

ABSTRACT

Dwijayati, Prasetyani. 2014. *Designing English Instructional Materials Using Role-Play for Tourist Guides of Gua Cokro*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Gua Cokro is a cave, which is located in *Desa Umbulrejo, Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta*. Formerly the cave was only explored by the cave special interest activities named “speology.” Due to the increasing number of foreign tourists, the tourist guides team needs to improve their English skills to support the cave tour service. Thus, the researcher decided to develop the stud, which was aimed to design the English instructional materials for the tourist guides of *Gua Cokro* using role-play. There are two research questions to answer: 1) How are the English instructional materials using role-play for the tourist guides of *Gua Cokro* designed? 2) What do the designed English instructional materials using role-play for the tourist guides of *Gua Cokro* look like?

The researcher employed Educational Research and Development (R&D) method to answer those two questions. The pre-design activity was done to gather the data to design the instructional materials. Interview guide was employed in the pre-design step to gather the data about the needs analysis of the learners. The obtained data in the pre-design activities were applied to acquire evaluation, criticism, feedback, and comments about the designed materials.

To answer the first research question, the researcher adapted Kemp’s model and simplified the theory into three main steps. They are (1) analyzing, (2) designing, (3) evaluating. In the first step, the learners’ characteristics were analyzed. Based on the information, the researcher designed the materials. Then, the designed materials were evaluated and revised. To answer to second question, the researcher presented the final version of the instructional materials after revising and adding some suggested points in the evaluation. The instructional materials have five units. Each unit consist of five activities, namely ‘Language Focus’, ‘Let’s Try’, ‘Check It Out’, ‘Speak Up’, and ‘Play Your Role.’

From the survey result towards the instructional materials, the researcher found out that the mean of the points of agreement was 3.65. The mean shows that the designed materials are appropriate for the tourist guides in *Gua Cokro*. The designed materials are presented in Appendix F.

Keywords: instructional design, role-play, tourist guide

ABSTRAK

Dwijayati, Prasetyani. 2011. *Designing English Instructional Materials Using Role-Play for Tourist Guides of Gua Cokro*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Gua Cokro adalah sebuah gua yang terletak di Desa Umbulrejo Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta. Gua ini tadinya hanya dimanfaatkan untuk kegiatan minat khusus penelusuran gua yang sering disebut sebagai speleology. Dengan banyaknya wisatawan asing yang datang, tim pemandu wisata Gua Cokro memerlukan ketrampilan berbahasa Inggris untuk menunjang pelayanan tur gua yang mereka sediakan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan studi ini yang bermaksud untuk merancang materi pembelajaran bahasa Inggris untuk pemandu wisata di Gua Cokro dengan menggunakan metode role-play. Ada dua pertanyaan yang harus dijawab dalam studi ini: 1) Bagaimana materi untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode role-play untuk para pemandu wisata di Gua Cokro dirancang? 2) Seperti apakah rancangan materi untuk pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan role-play bagi para pemandu wisata di Gua Cokro?

Untuk menjawab dua permasalahan tersebut, penulis menggunakan metode educational Research and Development (R & D). Aktifitas sebelum perancangan materi dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk merancang materi. Panduan wawancara digunakan ditahap sebelum perancangan untuk memperoleh data seputar kebutuhan dan minat siswa. Data yang diperoleh ditahap sebelum perancangan digunakan untuk memperoleh evaluasi, kritik, masukan, dan komentar tentang materi yang telah disusun.

Untuk menjawab pertanyaan pertama, peneliti mengadaptasi model Kemp dan menyederhanakannya menjadi tiga langkah. Mereka adalah (1) menganalisa, (2) merancang, dan (3) mengevaluasi. Pada langkah pertama, karakter siswa dianalisa. Berdasarkan informasi tersebut, materi disusun. Kemudian materi dievaluasi dan diperbaiki. Untuk menjawab pertanyaan kedua, peneliti menampilkan versi akhir materi setelah sebelumnya memperbaiki dan menambahkan hal-hal yang diusulkan pada evaluasi. Materi tersebut memiliki lima unit. Tiap unit terdiri dari lima aktifitas yang bernama 'Language Focus', 'Let's Try', 'Check It Out', 'Speak Up', dan 'Play Your Role.'

Dari hasil survey terhadap materi pembelajaran, peneliti mendapatkan nilai rata-rata dari butir-butir kesepakatan sebesar 3,65. Angka tersebut menunjukkan bahwa rancangan materi tersebut tepat untuk para pemandu wisata Gua Cokro. Rancangan materi dipresentasikan dilampiran F.

Kata kunci: rancangan instruksional, bermain peran, pemandu wisata