

ABSTRACT

Prima Dona Hapsari. 2006. *A narrative study on the development of English instructional software: a third-grade junior high school case*. Yogyakarta: English Language Studies. Graduate Program. Sanata Dharma University.

The development of technology is rapidly increasing in the last decades. The use of computer becomes a new trend in education and supports the language teaching and learning, therefore, a special environment is created to fulfill the needs of technology in education. Computer-Assisted Language Learning was created to facilitate the teaching and learning activities and was provided to help teachers and students become more autonomous in language teaching and learning as well as in technology in this post-modernism era.

Considering the fact that CALL can support the language teaching and learning, this study was aimed to provide the third-grade students of junior high school a medium to language teaching and learning so that they can learn English easier and enjoy doing it. A computer software, then, was developed to promote the language learning for independent study and in CALL classrooms. Since the topic of *technology* was used in designing and developing the software, therefore, the English curriculum became a basis to design the teaching-learning materials.

There were two research problems to be solved: (1) What model of computer software program is suitable to teach English to junior high schools? (2) What are the program users' responses about the program? In order to answer the two problems, laboratory and survey research were conducted. The laboratory research was aimed to answer the first problem that gave the basic understanding of CALL, of teaching the language in the CALL classroom, of testing the language by using software, and important considerations in designing software and develop the program. According to the related theories of CALL and of designing good software, the software for the third grade of junior high school was made based on some considerations, such as consistency; good use of space; legibility; contrast, repetition, alignment, proximity; and ease of navigation and recovery. The designed software also referred to Kemp's model as the model in designing the software because it has flexible elements to design the computer software and requires constant planning, design, development and assessment to insure effective English instructional software.

The survey research was aimed to answer the second problem, which was what the program users' responses about the program are, and it was conducted to gather data from the respondents. Five respondents were asked to give their evaluation, judgments, recommendation, and suggestions on the designed software. They gave judgments in the form of questionnaire responses and informal interview. According to the respondents' responses and judgments, the instructional software was acceptable. It was supported by the research results that were in the form of the average point of agreement that was above 3.0. However, some revisions and improvements were needed and accordingly conducted in

order to make good and appropriate software to teach English to the third-grade students of junior high school.

There are some recommendations of the study. First, it will be beneficial to conduct a quasi-experiment as a follow-up research of this study. Second, English teachers can use this software to help the third-grade students in preparing the final exam and in enhancing their language ability. Third, the software can be a model for other language topics or subjects. Fourth, it will be necessary to conduct further research on CALL, especially in designing good and suitable software for certain language skills or components; and in implementing the CALL program in Indonesian schools.

ABSTRAK

Prima Dona Hapsari. 2006. *A narrative study on the development of English instructional software: a third-grade junior high school case*. Yogyakarta: English Language Studies. Graduate Program. Sanata Dharma University.

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan dalam beberapa dekade terakhir. Penggunaan komputer menjadi sebuah tren baru dalam dunia pendidikan dan penggunaannya mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa melalui media komputer, atau yang lebih dikenal dengan *CALL*, diciptakan untuk memfasilitasi aktivitas mengajar dan belajar, serta disediakan untuk membantu para guru dan siswa menjadi lebih berotonomi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa seperti juga dalam teknologi pada era postmodernisme saat ini.

Bertitik tolak dari kenyataan bahwa pembelajaran bahasa melalui media komputer dapat mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa, studi ini diharapkan akan dapat memberi siswa kelas III SMP sebuah media untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa sehingga mereka dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih mudah dan dapat menikmati dalam mempelajarinya. Piranti lunak komputer kemudian dikembangkan untuk mendukung pembelajaran bahasa untuk studi mandiri dan kelas *CALL*. Karena topik teknologi digunakan dalam merancang dan mengembangkan piranti lunak, oleh karena itu, bahasa Inggris menjadi dasar dalam merancang materi-materi pengajaran dan pembelajaran.

Ada dua permasalahan penelitian yang harus diselesaikan, yaitu: (1) model program piranti lunak komputer apa yang sesuai untuk mengajar bahasa Inggris di sekolah menengah pertama? (2) Apa tanggapan para pengguna program tentang program piranti lunak komputer tersebut? Untuk menjawab kedua permasalahan tersebut, dilaksanakan penelitian riset laboratorium dan survei. Penelitian riset laboratorium dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang pertama, yang memberikan pemahaman mendasar tentang *CALL*, pengajaran dan pembelajaran bahasa di kelas yang berbasis *CALL*, melakukan tes bahasa dengan menggunakan piranti lunak, dan pertimbangan-pertimbangan penting dalam merancang piranti lunak dan mengembangkan program tersebut. Menurut beberapa teori tentang *CALL* dan tentang merancang piranti lunak yang baik, piranti lunak untuk kelas tiga Sekolah Menengah Pertama dibuat berdasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti konsistensi; penggunaan ruang yang baik; mudah dibaca; kekontrasan, pengulangan, kesejajaran, perkiraan; dan kesenangan dalam bernavigasi dan penemuan kembali. Piranti lunak yang dirancang juga mengacu kepada model Kemp sebagai model dalam merancang piranti lunak karena ini mempunyai unsur-unsur yang fleksibel untuk merancang dan yang membutuhkan perencanaan, perancangan, pengembangan dan penilaian yang terus menerus untuk memastikan piranti lunak bahan pengajaran bahasa Inggris yang efektif.

Studi survei dimaksudkan untuk menjawab permasalahan penelitian kedua, yaitu tanggapan para pengguna program tentang program piranti lunak komputer tersebut, dan ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data dari para

responden. Lima orang responden diminta untuk memberikan evaluasi, penilaian, rekomendasi, dan saran terhadap piranti lunak yang dirancang. Mereka memberikan penilaian dalam bentuk kuisioner dan wawancara tidak resmi. Menurut tanggapan dan penilaian dari para responden, piranti lunak pengajaran tersebut dapat diterima. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dalam bentuk nilai persetujuan rata-rata yaitu diatas 3,0. Meskipun demikian, beberapa perbaikan dan peningkatan masih dibutuhkan dan dilaksanakan untuk mempertahankannya menjadi sebuah piranti lunak yang baik dan sesuai untuk mengajar bahasa Inggris bagi para siswa kelas III SMP.

Ada beberapa rekomendasi untuk studi ini. Pertama, akan lebih berarti apabila melaksanakan eksperimen sebagai kelanjutan dari penelitian dalam studi ini. Kedua, para guru bahasa Inggris dapat menggunakan piranti lunak ini untuk membantu para siswa kelas III dalam mempersiapkan ujian akhir dan dalam meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Ketiga, piranti lunak ini dapat menjadi sebuah model bagi topik-topik bahasa lainnya maupun mata pelajaran lainnya. Keempat, akan sangat diperlukan untuk melaksanakan penelitian lebih jauh tentang CALL, terutama dalam merancang piranti lunak yang baik dan sesuai untuk keahlian atau komponen bahasa tertentu, dan mengimplementasikan program CALL ini di sekolah-sekolah di Indonesia.