

ABSTRACT

C. Windyo Prabowo. 2000. The effectiveness of Games and Drills in Teaching English Vocabulary to the Students of SD Kanisius II Wonosari Grade V. Yogyakarta. English Language Education Program. Sanata Dharma University

This research concerns with the effectiveness of games and drills in teaching English vocabulary to the students of elementary schools grade V. The word effective refers to the possibility of games or drills to increase students' achievement score.

Two problems were formulated based on this topic. They are: (1) "Do students who learn the vocabulary using games learn more effectively than those who learn the same materials using drills technique?" and (2) "Does the group of students who learn vocabulary using games get better mean score than group of students who learn the same materials using drills technique?"

The hypothesis said that game technique was effective and better, because it gave better result in the students' achievement score. It was indicated by the significant difference between the mean score of the post-test of the experimental group and that of the control group. The experimental group learned by using games technique while the control group learned by using drills technique. The instrument used were pre-test and post-test.

The subject of this research was students of SD Kanisius II Wonosari grade V. They were beginner learners of English since they were exposed to English for the first time.

For the evaluation of the effectiveness of teaching technique, the hypothesis was formulated and tested by using the *t-test for independent sample*, using 0,5 level of significance.

The result of the statistical computation shows that $t_{obs} > t_{tab}$ at level of significance 0,5 with 34 df. Therefore, H_0 is rejected. It means that the games technique did give students some improvements.

ABSTRAK

C. Windyo Prabowo. 2000. The Effectiveness of Games and Drills in Teaching English Vocabulary to the Students of SD Kaisius II Wonosari Grade V. Yogyakarta. English Language and Education Program. Sanata Dharma University

Penelitian ini membahas efektivitas game dan drill sebagai alat untuk mengajarkan kosa kata Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar kelas V. Kata efektif di sini mengacu pada kemampuan game dan drill untuk meningkatkan nilai siswa.

Dua permasalahan dibahas dalam thesis ini. (1) "Apakah siswa yang belajar kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan tehnik game belajar lebih efektif daripada mereka yang mempelajari materi yang sama dengan menggunakan tehnik drill?" dan (2) "Apakah kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan tehnik game memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada mereka yang belajar materi yang sama dengan menggunakan tehnik drill.

Hipotesa dalam thesis ini menyatakan bahwa tehnik game lebih baik dan lebih efektif karena memberikan hasil nilai yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata post-test yang signifikan antara kelompok uji dan kelompok kontrol. Kelompok uji belajar dengan menggunakan tehnik game sedang kelompok kontrol menggunakan tehnik drill. Untuk mendapatkan data nilai maka digunakan pre-test dan post-test.

Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V SD Kanisis Wonosari II. Mereka adalah siswa-siswa yang baru pertama kali belajar bahasa Inggris.

Untuk menguji efektifitas tehnik game dan tehnik drill, hipotesa yang disampaikan diuji dengan menggunakan *t-test for independent sample* dengan menggunakan derajat signifikansi 0,5.

Hasil dari penghitungan statistik menunjukkan bahwa t_{obs} (nilai t diteliti) lebih besar daripada t_{tab} (nilai t pada tabel) pada derajat signifikansi 0,5 dalam df 34. Oleh karena itu maka H_0 (hipotesa 0) ditolak, yang berarti bahwa tehnik game lebih baik dan lebih efektif dan benar-benar memberikan kemajuan bagi siswa.