

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

Andayani, Ayu Putu. 2012. *A Set of Instructional Speaking Materials Using Games for the First Semester Students of English Club PGSD Sanata Dharma University Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program Sanata Dharma University.

This study was conducted to design A Set of Instructional Speaking Materials Using Games for the First Semester Students of English Club PGSD Sanata Dharma University to help students of the PGSD (*Pendidikan Guru Sekolah Dasar*) to enhance their English speaking ability using language games. This research proposed one research question which is (1). What does a set of instructional materials using games for the second semester of PGSD students of Sanata Dharma University look like?

In order to solve the problem, the writer conducted review of related literature. In the theoretical framework, the writer discussed the Instructional Design Models, Speaking Skills, and Games. There were two kinds of survey conducted in this study. The first survey was conducted to analyze the students' needs in learning English. The second survey was conducted for the lecturer of PGSD and lecturers of English Education Study Program to obtain feedback and evaluation for the designed materials.

The writer adapted Kemp's design model and employed the Research and Development (R&D) method. There are five steps applied in the research. The first part is considering goals, and then listing topics, and states the general purposes of each topic. The second part is enumerating the important characteristics of the learners for whom the instruction is to be designed. The third part is specifying the learning objectives in the term of behavioral outcomes. The fourth is listing the subject content that support each objective. The fifth is developing pre-assessment to determine students' background knowledge. In order to answer the question in the problem formulation, the writer attached the designed materials in appendix.

Based on the respondents' evaluation on the designed materials, the results showed the range of the mean is 3,3 out of 5. This showed that the designed materials are acceptable to be taught in English Club PGSD Sanata Dharma University Yogyakarta. However, it is expected that the other researchers will implement the designed materials.

Keywords: speaking, games, English Club, *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* of Sanata Dharma University.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

*Andayani, Ayu Putu. 2012. A Set of Instructional Speaking Materials Using Games for the First Semester Students of English Club PGSD Sanata Dharma University Yogyakarta. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.*

*Skripsi ini ditulis untuk mendesain seperangkat materi instruksi berbicara bahasa Inggris menggunakan aktivitas permainan (games) untuk mahasiswa semester pertama dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma untuk membantu para siswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma meningkatkan kemampuan berbicara mereka menggunakan kegiatan permainan bahasa. Penelitian ini mendiskusikan satu permasalahan yaitu seperti apakah seperangkat materi berbahasa Inggris menggunakan permainan untuk mahasiswa semester pertama Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma tersebut?*

*Guna menyelesaikan masalah tersebut, penulis melakukan penelitian pustaka. Dalam rancangan teori, penulis mendiskusikan Instructional Design Models, Speaking Skills, and Games. Ada dua macam survey yang dilakukan dalam penelitian ini. survey pertama dilakukan untuk menganalisa kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Survey kedua diperuntukkan untuk para dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pendidikan Bahasa Inggris untuk mendapatkan masukan dan evaluasi untuk materi yang didesain.*

*Dalam menjawab pertanyaan tersebut penelitian ini mengadaptasi model perancangan dari Kemp dan juga menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Ada lima tahap yang digunakan dalam pembelajaran ini. Bagian pertama adalah menentukan tujuan, mengumpulkan topic dan menentukan tujuan umum dari setiap topik. Langkah kedua yaitu menentukan karakteristik-karakteristik siswa yang penting untuk dikembangkan, langkah ketiga menentukan objek pembelajaran, langkah ke empat yaitu menentukan subjek yang mendukung tiap-tiap objektif, dan yang ke lima adalah membangun pra-penilaian untuk menentukan latar belakang pembelajaran para siswa. Untuk menjawab pertanyaan dalam formulasi masalah, penulis melampirkan materi yang dirancang dalam lampiran.*

*Berdasarkan penilaian para responden pada desain materi, hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai adalah 3,3 dari 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa desain materi ini dianggap dapat diterima untuk diajarkan di klub Bahasa Inggris di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Akan tetapi, diharapkan peneliti-peneliti yang lain akan mengimplementasikan desain materi ini.*

*Kata kunci: berbicara, permainan, klub bahasa Inggris, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma.*