

## ABSTRACT

Pravita, Agnes Riska. (2017). *Designing a Task-Based Integrated Skill Learning Material Using Digital Storytelling for Junior High School Students Grade Eight*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

English is one of the compulsory subjects offered in schools of Indonesia. While there is such an urgency on needs of English mastery, in fact most teachers in Indonesia often find difficulty to get suitable and validated material and media and to determine effective teaching and learning approach to conduct effective teaching and learning process in the classroom. Based on *Kuesioner Identifikasi Kebutuhan Guru Bahasa Inggris* conducted by English Language Education Study Program to the English teachers in *Sekolah Mitra PPL USD 2016/2017*, fourteen of twenty three respondents proposed their urgency on needs of suitable and validated material and media using technology. Therefore, the researcher is interested in designing instructional material as the reference in the teaching and learning process. The focus of the design is on the use of task-based integrated skill approach which uses digital storytelling for junior high school students and the use of indigenous Indonesian folklore in teaching Narrative Text.

This study is conducted to answer the two formulated research questions which are how a task-based integrated skill learning material using digital storytelling for junior high school students grade eight is designed and what the design of a task-based integrated skill learning material using digital storytelling for junior high school students looks like. The researcher combined four out of ten R & D steps which are (1) research and information collecting, (2) developing preliminary form of product, (3) preliminary field testing and (4) main product revision which are proposed by Borg and Gall (1983). It also employed the three steps of Backward Design which are (1) identifying desired result, (2) determining acceptable evidences, and (3) planning learning experiences and instruction proposed by Wiggins and McTighe (2005). The second research question is answered by the presentation of the designed material. The unit is divided into four sub-unit namely "Indonesia in the Ring of Fire", "The Mysterious Story Hunt", "The Folklores from My Hometown", and "The Drawing of My Story". Each sub-unit consists of four sections namely "Tuning in", "Teacher Instruction", "Guided/Independent Learning", and "Wrapping up".

In using the designed material, the teachers can adjust it based on the needs and conditions found in their schools. Furthermore, the future researchers can conduct further research of this study. The research can be done to improve the quality of the designed material which may be related to the implementation of the designed material.

**Keywords:** *instructional design, task-based learning, integrated skill, learning material, 21<sup>st</sup> century learning, digital storytelling, indigenous Indonesian folklore*

## **ABSTRAK**

Pravita, Agnes Riska. (2017). *Designing a Task-Based Integrated Skill Learning Material Using Digital Storytelling for Junior High School Students Grade Eight*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

*Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah Indonesia. Ketika terdapat kebutuhan yang mendesak akan kemampuan berbahasa Inggris, pada kenyataannya guru-guru di Indonesia sering kesulitan untuk mendapatkan materi dan media pembelajaran yang sesuai dan valid serta untuk menentukan pendekatan belajar mengajar yang efektif. Menurut Kuesioner Identifikasi Kebutuhan Guru Bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris kepada guru-guru Bahasa Inggris di Sekolah Mitra PPL USD 2016/2017, empat belas dari dua puluh tiga responden menyatakan kebutuhan yang mendesak akan materi dan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mendesain seperangkat materi dan media sebagai referensi dalam proses belajar dan mengajar. Fokus dalam desain ini adalah pada penggunaan pendekatan yang berbasis tugas dengan mengintegrasikan empat kemampuan berbahasa Inggris dengan memanfaatkan media digital storytelling untuk siswa sekolah menengah pertama dan penggunaan cerita rakyat Indonesia dalam mengajar Narrative Text.*

*Penelitian ini dilakukan untuk menjawab dua rumusan pertanyaan yakni bagaimana seperangkat bahan ajar dengan pendekatan yang berbasis tugas yang mengintegrasikan empat kemampuan berbahasa Inggris dengan memanfaatkan media digital storytelling untuk siswa sekolah menengah pertama dan bagaimana bentuk bahan ajar tersebut. Peneliti mengkombinasi empat dari sepuluh langkah R & D cycle dari Walter R. Borg dan Meredith D. Gall (1983) yakni penelitian dan pengumpulan data, pengembangan produk, evaluasi produk dan revisi produk dengan tiga langkah Backward Design dari Grant Wiggins dan Jay McTighe (2005) yakni identifikasi hasil yang diinginkan, penentuan penilaian, dan perencanaan kegiatan pembelajaran. Rumusan masalah yang kedua dijawab dengan penyajian seperangkat bahan ajar. Unit dalam bahan ajar dibagi menjadi empat sub-unit yakni “Indonesia in the Ring of Fire”, “The Mysterious Story Hunt”, “The Folklores from My Hometown”, dan “The Drawing of My Story”. Setiap sub-unit terdiri dari empat bagian yakni “Tuning in”, “Teacher Instruction”, “Guided/Independent Learning”, dan “Wrapping up”.*

*Dalam menggunakan bahan ajar, guru dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Selanjutnya, peneliti yang akan datang dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penelitian ini. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari bahan ajar yang berkaitan dengan implementasi dari bahan ajar tersebut.*

**Kata kunci:** *instructional design, task-based learning, integrated skill, learning material 21<sup>st</sup> century learning, digital storytelling, indigenous Indonesian*