

ABSTRACT

Gunawan, Setiawati. 2004. *Designing a Set of Supplementary Instructional Materials for the 1st Grade Students of Elementary School by Integrating “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels Through Time” Computer Games in the Instructional Design.*
Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

This research dealt with designing a set of supplementary instructional materials for the 1st grade students of elementary school by integrating “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels through Time” computer games in the instructional design. There were two problems discussed in this study. They were: 1) How is a set of supplementary instructional vocabulary materials for the 1st grade students of elementary school designed to improve their vocabulary skills by using “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels through Time” computer games? And 2) What will the designed set of materials look like?

To answer the first problem, the writer conducted a pre-design activity. The result of the pre-design activity was in the form of important steps of instructional design model. The steps of the instructional design were chosen by modifying Kemp's design model. This model was considered suitable to be adapted due to the flexibility of the process in each step which was appropriate for elementary school students. The steps consisted of: 1) Considering the goals and stating the general purpose for teaching each topic, 2) Identifying learners' characteristics, 3) Specifying learning objectives, 4) Clarifying subject content, 5) Selecting teaching learning activities, and 6) Revising the designed set of materials.

The survey study was conducted to answer the second problem. It was done by distributing questionnaires and doing unstructured interview to some respondents. The respondents were seven English instructors and two English lecturers. The questionnaires consisted of 10 closed-questions and 1 open-question. The data from the closed-questions were computed to measure its central tendency. The result of the open-question was recorded as the respondents' recommendation to revise the proposed designed set.

The statistical computation showed that the overall mean was 4.2 out of the scale of 5. It means that most of the respondents agreed that this designed set of materials were generally well designed. The respondents' suggestions then were used to make some improvements on the instructional materials. The review result also showed that the students made improvement in their vocabulary mastery, including their pronunciation and spelling. The designed set of materials was deemed acceptable to be implemented for the first grade students of Elementary School.

The case study was conducted to get the descriptive data of the students' improvement in vocabulary, pronunciation, and spelling aspects. The students were

analyzed individually to see their improvement. There was a significant improvement on the review results of the four respondents.

The designed materials consisted of 10 units. Each unit consisted of 3 parts: “Starter”, “Computer Activities”, and “Writing Activities”. “Starter” was used to stimulate the students and to introduce the new vocabulary. “Computer Activities” was given to present the vocabulary items. “Writing Activities” consisted of some written exercises to help the students practicing the vocabulary items.

The set of supplementary instructional materials for the 1st grade students of Elementary School by integrating “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels through Time” computer games in the instructional design gave many benefits in teaching vocabulary for the first grade students of Elementary School. However, the teacher played an important part in integrating the computer games into the teaching learning process since the design is proposed for the 1st grade students of Elementary school.

ABSTRAK

Gunawan, Setiawati. 2004. *Designing a Set of Supplementary Instructional Materials for the 1st Grade Students of Elementary School by Integrating “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels Through Time” Computer Games in the Instructional Design.* Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Tujuan dari dilaksanakannya studi ini adalah untuk membuat seperangkat tambahan materi-materi pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar dengan mengintegrasikan permainan komputer “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels through Time” dalam desain instruksional. Ada dua permasalahan yang dibahas dalam studi ini. Permasalahan tersebut adalah: 1) Bagaimana seperangkat materi tambahan pembelajaran untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka dengan mengintegrasikan permainan komputer “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, dan “Putt-Putt Travels through Time” dalam desain instruksional disusun? Dan 2) Seperti apakah susunan materi-materi pembelajaran itu?

Untuk menjawab pertanyaan pertama, penulis melakukan kegiatan pendahuluan. Hasil dari kegiatan pendahuluan tersebut berbentuk langkah-langkah penting rancangan instruksional. Langkah-langkah penyusunan instruksional tersebut dipilih dari model rancangan Kemp yang dimodifikasi. Alasan yang melatarbelakangi pemilihan ini adalah dimungkinkannya proses yang fleksibel dalam mendisain materi dan model rancangan Kemp cocok untuk diterapkan pada siswa-siswa tingkat Sekolah Dasar. Langkah-langkah rancangan instruksional tersebut terdiri dari: 1) Menentukan tujuan dan menyatakan tujuan-tujuan umum mengajar tiap-tiap pokok bahasan, 2) Menyebutkan karakter-karakter siswa, 3) Merumuskan tujuan-tujuan khusus materi, 4) Membuat daftar mengenai isi mata pelajaran, 5) Memilih sumber dan aktivitas belajar mengajar, dan 6) Merevisi materi yang telah disusun.

Studi survei dilakukan untuk menjawab pertanyaan kedua. Studi survei ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner dan melakukan wawancara dengan beberapa responden. Responden dalam survei ini adalah 7 instruktur bahasa Inggris dan 2 dosen bahasa Inggris. Kuisioner terdiri dari 10 pertanyaan tertutup dan 1 pertanyaan terbuka. Data-data dari pertanyaan tertutup dihitung untuk mengetahui nilai kecenderungan tengah (central tendency). Jawaban-jawaban dari pertanyaan terbuka dirangkum sebagai rekomendasi-rekomendasi dari responden untuk memperbaiki materi pembelajaran yang telah disusun.

Perhitungan statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 4,2. Hal ini menunjukkan bahwa para responden setuju bahwa seperangkat tambahan materi pembelajaran ini telah tersusun dengan baik. Saran responden kemudian digunakan untuk memperbaiki seperangkat tambahan materi pembelajaran ini. Hasil tes juga menunjukkan bahwa responden mengalami perbaikan dalam penggunaan kosakata,

termasuk dalam pengucapan dan ejaan. Oleh karena itu, seperangkat materi pembelajaran ini layak untuk diterapkan sebagai materi pembelajaran tambahan bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Studi kasus dilakukan untuk memperoleh gambaran data dari perkembangan aspek kosakata, pengucapan, dan menulis siswa. Siswa dianalisa secara individual untuk melihat perkembangan mereka. Dari hasil tes terlihat adanya perkembangan yang signifikan pada empat responden. Perkembangan siswa juga ditunjukkan oleh laporan kegiatan menulis mereka.

Seperangkat materi pembelajaran ini terdiri dari 10 unit. Setiap unit terdiri dari: Input (Starter), Kegiatan Komputer, dan Kegiatan Menulis. Input (Starter) digunakan untuk menstimulasi dan mengenalkan kosakata baru kepada siswa. Kegiatan komputer ditujukan untuk mempresentasikan kosakata yang diajarkan. Kegiatan menulis bertujuan untuk melatih siswa mengeja kosakata bahasa Inggris dengan benar.

Seperangkat materi tambahan pembelajaran untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris mereka dengan mengintegrasikan permainan komputer “Putt-Putt Enters the Race”, “Putt-Putt Saves the Zoo”, and “Putt-Putt Travels through Time” dalam desain instruksional memberikan banyak keuntungan dalam pengajaran kosakata untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Meskipun cemikian, guru tetap memegang peran penting dalam proses pengintegrasian permainan komputer ke dalam proses belajar mengajar karena materi ini ditujukan untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.