

ABSTRACT

Wulandari W, Ika. 2003. Motivation to Learn English Using “Beginners’ Communication Games” in Pusat Bahasa Arka Paramita (A case study). English Education Study Program. Department of Language and Arts Education. Faculty of Teachers Training and Education. Sanata Dharma University.

This is a study about the use of games taken from “Beginners’ Communication Games” (a series of communication games book) by Jill Hadfield (1999) in learning English. Related to motivation, the study used the behavioral patterns as the indicators to indicate whether or not students were motivated in doing the games. The behavioral patterns covered these following things: preference, persistence, intensity, continuity, and performance.

The study as a case study, conducted in Pusat Bahasa Arka Paramita and took 8 students of level 1 as the subjects. They were university students at the age of 19 to 24.

The study was intended to answer these following problem statements: 1) What is students’ motivation in learning English? 2) How do students respond toward the games taken from “Beginners’ Communication Games” by Jill Hadfield (1999)? and 3) Do the games support students’ motivation in learning English?

In answering the questions above, the researchers used questionnaires and interview as the research instruments. The questionnaires were given twice. The first questionnaire, which was given before the researcher applied the games, contained questions about students’ motivation in learning English. The second questionnaire, which was given after the researcher applied the games, contained questions about students’ responses toward the games and whether or not the games supported students’ motivation in learning English. In order to support the study, the researcher interviewed 4 English instructors about games in general and the games taken from “Beginners’ Communication Games”.

From the questionnaire, it was found out that the students’ motivation in learning English was being able to communicate (use English orally). The motivation was triggered by the need to be accepted in their future jobs. Moving to the second question, the students responded positively toward the games. They were motivated in doing the games for some reasons, for instances: the games were fun, interesting, and challenging. As perceived by the students, the games supported their motivation since they were in line with the materials given and provided communicative activities which enabled students to communicate without any sense of fear of making mistakes.

In line with the characteristics of survey research which describes opinions, the study was presented descriptively as well.

In addition, the study revealed that games were more than giving joy and fun within the activities since for some students, especially for students with low English competence, games helped them to make English learning easier.

ABSTRAK

Wulandari W, Ika. 2003. Motivasi dalam Belajar Bahasa Inggris Menggunakan “Beginners’ Communication Games” untuk Siswa Dewasa di Pusat Bahasa Arka Paramita (sebuah studi kasus). Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Universitas Sanata Dharma.

Skripsi ini mengenai penggunaan permainan yang diambil dari “Beginners’ Communication Games” (sebuah buku kumpulan permainan komunikasi) karya Jill Hadfield (1999) dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dihubungkan dengan motivasi siswa, skripsi ini menggunakan perilaku sebagai indikasi ada tidaknya motivasi dalam diri siswa ketika memainkan permainan tersebut. Indikasi perilaku tersebut meliputi beberapa hal dibawah ini: Kepemilihan, Kesungguhan, Keantusiasan, Keberlanjutan dan Pelaksanaan.

Penelitian dalam skripsi, yang termasuk penelitian studi kasus, diadakan di Pusat Bahasa Arka Paramita dengan melibatkan 8 siswa sebagai subyek penelitian. Pengambilan 8 siswa diasumsikan cukup mewakili karena penelitian ini adalah sebuah studi kasus. Delapan siswa tersebut diatas adalah mahasiswa dari beberapa universitas yang berbeda. Usia mereka antara 19 sampai 24 tahun.

Skripsi ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini: 1) Apa sajakah motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris; 2) Bagaimana respon siswa terhadap permainan yang diambil dari “Beginners’ Communication Games” karya Jill Hadfield (1999); 3) Apakah permainan yang diberikan mendukung motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut diatas, peneliti menggunakan kuesioner dan wawancara. Kuesioner diberikan dua kali. Kuesioner pertama, yang diberikan sebelum peneliti menerapkan permainan di kelas, berisi pertanyaan tentang motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kuesioner kedua, yang diberikan setelah peneliti menerapkan permainan, berisi pertanyaan tentang respon siswa terhadap permainan yang diberikan dan apakah permainan tersebut mendukung motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Untuk mendukung jawaban-jawaban yang ada dalam kuesioner, peneliti juga mewawancarai 4 instruktur bahasa Inggris tentang permainan pada umumnya dan tentang permainan yang diambil dari “Beginners’ Communication Games”.

Dari hasil kuesioner, motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris adalah untuk bisa berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Motivasi ini dipicu oleh kebutuhan untuk dapat diterima pada pekerjaan yang mereka inginkan nantinya. Beralih ke pertanyaan kedua, para siswa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan permainan karena beberapa faktor, antara lain : karena permainannya menyenangkan, menarik, dan menantang. Menurut para siswa, permainan yang diberikan mendukung motivasi mereka dalam belajar bahasa

Inggris karena permainan tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan sebelumnya. Selain itu, permainan tersebut memuat kegiatan-kegiatan yang komunikatif, yang memungkinkan para siswa untuk berlatih berbicara dalam bahasa Inggris tanpa ada ketakutan untuk membuat kesalahan.

Sejalan dengan karakteristik jenis penelitian survey yang memuat deskripsi tentang pendapat, maka skripsi ini juga disajikan secara descriptif.

Sebagai tambahan, skripsi ini mengungkap bahwa penggunaan permainan tidak hanya memberikan rasa senang bagi para siswa, tapi juga membantu mereka untuk dapat mengerti materi yang diberikan dengan lebih mudah, terutama bagi siswa dengan kompetensi rendah.