ABSTRAK

Harly, Elyssa Silvia. 2013. *Teaching English Integratively by Using Fishy Stories Game to Young Learner*. Makalah. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang (UNP).

Makalah ini membahas salah satu teknik dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD yaitu dengan mengemas pembelajaran dalam bentuk game. Teknik ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa dalam belajar bahasa inggris. Game tersebut adalah fishy stories game, game ini mencakup keempat skill yang diajarkan secara terintegrasi satu sama lainnya. Fishy stories game adalah game dengan menggunakn dua jenis kartu, kartu waktu dan kartu gambar, untuk menjelaskan kegiatan sehari-hari siswa. Diawal pembelajaran guru membuka pengetahuan siswa dengan menjelaskan topik yang akan dibahas dengan memutarkan video animasi tentang kegiatan sehari-hari anak sekolah. Kemudian siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, dan semua kelompok diminta duduk dalam sebuah lingkaran.Masing-masing kelompok mendapat kartu gambar sebanyak anggota sedangkan kartu waktu diletakkan secara acak di tengah lingkaran. Kelompok pertama diminta mengambil satu kartu waktu secara acak dan memperlihatkan ke semua kelompok dengan menanyakan *"What do you do at this time (eq:07:00 AM)?"* dan giliran kelopok dua untuk menunjukkan kartu gambarnya yang sesuai dengan waktu yang dicabut kelompok pertama (eq: gambar anak sedang makan) dan *menyebutkan "I eat my breakfast"*.Jika sesuai, kelompok dua boleh membuang kartu gambar tersebut, jika tidak ada yang sesuai boleh memasang kartu lain tapi harus dengan alasan yang tepat, jika alasan tidak sesuai juga, kartu gambar tersebut harus tetap dipegang kelompok dua. Begitu seterusnya. Kelompok yang paling cepat habis kartunya adalah pemenang, guru berperan sebagai hakim penentu sesuai atau tidaknya gambar dan alasan.