

ABSTRACT

Yanti, Ade Irma. Registration Number: 2152121001. Developing *Guess Me Board Game* as a Teaching Media on Speaking Descriptive Text Based on Scientific Approach for the Students at MTs Islamiyah Sei Kamah II. English Educational Program, Universitas Negeri Medan, 2020.

The study was aimed to develop learning media in Speaking Descriptive Text for Grade VII of Junior High School Students. This study was conducted by using Research and Development (R&D) design through six stages; gathering information and data, analyzing data, designing materials, validating by experts, revising, and final product. The subject of the study was Grade VII of MTs Islamiyah Sei Kamah II. The instruments of data collection were gathered by administering interview and distributing questionnaire. The study conducted interview to the English teacher and distributing questionnaire to 22 respondents to get the students' needs. The interview and questionnaire results proved that the students need English learning media which can motivate the students to understand about speaking descriptive text. The product had been validated by the experts namely English lecturer and English teacher. The product result was *Guess Me Board Game* which is modifying guessing game that is combined with several kinds of flashcards based on the basic competence of K13. The result of experts' validation showed that the media was an appropriate media to be used on speaking descriptive text by getting the average percentage 93.7% or categorized as excellent.

Keywords: Guess Me Board Game, Guessing Game, Flashcard, Descriptive Text, Research and Development



ABSTRAK

Yanti, Ade Irma. Nomor Induk Mahasiswa: 2152121001. Developing *Guess Me Board Game* as a Teaching Media on Speaking Descriptive Text Based on Scientific Approach for the Students at MTs Islamiyah Sei Kamah II. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Medan, 2020.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dalam berbicara tentang descriptive text untuk Siswa Kelas VII SMP. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan (R & D) melalui enam tahap; mengumpulkan informasi dan data, menganalisis data, mendesain bahan, memvalidasi oleh para ahli, merevisi, dan produk akhir. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Islamiyah Sei Kamah II. Instrument pengambilan data pada penelitian ini adalah melalui wawancara dan pembagian angket. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Inggris dan menyebarkan angket kepada 22 responden untuk mendapatkan kebutuhan siswa. Hasil wawancara dan angket membuktikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran bahasa Inggris yang dapat memotivasi mereka untuk memahami tentang penulisan teks recount. Produk ini telah divalidasi oleh para ahli yakni dosen Bahasa Inggris dan guru Bahasa Inggris. Hasil dari produk adalah *Guess Me Board Game* yang merupakan hasil dari modifikasi permainan guessing game yang dikombinasikan dengan beberapa jenis flashcard berdasarkan kompetensi dasar di K13. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media tersebut merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara teks deskriptif dengan rata-rata persentasi sebanyak 93.7% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Guess Me Board Game, Guessing Game, Flashcard, Teks Deskriptif, Penelitian dan Pengembangan

