

ABSTRACT

Mayasari, Ratih. 2013. *A Set of Reading Instructional Materials Using Games for the Eleventh Graders of SMA N 11 Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University

Reading is an important skill that the students should master. Reading is often related to the students' success. The skill that is mostly taught to the students is reading skill. Besides, English test in the form of reading is often employed to measure students' English language ability. Since the tests are mostly in the form of reading section, it could be a problem if the students do not enjoy their reading practice activities. This problem happens in the eleventh graders of *SMA N 11 Yogyakarta*. They need some interesting media, activities, or materials. Therefore, this study attempts to design a set of reading instructional materials using games. By the presence of games in reading activity, it is expected that the students' problem would be solved.

There is a question formulated in the research problem. The question is what does a set of reading instructional materials using games for the eleventh graders of *SMA N 11 Yogyakarta* look like? To answer the research question, the writer employed Educational Research and Development (Educational R & D) study. The writer adapted four steps from Dick & Carey's instructional design model. They are 1) determine the instructional goal, 2) analyze learners and contexts, 3) identify the learning objectives, and 4) develop and select instructional materials

The final version of the designed materials includes four units. They are *Let's be Proud of Our Culture, Flora and Fauna from Indonesia, Once Upon a Time...*, *Let's Love Our Environment*. The designed materials are for the first semester. Each unit lasts for 90 minutes. Each unit of the designed materials consists of six tasks. There is a game in *Task 5*. The games are *Choose the Flag* game which helps the students differentiate the characteristics of banner, poster, and pamphlet; *Guess it!* game which makes the students read the detail information from the texts; *Narrative Story* board game which helps the students to retell and comprehend the story; and *Which Paragraph* game which helps the students to read and comprehend each paragraph of the text carefully.

Key words: *reading, instructional material, game*

ABSTRAK

Mayasari, Ratih. 2013. *A Set of Reading Instructional Materials Using Games for the Eleventh Graders of SMA N 11 Yogyakarta*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

Membaca adalah keterampilan penting yang semestinya dikuasai oleh siswa. Membaca seringkali dikaitkan dengan kesuksesan belajar siswa. Keterampilan berbahasa yang paling sering diajarkan kepada siswa adalah keterampilan membaca. Selain itu, tes bahasa Inggris dalam bentuk membaca seringkali digunakan dalam mengukur tingkat kemampuan berbahasa Inggris siswa. Karena banyaknya tes dalam bentuk membaca, hal ini dapat menjadi masalah apabila siswa tidak menikmati kegiatan membaca bahkan tidak ada motivasi dalam berlatih membaca. Hal ini terjadi pula pada siswa kelas XI SMA N 11 Yogyakarta. Mereka membutuhkan media, kegiatan, ataupun materi yang menarik dalam proses belajar mereka. Untuk itu, studi ini mencoba mendesain materi membaca menggunakan permainan. Adanya permainan dalam kegiatan membaca diharapkan mampu mengatasi persoalan yang dihadapi oleh siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seperti apakah materi reading menggunakan game untuk siswa kelas XI SMA N 11 Yogyakarta? Untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah tersebut penulis menggunakan Educational Research and Development (Educational R & D). Penulis mengadaptasi empat langkah dari Dick & Carey's instructional design model. Yaitu 1) Menentukan tujuan instruksi, 2) Menganalisa siswa dan konteks 3) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, dan 4) Mengembangkan dan menyeleksi materi.

Versi akhir dari materi yang telah didesain terdiri dari empat unit. Yaitu Let's be Proud of Our Culture, Flora and Fauna from Indonesia, Once Upon a Time..., dan Let's Love Our Environment. Materi yang didesain dibuat untuk semester ganjil. Tiap unitnya berakhir dalam waktu 90 menit. Tiap unit berisikan enam latihan. Dan di Task 5 akan ada permainan. Permainan yang ada dalam materi yang didesain terdiri dari Choose the Flag game untuk membantu siswa membedakan ciri-ciri poster, banner, dan pamphlet; Guess it! game untuk membantu siswa membaca informasi dalam teks secara detail; Narrative Story board game untuk membantu siswa memahami dan menceritakan kembali cerita dalam teks; dan Which Paragraph? game untuk membantu siswa berlatih membaca dan memahami isi dari tiap paragraph dalam teks dengan teliti.

Kata kunci: reading, instructional material, game