

ABSTRACT

Ivonia Nggona Moa, 2002. *Designing a Program of Computer-Assisted Exercises to Teach Structure II*. Yogyakarta: English Education Study Program, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Many years ago the use of computers in the language teaching classroom was only applied by a small number of specialists. Nowadays, the use of computer in language teaching is widespread. Although computers cannot substitute teachers, they offer new opportunities for better language practice. The researches show that the use of computer in language teaching is acceptable and able to help students in acquiring the target language.

This thesis deals with the design of a program of Computer-Assisted Exercises. It presents two problems, namely: (1) How is a program of Computer-Assisted Exercises designed? and (2) What kinds of exercises can be used in the program? The writer conducted library study and survey to answer those questions. The library study intended to find related references to be used as the basis for Computer-Assisted Exercises program design. The survey was conducted to identify the learners' characteristics, instructional resource, and exercises used in the design.

Kemp's instructional design model is used as the framework of the study. The result of the survey shows that the use of computer in Structure II class is acceptable. About 91.9 % of the respondents agree to the use of computer in Structure II. Most of them (72.9%) suggest that the design should present few theories and many exercises. 91.9 % of the respondents also suggest the use of picture and sound in the computer display. Still pictures and animations can be used in the program

Many themes are suggested to be presented in the display. However, about 43.2% of them prefer to have pictures or animations that relate to things in daily life. Many exercise types were offered by the respondents, but most of them prefer the multiple choice exercise because it is easy to do and it provides some options. Most of them suggest the use of the frequent verbs. The learning process should be interactive in which students do the exercises, and then the computer gives comments on their answers. The result of the survey is considered as one of the bases in designing the Computer-Assisted Exercises program.

ABSTRAK

Ivonia Nggona Moa, 2002. *Designing a Program of Computer-Assisted Exercises to Teach Structure II*. Yogyakarta: Progran Studi Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Beberapa tahun yang lampau penggunaan komputer dalam kelas-kelas pengajaran bahasa hanya dimanfaatkan oleh beberapa ahli saja. Saat ini, penggunaan komputer dalam pengajaran bahasa telah menyebar luas. Walaupun komputer tidak dapat menggantikan tugas guru di dalam kelas, namun penggunaan komputer tersebut menawarkan kesempatan yang lebih baik dalam pembelajaran bahasa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komputer dalam pengajaran bahasa dapat diterima dan dapat membantu siswa dalam memahami bahasa yang dipelajari.

Skripsi ini berkaitan dengan pendesainan program Computer-Assisted Exercises. Ada dua permasalahan yang dibahas dalam studi ini, yaitu (1) Bagaimana program Computer-Assisted Exercises didesain? Dan (2) Latihan seperti apakah yang dapat digunakan dalam program ini? Penulis melakukan studi pustaka dan penelitian untuk menjawab permasalahan diatas. Studi pustaka dilakukan untuk digunakan sebagai dasar mendesain program Computer-Assisted Exercises. Sementara penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi siswa, sumber pengajaran, dan latihan yang digunakan dalam desain ini.

Model Desain Pengajaran Kemp digunakan sebagai kerangka dalam studi ini. Hasil dari studi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komputer dalam pengajaran structure2 dapat diterima. 91,9 % responden setuju pada penggunaan computer pada pengajaran struktur II. Sebagian besar responden (72,9%) menyarankan supaya desain tersebut menyediakan sedikit ulasan teori yang disertai dengan banyak soal latihan. Sekitar 91,9 % dari responden juga mengusulkan penggunaan gambar dan suara pada tampilan komputer. Baik gambar diam maupun animasi dapat digunakan.

Responden juga mengajukan beberapa tema gambar . Namun sebagian besar responden (43,2%) lebih memilih gambar atau animasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu responden juga menyarankan beberapa bentuk latihan namun sebagian besar memilih soal-soal dalam bentuk pilihan ganda sebab menurut mereka bentuk ini mudah karena menyediakn beberapa pilihan jawaban. Sebagian besar dari responden menyarankan penggunaan kosa kata yang sering di pergunakan. Selain itu mereka Hasil dari penelitian ini digunakan juga sebagai salah satu dasar dalam pendesainan program Computer-Assisted Exercises.