

ABSTRACT

Insyiira, Yusra Chairani. Registration Number: 2143321044. Medan Monopoly Game as The Developing Speaking Media in SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo. English Educational Program, Medan State University, 2018.

The aim of this study was to develop speaking media 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 SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo. The data were gathered by administering interview to English teacher and distributing questionnaire to 23 respondents to get the students' needs. The interview and questionnaire results prove that the students needs English Speaking Media which can motivate and encourage the students to speak actively in English. The product has been validated by experts. The result of the product was a board game and the other equipments of Medan Monopoly Game like dice, token players, token builds, cards and money.

Keywords: Medan Monopoly Game, Speaking Media, Research and Development (R&D)



ABSTRAK

Insiira, Yusra Chairani. Nomor Induk Mahasiswa: 2143321044. Medan Monopoly Game as The Developing Speaking Media in SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Medan, 2018.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *speaking* 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 SMP Swasta Angkasa Lanud Soewondo. Data dikumpulkan dengan memberikan wawancara kepada guru bahasa Inggris dan menyebarkan kuesioner kepada 23 responden untuk mendapatkan kebutuhan siswa. Hasil wawancara dan angket membuktikan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran *speaking* yang dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk berbicara aktif dalam Bahasa Inggris. Produk ini telah divalidasi oleh para ahli. Hasil dari produk adalah sebuah papan permainan dan peralatan bermain lainnya seperti dadu, pion pemain, rumah-rumahan, kartu-kartu dan uang mainan.

Keywords: Medan Monopoly Game, Media Speaking, Penelitian dan Pengembangan

