

ABSTRAK

Nurhayati, 2023. *Designing an ACGUSAY Game to Teach Speaking Skill*. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd. Pembimbing II: Assist. Prof. Dewi Murni, S.S., M.Hum.

Kata Kunci: media pembelajaran, kemampuan berbicara, game ACGUSAY

Penelitian ini ditujukan untuk merancang media pembelajaran dalam mengajarkan speaking skill pada siswa kelas dua belas di MAN Tanjungpinang. Rancangan media pembelajaran berupa Game ACGUSAY ini dapat dipertimbangkan untuk membuat siswa tertarik, termotivasi, dan dapat dengan aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran khususnya speaking skill. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 1 dan siswa kelas XII Bahasa dengan jumlah 45 siswa. Peneliti berfokus pada materi offerin help pada kelas dua belas semester pertama.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE oleh Ma et al. Pada model ini ada lima langkah, yaitu analisi, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan evaluasi. Data yang dikumpulkan bersumber dari wawancara, lembar validasi, dan kuisisioner. Hasil kepraktisan dari media pembelajaran berupa Game ACGUSAY ini sangat tinggi yaitu 90,48% dari kelas XII IPS 1 dan 91,5% dari kelas XII Bahasa. Media pembelajaran berupa Game ACGUSAY ini memotivasi, menarik, dan mudah digunakan bagi siswa.

ABSTRACT

Nurhayati, 2023. *Designing an ACGUSAY Game to Teach Speaking Skill*. Thesis. Tanjungpinang: English Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor: Assist. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd. Co-advisor: Assist. Prof. Dewi Murni, S.S., M.Hum.

Keyword: learning media, speaking skill, ACGUSAY game

This research is aimed at designing instructional media in teaching speaking skills to twelfth grade students at MAN Tanjungpinang. The design of learning media in the form of the ACGUSAY Game can be considered to make students interested, motivated, and able to actively participate during the learning process, especially speaking skill. The subjects in this study were students of class XII IPS 1 and students of class XII Bahasa with total of 45 students. The researcher focused on offering help material in the first semester at twelfth class.

The method used in this research is research and development (R&D) using the ADDIE model by Ma et al. In this model there are five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collected from interview, validation sheets, and questionnaire. The practicality results of the learning media in the form of the ACGUSAY Game are very high with 90.48% from class XII IPS 1 and 91.5% from class XII Bahasa. The learning media in the form of the ACGUSAY Game is motivating, interesting, and easy to use for students.