

ABSTRACT

Setiawan, Bondan. 2021. *Designing an Interactive Digital Media to Support Higher Education Students' English Spoken Communication Skill.* Thesis. Undergraduate Program. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Advisor: Restu Arini, S.Pd., M.Pd.

Keyword: *Design-based Research, Digital Learning, Self-Learning, Spoken Communication*

English communication, which has become an essential skill for graduates of the university, has not been achieved because of the low performance in spoken English proficiency. A challenge for educators in the digital age is to provide appropriate circumstances to support the learning of English during the pandemic of covid-19. This study addressed the emerging issue of the availability of media in online learning. It specifically aimed at designing interactive digital media that would not only assist the students in gaining the language skills but also develop their self-learning through its flexibility and accessibility. Design-based research was employed in the present study that involved the first-grade students of higher education. The ASSURE Model was used as a guideline for the appropriateness of the media, and a need analysis was conducted to find out the target and learning needs of the students through interviews and questionnaires. The result showed that the design of interactive digital media gave positive impacts on the higher education students' English communication skills and their independence in learning as well. The students' performance was improved through pre-test and post-test results. The designed media itself was considered very good (a score of 87) by the seven aspects namely organization, speaking activities, appearance, learner-centred, content, feedback availability, and motivation impact.

ABSTRAK

Setiawan, Bondan. 2021. *Designing an Interactive Digital Media to Support Higher Education Students' English Spoken Communication Skill.* Thesis. Undergraduate Program. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Advisor: Restu Arini, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Design-based Research, Digital Learning, Self-Learning, Spoken Communication*

Dewasa ini komunikasi bahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting bagi lulusan perguruan tinggi. Sebaliknya, kemampuan mahasiswa dalam kecakapan bahasa Inggris terutama komunikasi lisan rendah. Penelitian ini akan membahas mengenai isu-isu yang muncul sebagai upaya untuk menyediakan dan membuat sebuah media pembelajaran digital interaktif. Yang mana, di era digital, tantangan datang ke pendidik untuk memastikan mahasiswa mengetahui bagaimana cara menggunakannya secara efektif dan tepat sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk merancang media digital interaktif yang tidak hanya membantu mahasiswa dalam memperoleh keterampilan bahasa, tetapi juga mengembangkan pembelajaran mandiri mereka melalui fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Penelitian ini berbasis desain yang digunakan dalam penelitian ini yang mana melibatkan mahasiswa dari dua fakultas. ASSURE Model digunakan sebagai pedoman kesesuaian media dan dilakukan analisi kebutuhan untuk mengetahui target dan kebutuhan mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain media digital interaktif memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan komunikasi bahasa Inggris mahasiswa di perguruan tinggi dan kemandirian mereka dalam belajar. Keberhasilan mahasiswa meningkat melalui hasil *pre-test & post-test*. Media yang dirancang ini dinilai sangat baik dengan skor 87 dari 7 aspek yang dinilai yaitu organisasi, keterampilan berbicara, pemusatan pembelajaran pada mahasiswa, ketersediaan *feedback* dan dampak motivasi.