

ABSTRACT

Widiantari, Anastasia Kiki. 2014. *The enhancement of young learners with hearing difficulty of SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta in English learning with computerized educational games*. Yogyakarta: English Language Studies, Graduate Program, Sanata Dharma University.

English Learning is not only for normal learners, but also for those who have special needs. In this study, they are young learners with hearing difficulty. Even though their difficulty in hearing and speaking make their learning process slow, it is possible for them to learn and understand English. Thus, to support education, technological innovations are continuously improved and one of them is a computer game. The existence of many computer games nowadays commonly played by children is considered proper to support English learning since many games use English to give instructions. When the children win the game, it means they succeed in playing the game. However, it does not mean that the game is meaningful to them. In SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta, the learners of elementary school use computer for playing games, not for learning its functions since the subject of computer learning is for High School level.

This study is to describe the enhancement of young learners with hearing difficulty of SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta in English learning with computerized educational games. The goal of this study is to describe and interpret the enhancement of young learners with hearing difficulty in English learning with computerized educational games. A computerized game *The Sims*, a combination of role play and real-life simulation games, was then implemented.

This single case study involved two fifth-grade participants of SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta. Before doing the study, *The Sims* was situated for educational purposes. The participants were introduced to this kind of game. The data of this study were derived from the classroom observations, the observations during playing the computerized educational games, the observer's field note, the learners' notebook, and the semi-structured interview. After all data were gathered, they were ultimately transcribed and analyzed.

The search of the answer of the study about the use of computerized educational games in English learning to young learners with hearing difficulty of SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta revealed four emerging themes; (1) challenge, with the sub-themes of encountered problems and pleasant experience, (2) motivation, with the sub-themes of internal and external motivation, (3) scaffolding, with the sub-themes of experience learned at home and at school, and (4) creativity, with the sub-themes of opinion, idea, imagination, and logical thinking. The findings showed that when situated appropriately, the computerized educational game was able to help the participants to both memorize the previous English learning and experience a new learning independently.

The findings of this study add substantial knowledge to the teachers and the school. Moreover, it becomes the recommendation of further studies and projects to explore the same or similar participants or school. The further studies and

projects are expected to be able to empower the marginalized learners and develop the education condition in Indonesia.



ABSTRAK

Widiantari, Anastasia Kiki. 2014. *Perkembangan para siswa tuna rungu SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan-permainan bersifat edukatif yang dikomputerisasikan*. Yogyakarta: Kajian Bahasa Inggris, Program Pasca Sarjana, Universitas Sanata Dharma.

Pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya untuk para siswa yang normal, tetapi juga bagi para pelajar yang memiliki kebutuhan khusus. Meskipun kesulitan dalam mendengar dan berbicara membuat proses belajar mereka lambat, sangat memungkinkan bagi mereka untuk bisa belajar dan mengerti Bahasa Inggris. Dengan demikian, untuk mendukung pendidikan, banyak inovasi dalam teknologi terus ditingkatkan dan salah satunya adalah permainan komputer. Banyaknya permainan komputer yang saat ini sering dimainkan oleh anak-anak dianggap tepat sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Inggris, karena banyak permainan komputer menggunakan Bahasa Inggris dalam memberikan instruksi. Ketika anak-anak memenangkan permainan, berarti mereka berhasil dalam bermain, Akan tetapi, tidak berarti permainan tersebut memiliki arti untuk mereka. Di SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta, para siswa Sekolah Dasar menggunakan komputer untuk bermain permainan, bukan untuk mempelajari fungsinya karena mata pelajaran tersebut dipelajari saat di Sekolah Menengah Umum.

Studi ini untuk mendeskripsikan perkembangan para siswa tuna rungu SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan-permainan bersifat edukatif yang dikomputerisasikan. Tujuan dari studi ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengartikan perkembangan para siswa tuna rungu dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan-permainan bersifat edukatif yang dikomputerisasikan. Studi ini kemudian dilakukan dengan menerapkan permainan yang dikomputerisasikan *The Sims* yang merupakan kombinasi antara *role play* dan simulasi kehidupan nyata

Studi dengan satu kasus ini melibatkan dua partisipan kelas lima dari SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta. Sebelumnya, *The Sims* disituasikan untuk tujuan pendidikan. Para partisipan diperkenalkan dengan permainan ini. Data penelitian ini berasal dari pengamatan kelas, pengamatan selama bermain permainan komputer, catatan peneliti, catatan para partisipan, dan wawancara yang semi terstruktur. Setelah semua data dikumpulkan, mereka akhirnya di salin ke dalam bentuk teks dan dianalisa.

Pencarian jawaban dari studi ini mengenai penggunaan permainan bersifat edukatif yang dikomputerisasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris oleh para siswa tuna rungu SLB B Wiyata Dharma I Tempel Yogyakarta menghasilkan empat tema utama, yaitu (1) percobaan, dengan sub-tema masalah yang dialami dan pengalaman menyenangkan, (2) motivasi, dengan sub-tema motivasi internal dan eksternal, (3) *scaffolding*, dengan sub-tema pengalaman di rumah dan di sekolah, dan (4) kreatifitas, dengan sub-tema opini, ide, imajinasi, dan pemikiran logis. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan bersifat mendidik

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

yang dikomputerisasikan mampu membantu para partisipan untuk mengingat kembali pembelajaran yang sebelumnya dan mengalami pembelajaran baru secara mandiri.

Ke empat temuan di studi ini menambah pengetahuan para guru yang bersangkutan dan sekolah di mana partisipan belajar. Terlebih lagi, ini menjadi rekomendasi untuk studi dan proyek selanjutnya yang diharapkan untuk memberdayakan para siswa yang kurang mendapat perhatian dan meningkatkan kondisi pendidikan di Indonesia, supaya mereka mampu mengeksplorasi partisipan atau sekolah yang sama atau serupa.

