

ABSTRACT

Arindra Siswardhana. 2002. *Designing A Set of Reading Materials for the First Grade of Kolese John De Britto Senior High School Students with the PlayStation Game International Super Soccer Pro Evolution as the Stimulus*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

The writer wrote this thesis because he was inspired by the fact that PlayStation game *International Super Soccer Pro Evolution* is quite popular nowadays. Therefore, he tried to design a reading materials based on the game. This study focused on designing a set of reading materials for the first grade of Kolese John De Britto senior high school students with the PlayStation game as the stimulus. These materials were designed in accordance with the 1994 English curriculum for the senior high school students. This curriculum helped the writer to determine the goals, topics, general purposes, and the content of the designed reading materials.

The problem of this study was first, how a set of reading materials for the first grade of senior high school students is designed. To answer the problem, a library research was conducted to get some references as the foundation in designing the instructional material. Two kinds of instructional material design models were selected, they were: Banathy's and Kemp's models. The two models were chosen to make the simpler steps in designing the instructional materials for the senior high school students. The steps are as follows: 1) formulating the goals, 2) specifying the learning objectives, 3) identifying learners characteristics, 4) conducting teaching learning activities and resources, 5) developing the set of reading materials, 6) evaluating the developed set of reading materials. The second problem was how the design the set of reading materials for the first grade of senior high school students with the PlayStation game as the stimulus looks like.

Survey research was conducted to answer the second problem. The survey research was aimed to evaluate the designed material. Based on the evaluation, the material was improved in terms of the material presentation. Beside the library research and the survey research, the writer also conducted informal research. This is meant to observe the most popular game in 15 PlayStation rentals in Yogyakarta.

Each unit emphasizes the vocabulary skills. Various reading tasks are presented in each unit. Based on the survey results, suggestions were proposed to improve the designed materials. However, it is suggested to implement this designed material so that its effectiveness could be proved and would be useful for senior high school students, especially for Kolese John De Britto senior high school.

ABSTRAK

Arindra Siswardhana. 2002. *Designing A Set of Reading Materials for the First Grade of Kolese John De Britto Senior High School Students with the PlayStation Game International Super Soccer Pro Evolution as the Stimulus*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Penulis memutuskan untuk menulis thesis ini karena ia terinspirasi oleh fakta yang menunjukkan bahwa game PlayStation *International Super Soccer Pro Evolution* sangat populer. Maka penulis mencoba untuk membuat materi bacaan yang bersumber pada game tersebut. Studi ini berfokus pada desain materi bacaan untuk siswa SMU Kolese John De Britto kelas I dengan game PlayStation "*International Super Soccer Pro Evolution*" sebagai stimulus. Materi bacaan ini disusun sesuai dengan kurikulum 1994 mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SMU. Kurikulum ini telah membantu untuk menentukan tujuan, topik, tujuan umum, dan isi dari materi bacaan yang telah didesain.

Masalah pertama dari studi ini adalah bagaimana materi bacaan untuk siswa SMU kelas I dengan game PlayStation "*International Super Soccer Pro Evolution*" sebagai stimulus didesain. Untuk menjawab masalah tersebut studi kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan referensi sebagai dasar dalam mendesain materi bacaan. Dua jenis model instruksional telah dipilih, yaitu: Banathy dan Kemp. Kedua model tersebut lalu digabung untuk membuat langkah-langkah yang lebih mudah dalam mendesain materi bacaan untuk siswa SMU kelas I. Langkah-langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut: 1) merumuskan tujuan, 2) menetapkan tujuan pembelajaran, 3) mengenal karakter peserta didik, 4) aktivitas belajar mengajar dan sumber bahan, 5) mengembangkan materi bacaan, 6) mengevaluasi materi bacaan yang telah dikembangkan.

Masalah kedua yaitu bagaimana bentuk dari desain materi bacaan untuk siswa SMU kelas I dengan game PlayStation "*International Super Soccer Pro Evolution*" sebagai stimulus yang telah dikembangkan. Survei studi dilaksanakan untuk menjawab masalah kedua. Survei studi dimaksudkan untuk mengevaluasi materi bacaan yang telah didesain. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, materi bacaan telah disempurnakan agar dapat dipresentasikan. Selain melakukan studi kepustakaan dan survei studi, penulis juga melakukan studi informal. Studi ini dimaksudkan untuk mengamati game yang paling populer di 15 rental PlayStation di Yogyakarta.

Tiap unit menekankan pada keterampilan kosa kata. Latihan bacaan yang bervariasi diberikan pada setiap unit. Berdasarkan hasil survey, beberapa usulan diajukan dalam rangka memperbaiki materi bacaan yang telah didesain. Namun, dianjurkan untuk mengimplementasikan materi tersebut agar keefektifannya dapat terbukti dan berguna bagi siswa kelas I SMU Kolese John De Britto.