&D*). Penulis hanya menggunakan lima langkah pertama. Langkah yang pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi. Langkah yang kedua adalah perencanaan. Langkah ketiga adalah mengembangkan produk awal. Langkah keempat adalah melakukan pengujian awal. Langkah kelima adalah memperbaiki produk utama.

Untuk menyusun materi, penulis mengadaptasi model intruksional Kemp dan yalden. Langkah-langkah tersebut yaitu melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan, topik dan spesifikasi tujuan tujuan pembelajaran, menyusun isi materi, mengembangkan silabus, menyeleksi aktivitas belajar mengajar, menilai dan memperbaiki materi. Kedelapan langkah di atas sejalan dengan langkah-langkah pada (*R&D*) yang telah disebutkan sebelumnya.

Untuk menjawab pertanyaan pertama, penulis melakukan wawancara informal dengan guru bahasa Inggris di SDN Ambarukmo Yogyakarta dan membagikan . Untuk menjawab pertanyaan kedua, penulis membagikan kuesioner sebagai survey sesudah penyusunan materi kepada responden yang telah dipilih untuk mendapatkan pendapat, kritik dan saran tentang susunan materi yang akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan materi.

Hasil akhir dari penyusunan materi terdiri dari sembilan unit. Setiap unit meliputi tiga bagian, yaitu (a) *speak out loud*, (b) *let us play* dan (c) *sing it*. penulis menggunakan empat poin untuk persetujuan untuk mendapatkan pendapat dari responden mengenai susunan materi. Hasil dari survey tersebut dihitung menggunakan kecenderungan nilai tengah. Rata-rata keseluruhan dari survei sesudah penyusunan materi adalah 3.1. hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dapat diterima, baik, dan sesuai untuk mengajar siswa kelas empat SDN Ambarukmo Yogyakarta.

Akhirnya penulis berharap susunan materi ini dapat membantu guru bahasa Inggris SDN Ambarukmo Yogyakarta dalam mengajar keterampilan berbicara untuk

siswa kelas empat. Penulis juga berharap susunan materi ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara efektif.

