

INTISARI

Bahan ajar memainkan peran utama di dalam proses belajar mengajar. Guru harus merancang materi pembelajaran berdasarkan kompetensi keterampilan siswa. Sebaliknya, era modern memaksa siswa untuk memahami bahasa Inggris dengan baik dalam banyak aspek seperti komunikasi, bisnis, olahraga dan akademik. Berdasarkan studi kasus di SMP Ali Maksum khususnya di kelas tujuh (C dan D), masalahnya terletak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam belajar bahasa Inggris, sebagai akibat dari ketidaksesuaian tersebut, para siswa kurang percaya diri di dalam berbicara bahasa Inggris. Rendahnya kemampuan berbahasa Inggris di sebuah sekolah asrama yang sangat baik seperti SMP Ali Maksum menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dan *design* pembelajarannya dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar dengan merancang *fun games* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penulis menggunakan dua metode untuk mengumpulkan data yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Dalam studi pustaka, beberapa buku untuk mendukung data telah ditinjau. Dalam studi lapangan, observasi langsung, wawancara dan percobaan dilakukan dengan melakukan magang di SMP Ali Maksum dari 9 Januari sampai 11 Maret 2017. Dalam menganalisis data, pertama, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara di tafsirkan. Kedua, data yang diperoleh dari studi pustaka dianalisis. Kemudian, data-data tersebut dianalisis untuk menarik kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, setelah menganalisis *need analysis*, penulis merumuskan tujuan dan mengembangkan bahan ajar seperti merencanakan hasil belajar yang diinginkan, memilih dan menyiapkan bahan ajar. Semua data yang disajikan secara deskriptif disertai dengan tabel atau gambar untuk memberikan gambaran yang lebih jelas kepada pembaca.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah penulis mendesign buku *fun games* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMP Ali Maksum. Buku tersebut terdiri dari delapan pokok materi yaitu *adjective, descriptive text, simple present, noun, jobs, opinion, narrative text* dan *adverb*. Buku ini member ruang bagi guru dan siswa untuk menggunakan materi yang diperlukan bagi siswa ditingkat tersebut. Kegiatan-kegiatan dalam *fun games* tersebut menarik dan memotivasi siswa untuk berbicara bahasa Inggris sehingga siswa menjadi antusias dalam mempraktekkan bahasa Inggris.

Kata kunci : *Fun games*, Kemampuan Berbicara, SMP Ali Maksum

ABSTRACT

Teaching materials play a central role in teaching and learning. The teacher should design the learning materials based on the competencies that the students need to be skillful at. On the contrary, modern era pushes students to understand English well in many aspects such as communication, business, sport and academic. Based on a case study in SMP Ali Maksum especially in seventh grade (C and D), the problem lies in the low speaking skill of students in learning English, as a result of the inappropriateness, the students are lacking confidence of speaking skill. The low of English speaking skill at an excellent boarding school like SMP Ali Maksum showed that there are learning process and design that could be improved. Therefore, the aim of this study is to develop the materials by designing fun games to improve the students' speaking skill.

Two methods to collect the data were used, they are library study and field study. In the library study, some books to support the data are reviewed. In the field study, direct observation, interview and experiment are conducted by doing an internship in SMP Ali Maksum from 9 January to 11 March 2017. In analyzing the data, first, the data from observation and interview are interpreted. Second, the data from library study are analyzed. Then, they are analyzed by drawing conclusions for answering the objectives. In this study, after assessing needs, goals are formulated and develops the materials such as planned learning outcomes, selected and prepared teaching materials. All the data are presented descriptively accompanied by tables or pictures to give a clearer illustration to the readers.

The result of this paper is the fun games book is designed by the writer to improve English speaking skill for seventh grade students of SMP Ali Maksum. This book consists of eight chapters such as adjective, descriptive text, simple present, noun, jobs, opinion, narrative text and adverb. This book gives the teacher and student materials related to the student textbook. The activities in the fun games book are interesting and enable or encourage the students to speak English therefore the students are enthusiastic to speak English.

Keywords: Fun Games, Speaking Skills, SMP Ali Maksum