

## ABSTRACT

English is one of the international languages which are used to communicate by the nations in the world. This reality encourages people to be able speaking in English as well as writing and reading well. In Indonesia, this language is a strange language with the result that the ability of English for Indonesians is still poor. Thus it is significance to teach this language since the elementary school. But, at this time the methods of teaching and learning process in the school has not been able to produce the quality of mastery of English language expected. Even many students are not still interested to learn. It was showed with 64% of students is still below standard in score and 67% of students are not motivated to study hard. Objective of this study is to develop the *Kansei* board game to improve student's motivation in learning English effectively. Kansei Engineering Type 1 is used as a method to determine some specification design of the board game based on user's feelings and emotions. Survey was performed to identify the words of kansei and statistical analysis is also conducted to test the hypotheses to validate the proposed design. The results of this study showed that the method for teaching and learning process by using the *Kansei* board games developed is valid to meet user criteria and can increase motivation for students in learning English.

**Keywords:** *kansei engineering, board game, learning process, motivation.*

## ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi oleh bangsa-bangsa di dunia. Kenyataan ini mendorong orang untuk bisa berbicara dalam bahasa Inggris serta menulis dan membaca dengan baik. Di Indonesia, bahasa ini adalah bahasa yang aneh sehingga kemampuan bahasa Inggris bagi orang Indonesia masih kurang baik. Jadi penting untuk mengajarkan bahasa ini sejak sekolah dasar. Namun, saat ini metode proses belajar mengajar di sekolah belum mampu menghasilkan kualitas penguasaan bahasa Inggris yang diharapkan. Bahkan banyak siswa yang belum tertarik untuk belajar. Hal itu ditunjukkan dengan 64% siswa masih di bawah standar nilai dan 67% siswa tidak termotivasi untuk belajar dengan giat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan papan *Kansei* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris secara efektif. *Kansei Engineering* Type 1 digunakan sebagai metode untuk merancang dengan mempertimbangkan perasaan dan emosi pengguna. *Survey* dilakukan untuk mengidentifikasi kata-kata permainan papan *kansei*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan papan *Kansei* memenuhi kriteria dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa bahasa Inggris.

***Kata kunci:*** teknik *kansei*, permainan papan, proses belajar, motivasi.