

ABSTRACT

Wanasti, Elisabeth Yudisteria. 2013. *An Over-Sized Snake-Ladder Game to Introduce English Vocabulary to Support The Development of Multiple Intelligences among Kindergarten Students*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

TK Kanisius Kotabaru Yogyakarta is one of private kindergartens in Yogyakarta which provides English is taught as regular subject for 30 minutes per week. A lack of supporting media and a lack of English teacher became the problems.

This research was set to design an over-sized Snake-Ladder game to introduce English vocabulary to support the development of multiple intelligences (MI) among kindergarten students. Therefore, the researcher formulated two questions (1) how is an over-sized Snake-Ladder game designed? (2) What does an over-sized Snake-Ladder game look like?

To answer those questions, the researcher implemented Research and Development (R&D) method which was first introduced by Borg and Gall (1983). This R&D method was integrated with eleven steps of constructing game as proposed by Bell and Wieckert (1985). In this research, the researcher provided three instruments to gather the data such as interview, field notes, and questionnaire. The researcher integrated R&D method with eleven steps of constructing games into research information collecting, planning, developing a preliminary form of product, preliminary field testing, and main product revision. In research information collecting, the researcher conducted a need survey and library research. To determine themes, objectives, grade level, numbers of players, format of game, method of checking, material, player's roles, and procedure and time allocation were done in planning stage. The researcher compiled, analyzed, and developed all the data in stage of developing a preliminary product. In preliminary field testing, the researcher conducted experts' validation and field testing toward the whole designed game. In main product revision, the researcher considered and developed suggestions and evaluation in preliminary field testing step to revise the designed game.

The researcher developed an over-sized Snake-Ladder game. The researcher expected this designed game became interesting and functional learning aids for kindergarten students such as huge and colorful board and dice. This designed game was expected to be effective and efficient learning aids to introduce English vocabulary to kindergarten students. Moreover, this designed game can support the development of multiple intelligences among kindergarten students.

Keywords: Game, kindergarten, multiple intelligences, vocabulary

ABSTRAK

Wanasti, Elisabeth Yudisteria. 2013. *An Over-Sized Snake-Ladder Game to Introduce English Vocabulary to Support the Development of Multiple Intelligences among Kindergarten Students*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

TK Kanisius Kotabaru Yogyakarta merupakan salah satu sekolah taman kanak-kanak swasta yang mengajarkan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib dengan alokasi waktu 30 menit per minggu. Minimnya media pembelajaran dan kurangnya sumber daya manusia menjadi acuan penulis untuk membuat sebuah penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain sebuah permainan ular tangga raksasa untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris sekaligus mendukung perkembangan kecerdasan majemuk anak-anak TK. Oleh karena itu, peneliti merumuskan dua pertanyaan, yaitu (1) bagaimanakah sebuah permainan ular tangga raksasa tersebut dirancang? (2) bagaimanakah bentuk permainan yang sudah dirancang tersebut?

Untuk menjawab kedua pertanyaan tersebut, peneliti menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang pertama kalinya diperkenalkan oleh Borg dan Gall (1983). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) ini, kemudian diintegrasikan dengan sebelas tahap perancangan sebuah games yang dikembangkan oleh Bell dan Wieckert (1985). Dalam penelitian ini, interview, catatan lapangan, dan kuisioner menjadi tiga instrumen utama untuk mengumpulkan data baik di tahap observasi maupun validasi. Kelima langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) diintegrasikan ke sebelas tahap perancangan sebuah permainan, yaitu pengumpulan informasi penelitian, perencanaan sebuah permainan, pengembangan bentuk awal dari sebuah permainan, pengujian tahap awal, dan revisi utama sebuah permainan.

Peneliti mengembangkan permainan ular tangga sebagai sebuah media pembelajaran yang menarik dan fungsional untuk anak-anak TK, misalnya papan permainan dan dadu yang besar dan warna-warni. Permainan ular tangga ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengenalkan kosakata baru ke anak-anak. Permainan ular tangga yang didesain ini juga diharapkan mampu melatih dan mengembangkan kecerdasan majemuk dalam setiap anak.

Kata kunci: Permainan, taman kanak-kanak, kecerdasan majemuk, kosakata