

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

Widati, Wening Tri. (2011). *Designing Six Sets of Monopoly Games to Develop Multiple Intelligences as Semester Review for Grade IV, V, and VI of SD N Purwobinangun Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

*SD N Purwobinangun* has applied the *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006* in the English teaching and learning process. The result of teaching and learning process will be more satisfactory if there is an existence of innovative media for the students. That is why this research was conducted in order to design Monopoly Games as English material review for each semester of grade IV, V, and VI of *SD N Purwobinangun*. This research adopted the *KTSP 2006* to be integrated with Gardner's theory of Multiple Intelligences. There are two questions formulated in this research. First, it is intended to describe how to design six sets of Monopoly Games to develop Multiple Intelligences as semester review. Second, it aims to present six sets of Monopoly Games to develop Multiple Intelligences as material review.

In order to answer the questions, the researcher applied the Research and Development (R&D) method, which was first introduced by Borg and Gall (1983). Since the research was conducted until the product revision, five steps of the R&D method were elaborated with Bell and Wieckert's guideline (1985) covering eleven steps in the stages of developing and validating the games. Furthermore, two types of instrument were employed to gather the data in the need analysis and validation i.e. the interview and questionnaire.

In designing Monopoly Games, the researcher started with collecting the research and information, planning, developing preliminary form of product, preliminary field testing, and main product revision. Library study and need survey were carried out in collecting the research information. In the stage of planning, the research was begun by determining the theme, purpose, grade level, and a number of players. The format, method of checking, materials, players' roles, procedure and time were determined in the stage of developing preliminary form of product. In preliminary field testing, the researcher conducted the validation of the whole designed games and the trial of the games to grade IV of *SD N Purwobinangun*. In addition, the suggestions and evaluations derived from the validation were considered and elaborated in the main product revision.

The researcher modified Monopoly Games from the common games in terms of rule and instruction whereas some supporting tools still exist, such as colorful tokens, a board, a dice, and cards. The cards used in these games contain questions derived from the materials in each semester to be integrated with Multiple Intelligences. Besides, six sets of Monopoly Games are presented in fun, interesting and challenging forms through six distinct themes i.e. various flags of the world, national symbols, 33 provinces in Indonesia, authentic food and beverage, particular architecture of houses, and famous places over the world. Therefore, if Monopoly Games are applied in the classroom activity, they will be effective to encourage the students to be more enthusiastic in learning English.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Widati, Wening Tri. 2011. *Designing Six Sets of Monopoly Games to Develop Multiple Intelligences as Semester Review for Grade IV, V, and VI of SD N Purwobinangun Yogyakarta*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

SD N Purwobinangun telah mengaplikasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil dari proses pembelajaran akan lebih memuaskan apabila media yang inovatif tersedia bagi para siswa. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan guna merancang permainan monopoli agar dapat membantu para siswa kelas IV, V, and VI di SD N Purwobinangun mengulang materi pelajaran bahasa Inggris untuk setiap semester. Penelitian ini mengadaptasi KTSP 2006 yang diintegrasikan dengan teori dari Gardner mengenai *Multiple Intelligences* sebagai landasan dalam merancang permainan. Terdapat dua pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian ini. Pertanyaan pertama dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana merancang enam set permainan monopoli untuk mengembangkan *Multiple Intelligences* sebagai review semester materi. Pertanyaan kedua bertujuan untuk menyajikan tampilan enam set permainan monopoli untuk mengembangkan *Multiple Intelligences*.

Guna menjawab pertanyaan, peneliti menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang pertama kali diperkenalkan oleh Borg dan Gall (1983). Karena penelitian dilakukan sampai tahap revisi produk, kelima langkah dalam Metode R&D selanjutnya diintegrasikan dengan petunjuk perancangan permainan dari Bell dan Wieckert (1985) yang mencakup sebelas langkah untuk diterapkan pada tahap pengembangan dan validasi. Terdapat dua jenis instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data di survey kebutuhan dan tahap validasi, yaitu interview dan kuesioner.

Kelima langkah yang terangkum dalam metode R&D diaplikasikan dalam tahap perancangan permainan, yaitu pengumpulan informasi penelitian, perencanaan, pengembangan bentuk awal dari produk, pengujian tahap awal, and revisi utama produk. Studi perpustakaan dan survei kebutuhan dilaksanakan guna mengumpulkan informasi penelitian. Dalam tahap perencanaan, penelitian diawali dengan menentukan tema, tujuan, tingkat kesulitan, dan jumlah pemain dalam permainan. Format, metode pengecekan, materi, peran pemain, prosedur and waktu permainan ditentukan dalam tahap pengembangan awal produk. Dalam pengujian tahap awal permainan, peneliti melaksanakan dan validasi terhadap keseluruhan desain permainan dan percobaan permainan. Selanjutnya, saran dan evaluasi yang terdapat pada tahap validasi dipertimbangkan dan dijabarkan dalam tahap revisi utama produk.

Peneliti memodifikasi permainan monopoli dalam hal peraturan dan instruksi, sedangkan beberapa alat pendukung masih digunakan dalam permainan ini, misalnya token warna-warni, papan, dadu, dan kartu. Kartu yang terdapat pada permainan berisi pertanyaan yang berasal dari materi yang telah diajarkan di setiap semester dan terintegrasi dengan *Multiple Intelligences*. Enam set permainan monopoli ini disajikan melalui bentuk yang menyenangkan,

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menantang, dan menarik dalam enam tema yang berbeda, antarlain macam-macam bendera dunia, symbol kenegaraan dunia, 33 propinsi di Indonesia, makanan dan minuman asli dunia, arsitektur rumah tradisional, dan tempat-tempat terkenal di penjuru dunia. Oleh karena itu, apabila permainan monopoli diterapkan dalam aktivitas di kelas, permainan ini akan efektif dalam mendorong dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris.

