

ABSTRACT

Sadewo, Lukas Yargo. 2006. *Developing a Computer-Based English Speaking Materials for Beginner Level*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This study was aimed to develop a computer-based English speaking materials for beginner level using the facilities of Microsoft Visual Basic 6.0.

There were three research problems formulated in this study. The first problem was about the advantage of Microsoft Visual Basic 6.0 in developing application software for English speaking mastery. The second problem was about how the application software of English speaking materials is developed. The last was about the presentation of the developed materials. The writer conducted descriptive study, specifically survey study, to solve these problems.

To answer the first problem, the writer used Microsoft Visual Basic 6.0 to develop the application software and took some CALL and speaking theories as supporting theories underlying the study. The writer found out that Visual Basic had several advantages in developing the application software as follows: 1) Visual Basic is the easiest windows-based program developer to operate; 2) When operating this program, the programmer can directly interact with the visual item of the program; 3) Visual Basic can access multimedia easily, it is compatible with almost windows based application.

To answer the second problem, the writer firstly adapted two instructional materials design models, namely Banathy's and Yalden's, as guidelines to create the new model, which is the combination of those two models. The steps employed were: 1) Need analysis; 2) Formulate objective; 3) Choice of syllabus; 4) Developing the materials; 5) Evaluation and 6) Change to improve.

The writer also used survey study to assess the evaluation on the designed materials in the forms of comments, opinions, criticisms, and suggestions from fifteen respondents, consisting some professional English lecturers/instructors, novice programmers and the target learners from beginner level. The instrument used to do this was questionnaires.

The writer used normative distribution to categorize the quality of the application based on the respondents' opinion. The result indicated that 60% of the respondents appraised that the application software was fair or moderate. These feedbacks were used as guidelines for the writer to revise the materials and present the final version of the application software. The application software consisted of eight units in which each unit were divided into four sections, namely *ReadMe*, *Dialogue*, *LanguageFocus*, *Exercise* and *YourTurn*.

Finally, the writer hopes that the application will be useful for the English learners, especially those who are in the beginner level, in helping them to master English speaking skills; as well as for the English teachers and further researchers.

ABSTRAK

Sadewo, Lukas Yargo. 2006. *Developing a Computer-Based English Speaking Materials for Beginner Level*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan software aplikasi pengajaran Bahasa Inggris menggunakan *Visual Basic 6.0*, khususnya mengenai *Speaking skills*, untuk tingkatan pelajar pemula.

Ada tiga permasalahan yang dibahas dalam studi ini. Yang pertama mengenai keuntungan menggunakan program Microsoft Visual Basic 6.0 untuk mengembangkan software aplikasi materi pengajaran Bahasa Inggris. Masalah kedua berkaitan dengan bagaimana mengembangkan materi pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan program *Visual Basic 6.0*, sedangkan yang ketiga mengenai penyajian materi tersebut. Untuk menjawab permasalahan-permasalahan di atas, penulis menggunakan studi deskriptif.

Untuk menjawab masalah pertama, penulis menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* untuk mengembangkan aplikasi dan mendasarkan studi ini pada teori-teori CALL serta teori *Speaking*. Penulis menemukan bahwa *Visual Basic* mempunyai beberapa keuntungan dalam mengembangkan aplikasi pengajaran. *Visual Basic* merupakan aplikasi pemrograman berbasis windows termudah. Pemrogram dapat berinteraksi langsung dengan item-item dalam aplikasi tersebut. *Visual Basic* juga dapat dengan mudah memanfaatkan fasilitas multimedia, hamper semua aplikasi berbasis windows dapat mendukung *Visual Basic*

Untuk menjawab masalah kedua, pertama-tama penulis mengadaptasi dua model desain instruksional, yaitu model Banathy dan model Yalden, sebagai panduan untuk mengembangkan model baru yang sesuai, yang merupakan kombinasi dari kedua model tersebut. Urutan Langkah dari model yang baru adalah: 1) analisis kebutuhan; 2) Menentukan tujuan pembelajaran; 3) Memilih silabus; 4) mengembangkan materi 5) Evaluasi and 6) Perbaikan materi.

Penulis juga mengadakan survei sebagai evaluasi materi yang telah dirancang. Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran, kritik, dan komentar dari responden, yang terdiri dari pengajar Bahasa Inggris, pemrogram tingkat pemula dan pelajar Bahasa Inggris tingkat pemula. Instrumen yang digunakan dalam survei ini adalah kuesioner.

Penulis menggunakan distribusi normatif untuk mengkategorikan kualitas aplikasi berdasarkan opini dari responden - respondent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 60% dari responden menilai bahwa aplikasi yang dikembangkan masuk dalam kategori cukup. Hasil ini digunakan oleh penulis untuk merevisi materi dan membuat versi akhir dari aplikasi untuk menjawab masalah yang terakhir dari studi ini. Aplikasi yang dikembangkan terdiri dari delapan unit dan dalam setiap unit terbagi dalam empat bagian yaitu, *ReadMe*, *Dialogue*, *LanguageFocus*, *Exercise* dan *YourTurn*.

Akhirnya, penulis berharap materi ini akan berguna bagi pelajar Bahasa Inggris, terutama pada tingkatan pemula untuk membantu menguasai *English Speaking skills*.