

ABSTRACT

Utami, Brigita Huri. (2014). *Instructional Games to Teach Recount, Narrative, and Short Functional Texts for Eighth Grade Students of SMP Kanisius Argokiloso*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

The graduates of English Language Education Study Program of Sanata Dharma University are expected to find a solution to increase the quality of an English learning process. This research was based on a problem found in the English learning process at SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo that most of the students had no interests in an English class. Limited media which were used in the English learning process became one of the causes of the monotonous learning activities. The researcher formulated two questions, i.e., (1) what instructional media which are applicable to be used, and (2) how the procedures to design the instructional media.

The research used a mixed method research which applied the convergent parallel design by Cresswell (2009). In the process of developing the media, the researcher used Research and Development method (R and D) by Borg and Galls (1983). There are three major steps in this research. The first step is research and information collecting which became the pre-designing process. In this step, the researcher did a library study and needs survey by distributing questionnaires to an English teacher and 38 students of eighth graders of SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo in order to find the problem background of this research. The second step is the procedures of designing the products which consist of eleven steps of the guidelines in constructing games by Bell and Wieckert (1985) and the R & D method by Borg and Galls (1983). The last step is evaluation and revision.

The result of the needs survey as the pre-designed process shows that interesting and innovative media become a need for students in the English learning process. Designing the educational games as English learning media was a way which was chosen by the researcher in order to offer a solution toward the problem and a need faced by the English teacher and eighth graders of SMP Kanisius Argokiloso. In the process of designing the products, the researcher produced three sets of designed games. The three designed games were evaluated by conducting the validation and the trial of the games.

The researcher concluded that the instructional games can be used as alternative media in English learning activities. Second, the R and D method by Borg and Galls (1983) can be integrated with the guidelines in constructing games by Bell and Wieckert (1985) in making the procedures to make the designed games. The researcher has three recommendations toward this research. First, the English teacher should master materials and rules of the instructional games before guiding the students to play the games. Second, the students should be cooperative and be fair in playing the games. Third, the future researchers are recommended to develop this research by conducting the research at schools which apply Curriculum 2013.

Keywords: *games, teaching media, reading skill*

ABSTRAK

Utami, Brigita Huri. (2014). *Instructional Games to Teach Recount, Narrative, and Short Functional Texts for Eighth Grade Students of SMP Kanisius Argokiloso*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Lulusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma diharapkan mampu menemukan cara-cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo. Dua pertanyaan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah (1) media pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk mengajar teks *recount*, teks naratif, dan teks fungsional pendek sederhana, (2) bagaimana prosedur untuk merancang permainan edukasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode campuran yang mengaplikasikan metode *convergent parallel* oleh Cresswell (2009). Dalam proses pengembangan media, peneliti menggunakan metode *Research and Development (R and D)* oleh Borg dan Galls (1983). Ada tiga langkah utama dalam penelitian ini. Yang pertama adalah pengumpulan informasi yang menjadi tahap awal sebelum proses perancangan media (*pre-designing*). Dalam tahap ini, peneliti melakukan studi pustaka dan survei dengan membagikan kuesioner kepada seorang guru bahasa Inggris dan 38 siswa-siswi kelas VIII SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo dengan tujuan untuk mencari latar belakang masalah dalam penelitian ini. Tahap kedua adalah prosedur untuk mendesain permainan edukasi yang terdiri atas 12 langkah mendesain permainan oleh Bell dan Wieckert (1985) dan metode *R & D* oleh Borg dan Gall (1983). Langkah ketiga adalah evaluasi dan revisi.

Hasil survei sebagai tahap awal (*pre-designing*) menunjukkan bahwa media yang menarik dan inovatif menjadi kebutuhan siswa-siswa SMP Kanisius Argokiloso dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Pembuatan permainan edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris adalah cara yang ditempuh oleh peneliti dalam memberikan solusi atas masalah dan kebutuhan siswa serta guru SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo. Dalam proses pembuatan produk ini, peneliti mampu menghasilkan tiga set permainan edukasi untuk mengajar teks *recount*, teks naratif, dan teks fungsional pendek sederhana. Ketiga set permainan edukasi ini dievaluasi melalui proses validasi dan uji coba produk.

Peneliti menyimpulkan bahwa permainan edukasi dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, tiga set permainan edukasi digunakan sebagai solusi yang ditawarkan atas masalah yang dihadapi oleh guru bahasa Inggris dan siswa-siswa SMP Kanisius Argokiloso Sukorejo dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kedua, metode *R & D* oleh Borg dan Gall (1983) dapat dikolaborasikan dengan *Petunjuk Pembuatan Permainan* oleh Bell dan Wieckert (1985) dalam menyusun prosedur pembuatan permainan edukasi. Peneliti mempunyai tiga rekomendasi terhadap penelitian ini. Pertama, para guru diharapkan telah menguasai materi dan cara penggunaan permainan edukasi ini. Kedua, para siswa diharapkan mampu bekerjasama dengan baik dan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sportif dalam memainkan permainan edukasi ini. Ketiga, para peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengadakan penelitian di sekolah yang telah mengaplikasikan Kurikulum 2013.

Kata kunci: *pemainan, media pembelajaran, ketrampilan membaca*

