

## ABSTRACT

Agnes Ari Purwaningsih. 1999. *The Use of Puzzle as One form of Games to Improve The Elementary School Students' Memorization and Recognition of English Words Spelling*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Spelling English words is a problem to Elementary School Students. It is caused mainly by the complicated and irregular English spelling system. In an attempt to solve this problem, the use of puzzle as one form of games to improve Elementary School Students' memorization and recognition of English words spelling is proposed.

The aim of this study was to see the effectiveness of using puzzles in improving Elementary School Students' memorization and recognition of English words spelling. The study was developed on the theoretical grounds that games, especially puzzles, motivate students in learning.

To find out the effectiveness of this set of puzzles, a quasi experimental design was applied. The subjects of this study, 20 students of the fifth grade of *Kanisius Kanutan 1* Elementary School, were divided into two groups. The selection of the subjects was based on the scores the students obtained from the pre-test.

During the research, the Experimental Group did a set of puzzles as their exercises in the beginning of the class ( as pre-activities) and at the end of the class (as post-activities). At the end of the experiment, both Experimental and Control Group got the same test.

After applying the matched t-formula, it was found out that the mean gain of students using puzzles is significantly higher than that of students who do not use puzzles. This meant that the use of puzzles to improve Elementary School students' memorization and recognition of English words spelling was effective. The t-observed which was 4.076 was higher than the t-value of the table which was 1.83 at degree of freedom of 9 and  $p < 0.05$ .

Based on the analysis, some conclusions can be drawn. Firstly, the use of pictures creates visual imagery which is very strong in students' mind. Secondly, the repetition which was done more than once strengthened the students' memorization of the words they have learned. However, the students who got puzzles as their exercises make better improvement in spelling English words. The spaces provided give them clues o spell words correctly.

## ABSTRAK

Agnes Ari Purwaningsih. 1999. *Penggunaan Puzzle sebagai Salah Satu Bentuk Permainan Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Pengenalan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pengejaan Kata-Kata Berbahasa Inggris*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Pengejaan kata-kata berbahasa Inggris menjadi masalah bagi anak-anak sekolah dasar. Ini disebabkan terutama oleh sistem pengejaan dalam Bahasa Inggris yang kompleks dan tidak teratur. Untuk memecahkan masalah tersebut, penggunaan puzzle sebagai salah satu bentuk permainan untuk meningkatkan daya ingat dan pengenalan siswa sekolah dasar terhadap pengejaan kata-kata berbahasa Inggris diajukan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan penggunaan puzzle tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan landasan teori bahwa permainan, terutama puzzle, bisa memotivasi siswa dalam belajar.

Untuk membuktikan efektivitas dari seperangkat puzzle yang dipakai, digunakan *quasi-experimental design*. Subyek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD Kanisius Kanutan I. Mereka dibagi menjadi 2 kelompok. Pemilihan subyek ini berdasarkan pada skor yang mereka dapatkan dalam pre-tes.

Selama penelitian ini dilaksanakan, kelompok eksperimen mendapatkan seperangkat puzzle sebagai latihan pada awal pelajaran (aktivitas awal) dan akhir pelajaran (aktivitas akhir). Pada akhir penelitian, kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) mendapatkan tes akhir yang sama.

Setelah dihitung dengan rumus  $t$  untuk data yang berpasangan, ditemukan bahwa rata-rata nilai yang diraih oleh siswa yang mengerjakan puzzle secara signifikan lebih tinggi dari pada siswa yang tidak mengerjakan puzzle. Ini berarti bahwa penggunaan puzzle untuk meningkatkan daya ingat serta pengenalan siswa terhadap pengejaan kata-kata berbahasa Inggris efektif. Nilai  $t$  hitung yang ditemukan yaitu 4,076, ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel yang hanya 1,83 pada derajat kebebasan 9 dan  $p < 0,05$ .

Berdasarkan analisa tersebut, bisa ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, penggunaan gambar menciptakan imajinasi visual yang masih kuat pada siswa. Kedua, pengulangan yang dilakukan lebih dari sekali menguatkan ingatan siswa terhadap kata-kata yang telah mereka pelajari. Namun, siswa yang mengerjakan puzzle pada waktu latihan mencapai peningkatan yang lebih baik dalam mengeja kata-kata berbahasa Inggris. Kotak-kotak yang disediakan memberi petunjuk pada mereka untuk mengeja kata-kata dengan benar.