

**Ariyanti, Riana (2004). *Designing Learning Media for the First Semester English of The Senior High School (SMA)*.** Yogyakarta: Sanata Dharma University.

## ABSTRACT

Today, the teaching of English in Indonesia uses the competency-based curriculum. In this curriculum, the students are expected to be competent in the four language skills: listening, speaking, reading, writing. The use of media is very important in supporting the skills to function. Media can be made simple, such as games and pictures. Games can help the students to learn a foreign language in a relaxed situation. They can also motivate the students to use the language more contextually. On the other side, pictures can give clear description of ideas that have to be acquired by the students.

There were two problems discussed in this study. They were: 1) How is learning media design for the first semester English of The Senior High School (*SMA*) made; 2) What will the design of learning media for the first semester English of The Senior High School (*SMA*) look like?

In answering these problems the writer used the following procedures:

1. Listing the characteristics of the senior high school, curriculum, and media;
2. Reviewing different models of media development;
3. Selecting a model;
4. Implementing the model.

To answer the first problem, two models were reviewed. They were ASSURE model and Sadiman model. It turned out that the writer used ASSURE model in designing the media. The reason is that although the models have similarities, the ASSURE model is easier to understand and clearer to be implemented in the design. The last problem dealt with the presentation of the media design.

When the design was ready, English Senior High School teachers were invited to give the feedback to the media design in the form of questionnaire. The data were computed to get the descriptive statistics.

The result showed that the design could be used by the students of the first semester of The Senior High School (*SMA*) because the statistical computation showed that most respondents agreed that it is appropriate with the curriculum and matches the students' grade. The range of means was 2.9 to 4.5.

To answer the second problem, 8 simple media were designed. The media were gathered and modified from common games in the classroom, books, and internet. They were designed based on the 2004 competency-based curriculum. They supported all skills: listening, speaking, reading, writing.

However, further research on related topics was still needed. Hopefully, the learning media design can be used for the first grade semester English of The Senior High School (*SMA*).

**Ariyanti, Riana (2004). *Designing Learning Media for the First Semester English of The Senior High School (SMA)*.** Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

## ABSTRAK

Pengajaran Bahasa Inggris sekarang menggunakan kurikulum berbasis kompetensi. Dalam kurikulum ini siswa diharapkan kompeten untuk memfungsikan kecakapan mereka dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan media sangat penting dalam mendukung kecakapan tersebut. Media dapat berupa sederhana seperti permainan dan gambar. Permainan dapat membantu siswa untuk belajar bahasa asing dalam situasi yang santai. Permainan juga dapat memotivasi siswa untuk menggunakan bahasa lebih di dalam konteks. Di sisi lain, gambar dapat memberi gambaran yang lebih jelas tentang pemikiran yang harus dicapai oleh siswa.

Ada dua masalah yang dibahas dalam studi ini, yaitu: 1) Bagaimana disain media pembelajaran untuk Bahasa Inggris untuk kelas 1 semester I dibuat; 2) Seperti apa desain media pembelajaran untuk Bahasa Inggris untuk kelas 1 semester I?

Untuk menjawab masalah tersebut penulis menggunakan prosedur sebagai berikut:

1. Mendata karakteristik SMA, kurikulum, dan media;
2. Meninjau berbagai model media;
3. Memilih model;
4. Menerapkan model.

Untuk menjawab masalah pertama, 2 model dipertimbangkan. Kedua model itu adalah model ASSURE dan Sadiman. Akhirnya penulis menggunakan model ASSURE dalam mendesain media. Alasannya adalah walaupun kedua media mempunyai persamaan, model ASSURE lebih mudah dipahami dan lebih jelas untuk diterapkan dalam desain. Problem terakhir berhubungan dengan desain media.

Ketika desain sudah siap, dilakukan penyebaran kuesioner kepada guru-guru SMA sebagai masukan. Data yang terkumpul dihitung untuk mendapat *descriptive statistics*.

Hasilnya adalah desain dapat digunakan oleh siswa kelas 1 semester I SMA karena penghitungan menunjukkan bahwa hampir semua responden setuju bahwa desain media sudah sesuai dengan kurikulum dan tingkat kemampuan siswa. Rata-ratanya adalah antara 2,9 sampai 4,5.

Untuk menjawab permasalahan yang kedua, 8 media sederhana didesain. Media tersebut dikumpulkan dan dimodifikasi dari permainan umum dalam kelas, buku, dan internet. Media tersebut didesain berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi 2004. Media tersebut menunjang kecakapan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bagaimanapun juga penelitian yang lebih mendalam dalam topik yang bersangkutan masih di perlukan. Semoga media pembelajaran ini dapat digunakan bagi kelas 1 semester I SMA.