

## ABSTRACT

Wahyuni, Resti, The Use of Modified Monopoly Game as an Alternative Way for Teaching Oral Skill: A Case of the Fifth Grade Students of Islamic Bina Insan Kamil Elementary School Sidareja in the Academic Year of 2011/2012. Final Project. English Education, College of Language, Sultan Agung Islamic University. First Advisor: Drs. Liliek Soepriatmadji, M.Pd., Second Advisor: Kurniawan Yudhi Nugroho, M.Pd.

Key words: *Teaching English, Speaking, Young Learners, Game*

This study was conducted to describe how Modified Monopoly Game applied in order to facilitate the fifth graders to practice their speaking skill and to explain if teachers and learners encountered difficulties in applying Modified Monopoly Game in the speaking class. In this study, the participants were the fifth grader students of Islamic Bina Insan Kamil Elementary School, Sidareja.

This study belongs to qualitative research. Observation, questionnaire, and interview are the instrument used to get the related data. The questions in the questionnaire were designed in multiple choices. These questions were used to gain the students' opinion about the use of MMG as media for practicing their oral skill. Those method were used to find the information toward the use of MMG for teaching oral skill, to know the effect of the MMG for teaching speaking class.

Based on the data collection, it was found that MMG brought many effects. MMG created the motivation for the students to speak english, it could be shown that 53% disagree that MMG made them feel bored. MMG gave the opportunity to speak English actively by 76% the students agreed to use an MMG to practice speaking English. The teacher said that her students could practice speaking without feeling shy, they were also very enthusiastic with that game, so that they could feel confident. The materials contained in that board game were not too difficult.

In conclusion, MMG could be used to teach oral skill, as it could encourage the students' interest to practice oral skill in the class. Throught, this game they could do the interaction with other friends like in the social interaction.

**THE USE OF MODIFIED MONOPOLY GAME AS AN  
ALTERNATIVE WAY FOR TEACHING ORAL SKILL**  
(A Case of the Fifth Grade Students of Islamic Bina Insan Kamil Elementary  
School Sidareja in the Academic Year of 2011/2012)

By Resti Wahyuni

**INTISARI**

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana permainan *Modified Monopoli Game* diterapkan dalam rangka memfasilitasi siswa kelas lima dalam keterampilan berbicara, serta menjelaskan jika guru dan siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan permainan *Modified Monopoli Game* di kelas untuk berlatih berbicara. Dalam studi ini, penulis mengambil sampel siswa kelas lima SD Islam, Bina Insan Kamil Sidareja.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif di mana metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket sebagai data primer dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang tidak bisa didapatkan dari observasi dan angket. Kuesioner disebar kepada siswa dalam bentuk pilihan ganda, yang digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang penggunaan MMG sebagai media untuk berlatih keterampilan lisan mereka. Metode ini digunakan untuk mencari informasi dan untuk mengetahui pengaruh MMG untuk mengajar *speaking class*.

Berdasarkan pengumpulan data, terdapat banyak pengaruh yang bisa dibawa oleh MMG. Salah satu efek adalah MMG dapat menciptakan motivasi bagi siswa untuk berbahasa Inggris dapat ditunjukkan dalam hitungan 53% setuju bahwa MMG membuat mereka merasa bosan. MMG juga dapat memberikan kesempatan untuk aktif berbicara bahasa Inggris dapat dibuktikan oleh 76% siswa setuju untuk menggunakan MMG untuk berlatih berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara, guru berpendapat bahwa para siswa dapat berlatih berbicara tanpa merasa malu, mereka juga sangat antusias dengan game ini, sehingga mereka dapat merasa percaya diri. Materi yang terkandung dalam *Board Game* ini tidak terlalu sulit.

Dapat disimpulkan, MMG dapat digunakan untuk mengajar keterampilan lisan, karena dapat mendorong minat siswa untuk berlatih keterampilan lisan di kelas. Melalui game ini mereka dapat melakukan interaksi dengan teman-teman lain seperti dalam interaksi sosial.

Kata kunci: Pengajaran Bahasa Inggris, *Speaking*, *Young Learners*, Game