

## ABSTRACT

Kuncorojati, Wisnu Alfi. (2021). *Designing Learning Materials to Teach Students Vocabulary using WEBTOON in SMP Kanisius Pakem*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

In Indonesia, English is one of the subjects that students learn. There are four skills in English which are listening, speaking, reading, and writing. Students need to enrich their vocabulary before mastered those four skills. From the observation conducted by the researcher while doing *Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan* in *SMP Kanisius Pakem*, the learning activity was not focused on vocabulary, but it focused on the simple present tense, simple past tense, comparison, etc. Therefore, students felt it difficult to follow the learning activity, like making a sentence and finding the meaning of English words. In the 21<sup>st</sup> Century, the implementation of technology is important. At present technology has become a part of students' life. In consequence, the combination of learning and technology would motivate students in learning.

The research aims to design the learning materials to enrich students' English vocabulary by reading a comic from WEBTOON. There are two research questions: (1) How are the learning materials to enrich students vocabulary using WEBTOON in *SMP Kanisius Pakem* designed? And (2) What do the learning materials to enrich students' vocabulary using WEBTOON in *SMP Kanisius Pakem* look like?

The research used educational research and development by Borg and Gall (2007). The Covid-19 virus has attacked the world since November 2019. Consequently, the researcher only implements five out of ten steps because there is no learning activity in a class. Those five steps are research and information collecting, planning, develop a preliminary form of the product, preliminary field testing, and main product revision.

The researcher collected the data by observing the class and interviewing an English teacher in *SMP Kanisius Pakem* while doing *Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan*. The data collected were identified to make basic learning materials. Next, the researcher evaluated the learning materials by distributing a questionnaire to two English Language Education Study Program Sanata Dharma University lecturers. The evaluation would be applied to revise the learning materials.

**Keywords:** Learning materials, vocabulary, comic, WEBTOON.

## ABSTRAK

Kuncorojati, Wisnu Alfi. (2021). *Designing Learning Materials to Teach Students Vocabulary using WEBTOON in SMP Kanisius Pakem*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Indonesia salahsatunya SMP Kanisius Pakem. Dari observasi yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan, pembelajaran yang dilakukan tidak berfokus kepada vocabulary tapi fokus untuk belajar Simple Present, Simple Past Tense, Ask and Give Information, Comparison, dll. Sehingga mengakibatkan siswa sulit mengikuti pembelajaran seperti membuat kalimat dan menemukan arti kata dalam bahasa Inggris. Pada abad 21 implementasi teknologi sangat penting. Saat ini teknologi menjadi salah satu gaya hidup siswa. Maka dari itu pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi akan menjadi lebih efektif untuk mengajak siswa belajar,

Maksud dari penelitian ini adalah meghasilkan sebuah bahan pembelajaran yang di gunakan siswa belajar kosa kata bahasa Inggris khususnya membaca komik berbahasa Inggris yang ada di WEBTOON. Terdapat dua pertanyaan untuk merumuskan permasalah yang ada di penelitian ini: (1) Bagaimanakah materi pembelajaran mengajar kosa kata untuk siswa SMP Kanisius Pakem dibuat? Dan (2) Seperti apa bentuk materi pembelajaran tersebut?

Peneliti menggunakan kerangka penelitian Brog dan Gall (2007) yaitu Penelitian Pengembangan dan Pendidikan. Terdapat 10 langkah, namun peneliti hanya menerapkan 3 langkah pertama karena kondisi saat ini dunia sedang tercemar wabah penyakit covid-19 sejak November 2019. Akibatnya tidak ada pembelajaran tatap muka didalam kelas. Lima langkah tersebut adalah (1) research and information collecting, (2) planning, (3) develop preliminary from of product, (4) preliminary field testing, dan (5) main product revision.

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru bahasa inggris SMP Kanisius Pakem ketika melakuan Program Pengenalan Lingungan Persekolahan. Data yang dikumpulkan kemudian diidentifikasi untuk dijadikan dasar pembuatan materi pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengevaluasi materi pembelajaran dengan cara membagikan kuisioner kepada dua dosen dari Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma. Evaluasi ini digunakan untuk peningkatan bahan ajar yang dibuat oleh penulis.

**Kata kunci:** Learning materials, vocabulary, comic, WEBTOON