

## ABSTRACT

Rojiyah, Siti. (2000). **Designing a Set of Games for the Fifth Grade of the Elementary School Students in the First Trimester to Reinforce the Learning of the English Vocabulary and Structure**. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

English is taught at the Elementary School as a local content subject, and it is given to the students starting from the fourth grade until the sixth grade. Since English is a foreign language, the students regard it as a difficult lesson. Many of them become confused and do not have motivation. Elementary School students, therefore, need a set of English instructional materials to help them in learning English.

Considering the problem, a set of English instructional materials was proposed. The design was aimed to reinforce the learning of the English vocabulary and structure for the fifth grade of the Elementary School during the first trimester. The choosing of games as reinforcement activities are based on the consideration that children could not be separated from the world of playing. Games provide the students with the opportunity to revise and reinforce what they have already studied in class.

There were three problems to be solved: (1) What kinds of games are suitable to reinforce the learning of the English vocabulary and structure at the fifth grade of the Elementary School? (2) How is a set of games to reinforce the learning of the English vocabulary and structure for the fifth grade of the Elementary School in the first trimester designed? And (3) What does a set of games to reinforce the learning of the English vocabulary and structure at the fifth grade of the Elementary School look like?

In order to answer the three problems, library and survey studies were conducted. The library study gave the basis of the designing of a set of English instructional materials. It stated the background of the study, the steps that should be taken in designing the instructional materials and also provided the materials that were to be designed. The 1994 curriculum for Elementary School was also used as the main reference to design the materials. The setting up of the instructional materials referred to Kemp's model. The survey study was conducted to gather data from the respondents. Two types of instruments were needed. They were questionnaire and interview.

In the questionnaire, there were two types of questions. The first type required respondents to choose one of the point agreements that had a range between 1 to 5 (very poor – very good). And, the second type required respondents to give opinions and recommendations that would be used to revise and improve the designed set of games. Interview was done when further information and evaluation from the respondents were needed.

Twenty respondents gave their opinions on the designed set of games. They gave evaluation by choosing one of the point agreements. The average point agreements on the arrangement of games is 4.0. It means that the games are well arranged. There are three kinds of games in every unit. They are vocabulary game, structure game and puzzle. Puzzle is usually done individually and integrated (for vocabulary and structure and others), while vocabulary and structure games are done in groups.



## ABSTRAK

Rojiyah, Siti. (2000). **Designing a Set of Games for the Fifth Grade of the Elementary School Students in the First Trimester to Reinforce the Learning of the English Vocabulary and Structure**. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Bahasa Inggris diajarkan di Sekolah Dasar sebagai salah satu muatan lokal, dan pelajaran ini diberikan mulai dari kelas IV sampai dengan kelas VI. Karena Bahasa Inggris merupakan bahasa asing, siswa menganggap pelajaran ini sulit. Banyak siswa menjadi bingung dan tidak memiliki motivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, siswa Sekolah Dasar membutuhkan satu set rancangan materi instruksional yang dapat membantu mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Bertitik tolak dari masalah tersebut, penulis menawarkan satu set rancangan materi instruksional. Rancangan tersebut ditujukan untuk menguatkan pembelajaran kosakata dan struktur Bahasa Inggris di kelas V selama satu catur wulan. Pemilihan permainan sebagai aktifitas penguatan berdasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak tidak bisa dipisahkan dari dunia bermain. Permainan memberi kesempatan pada siswa untuk mengulang dan menguatkan apa yang telah mereka pelajari dikelas.

Ada tiga masalah yang harus diselesaikan dalam studi ini, yaitu (1) Permainan macam apakah yang sesuai untuk menguatkan pembelajaran kosakata dan struktur di kelas V Sekolah Dasar? (2) Bagaimana permainan-permainan tersebut disusun untuk menguatkan pembelajaran kosakata dan struktur di kelas V Sekolah Dasar selama satu catur wulan? dan (3) Seperti apakah *hasil jadi* materi tersebut?

Dalam menyelesaikan ketiga masalah tersebut diatas, sebuah studi pustaka dan sebuah studi survai dilaksanakan oleh penulis. Studi pustaka memberikan dasar penyusunan materi instruksional. Studi ini juga memberikan latar belakang studi, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh penulis dalam menyusun materi instruksional dan juga menyediakan materi yang akan disusun. Kurikulum Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar juga digunakan sebagai acuan utama dalam merancang materi. Penyusunan materi instruksional dalam studi ini mengacu pada model penyusunan materi instruksional yang dikemukakan oleh Kemp. Studi survai dilakukan untuk memperoleh data dari responden. Dua jenis instrumen dalam studi ini yaitu kuesioner dan interviu.

Dalam kuesioner terdapat dua tipe pertanyaan. Tipe pertama, yaitu responden diharuskan memilih salah satu nilai persetujuan (*the point agreements*) yang bernilai 1 sampai 5 (sangat jelek – sangat bagus). Dan, tipe kedua yaitu responden diharuskan memberikan pendapat dan saran yang akan digunakan untuk perbaikan materi. Interviu dilakukan jika penulis membutuhkan informasi dan evaluasi lebih banyak.

Dua puluh responden memberikan pendapat mengenai rancangan permainan. Mereka memberikan pendapat dengan cara memilih salah satu nilai persetujuan (*the*

point agreements). Nilai persetujuan rata-rata mengenai penilaian terhadap penyusunan permainan adalah 4,0. Hal itu berarti bahwa permainan yang telah disusun adalah baik. Dalam setiap unit terdapat tiga jenis permainan, yaitu permainan kosa kata, struktur dan teka teki. Teka teki dimainkan secara individual dan merupakan gabungan (untuk kosa kata dan struktur dan yang lainnya), sedangkan permainan kosa kata dan struktur dimainkan dalam kelompok.

