

APPROVAL SHEET

Name : I Gusti Putu Maranatha

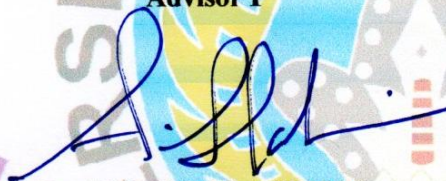
Students' ID : 321 415 010

Department : English Department

Faculty : Faculty of Letters and Cultures

**Title : University Students' Perceptions toward the Implementation
of Board Game in English Speaking Class**

Advisor I



Dr. Abid, S.S. M.A. TESOL
NIP. 198306192008121002

Advisor II



Indri Wirahmi Bay, S.Pd., M.A.
NIP. 198008202005012003

Head of English Department



Novi Rusnarty Usu, S.Pd., MA
NIP. 19800111 200501 2 00

Abstract

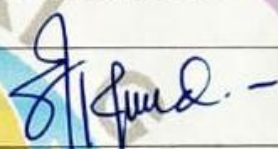



LEGALIZATION SHEET

Date : August 6th, 2020

Time : 09.00 – 11.00 a.m

Examine : 1 Gusti Putu Maranatha

Students' ID : 321 415 010

No	EXAMINER	SIGNATURE
1	Prof. Karmila Machmud, M.A., Ph.D	
2	Dr. Usman Pakaya, M.A.	
3	Dr. Abid, S.S. M.A. TESOL	
4	Indri Wirahmi Bay, S.Pd., M.A.	

Dean of Letters and Cultures Faculty

Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Nonny Basalama, MA., Ph.D

NIP. 196803101994032003

I Gusti Putu Maranatha. Student ID No. 321415010. University Students' Perceptions toward the Implementation of Board Game in English Speaking Class. English Department, Faculty of Letters and Culture, Universitas Negeri Gorontalo. Supervisors: (1) Dr. Abid, S.S, M.A, TESOL. (2) Indri Wirahmi Bay, S.Pd, M.A

This study sought to find the university students' perception toward the implementation of board game. It attempted to address the following research question: What are English Department students' perception toward the implementation of board game in English speaking class?. The subject of this study was class E year of 2016 of an English Education Program at a university in Gorontalo. In this study, a qualitative approach was used. The data were collected by using questionnaire and supported by interview. The questions of the questionnaire and interview were developed by the researcher based on Walgito (1990) theory, which include absorption, understanding and evaluation. The study revealed that the English Department students' perceptions were group into three main themes: learning excitement, playing the board game, and board game benefits. The students reported that learning excitement was triggered by the enjoyable feeling when learning because they can express their ideas freely with their friends, interesting features of the game such as the colors variation that psychologically influence them, also the varied topics that could enhance students vocabulary. Playing the board game also got positive responses from the participants, as they reported that playing the board game they need to work together. More than that, they said to win the game is not the main goal, but practice to speak in English properly and help their friends who have lack proficiency is the main point. The participants also reported the benefits of the game, they felt that they could learn English speaking skill easier than before because they felt not forced to study and learning in relax situation could increase their motivation in learning English speaking skill. This study suggests that teachers may want to consider using board game as a media to teach English. When teachers can effectively integrate games with the teaching process, learners can find ways to reduce their anxiety level and it could build positive feelings in their learning. Therefore, the learning as well as teaching process could be optimal in order to achieve the best result.

Key words: students' perceptions, board game, English speaking skill.

Abstrak

I Gusti Putu Maranatha. NIM. 321415010. Persepsi Mahasiswa terhadap Penerapan Papan Permainan pada Kelas Berbicara Bahasa Inggris. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing (1) Dr. Abid, S.S, M.A, TESOL. (2) Indri Wirahmi Bay, S.Pd, M.A

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penerapan papan permainan. Permasalahan dalam penelitian berupa : apa persepsi mahasiswa terhadap penerapan papan permainan pada kelas berbicara Bahasa Inggris ?. Kelas E angkatan 2016 jurusan pendidikan Bahasa Inggris menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data penelitian melalui kuisioner dan dilanjutkan dengan wawancara. Pengembangan bentuk-bentuk pertanyaan pada kuisioner dan wawancara didasarkan pada teori Walgito (1990) dimana berisi tentang penyerapan, pemahaman, dan evaluasi. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat tiga bentuk pengelompokan tema utama yaitu kegembiraan dalam belajar, bermain papan permainan, dan manfaat papan permainan. Berdasarkan laporan mahasiswa bahwa kegembiraan dalam belajar dipicu oleh perasaan senang ketika sedang belajar disebabkan mereka dengan bebas dapat mengekspresikan ide-ide yang dimiliki bersama teman-temannya, didukung oleh fitur-fitur menarik yang terdapat pada permainan meliputi ragam warna yang secara psikologis mempengaruhi aktivitas mereka, dan ragam topik-topik yang mampu meningkatkan kosakata mereka sendiri. Permainan tersebut mendapatkan respon positif dari para peserta terkait aktifitasnya yang meminta pesertanya untuk bekerjasama. Selanjutnya, latihan untuk berbicara dalam Bahasa Inggris dengan baik dan membantu teman-teman yang memiliki tingkat kemahiran rendah merupakan tujuan utama dari permainan tersebut bukan hanya memenangkannya. Kemudahan untuk memperlancar kemampuan berbicara Bahasa Inggris dapat dirasakan sejak para mahasiswa ini tidak dipaksa untuk belajar. Keunggulan lainnya berupa motivasi untuk mengasah kemampuan berbicara Bahasa Inggris meningkat dikarenakan aktifitas pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan kepada para guru-guru Bahasa Inggris untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran menggunakan media tersebut. Hal ini dikarenakan bahwa penerapan media pembelajaran papan permainan yang efektif dapat meningkatkan kenyamanan dalam belajar serta membangun perasaan positif selama proses pembelajaran. Sehingga baik proses pengajaran maupun pembelajaran dapat optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Papan Permainan, Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

