

ABSTRACT

Ayu, Clara Shinta Herwidia Puspa. 2012. *Implementing Language Games to Increase English Skills of Fourth Grade Students of Kanisius Kalasan Elementary School*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This research focused on finding an appropriate technique in English class that could increase students' English skills of class 4B of Kanisius Kalasan elementary school. Based on the observation and interview with the English teacher, the researcher found some problems in the learning English. Most of the students were not interested in English learning so that they enjoyed doing other things. They were also bored during the learning activity. Moreover, the students had difficulty to understand the English lesson quickly. This research was conducted to overcome the students' problems that occurred in class 4B of Kanisius Kalasan elementary school. They needed an appropriate technique.

Language games were an appropriate technique that was chosen by the researcher to give the solution for the 4B students in order to increase the students' English skills. It would answer question: How do language games increase English skills of fourth grade students of Kanisius Kalasan elementary school?

This was classroom action research (CAR). The implementation of language games was carried out on March 20th, 2012; on April 3rd, 17th, and 24th, 2012. The participants were 36 students of 4B class of Kanisius Kalasan elementary school. The researcher employed three instruments. There were observation, test, and interview.

This research consisted of four cycles. In each cycle, the researcher implemented different games in order to make the students enjoying the learning activities. In the cycle one, the researcher implemented words game. The students were interested. However, they were not serious and they were very noisy during the implementation of words game. The researcher also conducted a pre-test in order to know the basic of students' knowledge in English. Based on the pre-test result, 47.20% of students passed the passing grade. It needed improvement. In the second cycle, the second words game was implemented but it was different from cycle one. The second cycle showed that the students were interested learning English. They gave more attention during the English learning. It also showed in the first test that was conducted in the second cycle. Based on the first test result, 86.11% of students passed the passing grade. Therefore, the number of the students who passed the passing grade increased. To convince that the students' English skills increased, the third cycle was implemented. In this cycle, the cards game was implemented. The third cycle showed that the students could improve their English. They were more active. The students practiced more their English during the learning activity. In the cycle four, the researcher implemented cards game once more. In the end of fourth cycle, the second test was also conducted. The second test' result showed that almost all students could pass the

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

passing grade. It was concluded that the games helped the students to understand the lesson easily and to increase the students' English skills. Moreover, the students' interest and attention which encouraged the students to learn and to practice English actively.

Keywords: language games, English skills, 4B students



ABSTRAK

Ayu, Clara Shinta Herwidia Puspa. 2012. *Penerapan Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 SD Kanisius Kalasan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

Penelitian ini fokus dalam memilih sebuah teknik yang tepat didalam kelas bahasa Inggris dimana dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris kelas 4B SD Kanisius Kalasan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebagian besar para siswa tidak tertarik dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mereka lebih menikmati kegiatan lain. Para siswa juga mengalami kebosanan selama kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi, para siswa memiliki kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Inggris dengan cepat. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah para siswa yang terjadi di kelas 4B SD Kanisius Kalasan. Mereka membutuhkan teknik yang tepat

Permainan merupakan teknik yang tepat yang telah dipilih oleh peneliti untuk memberikan solusi untuk siswa kelas 4B yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Ini akan menjawab pertanyaan: Bagaimana permainan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas 4 SD Kanisius Kalasan?

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Proses penerapan permainan dilaksanakan pada tanggal 20 Maret, 3 April, 17 April, dan 24 April 2012. Partisipan dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas 4B SD Kanisius Kalasan. Peneliti menggunakan tiga instrumen penelitian. Terdiri dari lembar observasi, tes, dan wawancara.

Penelitian ini terdiri dari 4 siklus. Setiap siklus, peneliti menerapkan permainan yang berbeda yang bertujuan untuk membuat para siswa menikmati aktifitas belajar. Pada siklus pertama, peneliti menerapkan permainan kata. Para siswa terlihat tertarik. Tetapi para siswa masih tidak serius dan mereka sangat ramai saat penerapan permainan kata. Peneliti juga memberikan tes awal yang bertujuan untuk mengetahui dasar pengetahuan dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil tes awal, 47,20% siswa yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari hasil tes tersebut membutuhkan perbaikan. Pada siklus kedua, permainan kata yang kedua diterapkan tetapi berbeda dengan siklus pertama. Pada siklus kedua menunjukkan bahwa para siswa berminat belajar bahasa Inggris. Mereka memberikan perhatian lebih selama pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini juga ditunjukkan pada tes pertama yang dilaksanakan di siklus kedua. Berdasarkan hasil test pertama, 86,11% siswa lulus KKM. Oleh karena itu, jumlah siswa yang lulus KKM meningkat. Untuk menyakinkan bahwa kemampuan bahasa Inggris para siswa meningkat, siklus ketiga diterapkan. Pada siklus ini, permainan yang diterapkan adalah permainan kartu. Pada siklus ketiga menunjukkan bahwa para siswa dapat memperbaiki bahasa Inggris mereka. Mereka sangat aktif. Para siswa mampu mempraktikkan bahasa Inggris selama

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kegiatan pembelajaran. Pada siklus empat, peneliti menerapkan permainan kartu sekali lagi. Pada akhir siklus keempat, tes kedua dilaksanakan. Hasil dari test kedua menunjukkan bahwa hampir keseluruhan siswa lulus KKM. Dapat disimpulkan bahwa permainan dapat membantu para siswa untuk memahami pelajaran bahasa Inggris dengan mudah dan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Ditambah lagi, minat dan perhatian para siswa mendorong para siswa untuk belajar dan untuk praktik bahasa Inggris secara aktif.

Kata kunci: permainan, kemampuan bahasa Inggris, siswa kelas 4B

