

ABSTRACT

Widyananda, Marie Louise Catherine. (2018). *Enhancing students' ability to read phonetic transcription through bingo game*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Pronunciation is an important aspect of learning English. However, second language (L2) learners nowadays may speak English fluently in the correct grammar and diction, but not accurately in the pronunciation (Yoshida, 2016). L2 learners who are going to be English teachers should have accurate pronunciation since they are going to deliver materials and instruction in English. One of the ways to have accurate pronunciation is reading the phonetic transcription. Some students might find it difficult and boring in the learning process since they are not familiar with the symbols. Hence, bingo game is considered to be a suitable teaching medium.

In *Pronunciation Games* book by Hancock (1996), bingo game is used to improve students' ability to distinguish minimal pairs. In this research, bingo game is modified to help the students improve their ability to read phonetic transcription. There are two research questions to conduct the research: (1) How is bingo game applied in pronunciation teaching-learning process?; (2) To what extent does bingo game enhance ELESP students' ability to read phonetic transcription?

This is a classroom action research (CAR) which is proposed by Kemmis and McTaggart (1988). The participants of this research were the students of Pronunciation Practice I Tutorial Program class D of English Language Education Study Program (ELESP), Sanata Dharma University. The research instruments were observation sheet, tests, questionnaires, and interviews.

There were two cycles in this classroom action research. Each cycle consisted of four phases that are planning, acting, observing, and reflecting. The results of the tests were increasing. The means of the pre-test was 0,372; the test after action 1 was 0,412; and the test after action 2 was 0,516. The *p* value of t-test which analyzed the pre-test and test 2 results showed that there was significant difference. The result of questionnaires and interviews also showed that there were other factors which were improved after the implementation of bingo game in pronunciation learning.

In addition, bingo game had great influences in pronunciation teaching and learning process. Bingo game could help the students especially in increasing students' motivation in reading phonetic transcription, familiarity to read phonetic transcription, awareness of the use of phonetic transcription as a tool for pronunciation learning, and awareness to check their pronunciation using phonetic transcription.

Keywords: bingo game, students' enhancements, teaching pronunciation, phonetic transcription, classroom action research.

ABSTRAK

Widyananda, Marie Louise Catherine. (2018). *Enhancing students' ability to read phonetic transcription through bingo game*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Pelafalan adalah sebuah aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi, saat ini banyak dari pembelajar bahasa kedua yang mampu berbicara dengan lancar serta menggunakan tata bahasa dan kosakata yang tepat, namun tidak akurat dalam pelafalan (Yoshida, 2016). Pembelajar bahasa kedua yang akan menjadi guru pelajaran Bahasa Inggris harus memiliki pelafalan yang akurat karena mereka akan menyampaikan materi dan instruksi dalam bahasa Inggris. Salah satu cara untuk memiliki pelafalan yang akurat adalah dengan membaca tulisan fonetik. Beberapa siswa mungkin merasa kesulitan dan bosan dalam proses pembelajaran karena mereka tidak familiar dengan simbol-simbol fonetik. Maka dari itu, *bingo game* adalah media pembelajaran yang tepat untuk membantu para mahasiswa.

Dalam buku *Pronunciation Games* yang ditulis oleh Hancock (1996), *bingo game* digunakan untuk meningkatkan kemampuan para mahasiswa dalam membedakan pasangan kata yang memiliki sedikit perbedaan. Dalam penelitian ini, *bingo game* dimodifikasi untuk membantu para mahasiswa meningkatkan kemampuan mereka untuk membaca tulisan fonetik. Terdapat dua rumusan masalah untuk melaksanakan penelitian ini: (1) Bagaimana *bingo game* diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar pelafalan?; (2) Sampai sejauh apakah *bingo game* meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk membaca tulisan fonetik?

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Partisipan penelitian ini adalah para mahasiswa kelas D Pronunciation Practice I program tutorial Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, tes, kuesioner, dan wawancara.

Terdapat dua siklus dalam penelitian tindakan kelas ini. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil tes yang dilaksanakan meningkat. Rata-rata kelas setelah pre-test adalah 0,372; tes setelah siklus 1 adalah 0,412; dan tes setelah siklus 2 adalah 0,516. Nilai *p* dalam t-test menunjukkan adanya signifikansi antara hasil pre-test dan tes 2. Hasil dari kuesioner dan wawancara juga menunjukkan bahwa ada faktor lain yang meningkat setelah penerapan *bingo game* dalam pembelajaran.

Kesimpulannya, *bingo game* memiliki pengaruh yang baik dalam proses mengajar dan belajar pelafalan dalam bahasa Inggris. *Bingo game* membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, kebiasaan siswa untuk membaca tulisan fonetik, kepekaan siswa menggunakan tulisan fonetik dalam pembelajaran, dan kepekaan siswa menggunakan tulisan fonetik untuk memeriksa pelafalan mereka.

Kata kunci: bingo game, students' enhancements, teaching pronunciation, phonetic transcription, classroom action research.