PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Widyasarastri, Bernadia Hastiwi. 2010. *Designing Multimedia for Teaching Vocabulary to the First Grade Students of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

The most of children at Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta are unmotivated in learning, hopeless, pessimistic, and poor. The tutors need special strategy to teach them, especially teach English. However, the students have to learn English because Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta wants to prepare them to guide their own life in globalization era. Nowdays, the technology influences English learning. computer can be used as a medium in teaching. Considering that, this study aimed at developing multimedia for teaching vocabulary for the first grade of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta.

There were two questions formulated in the problem formulation i. e. (1) how is multimedia for teaching vocabulary for the first grade of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta designed? (2) what does the designed multimedia look like?. To answer the first question, the writer employed the adaptation of Kemp and CALL instructional design which related with Reasearch and Development (R&D) steps. There were five instructional design steps employed in this study, namely, (1) analyzing learner characteristics, (2) formulating goals, topics, and general purposes, (3) formulating learning objectives, (4) developing instructional multimedia, and (5) conducting evaluation and revision.

In this study, the data obatined through the research and information collecting step served as the basis to develop the multimedia. After designing the multimedia, the writer conducted expert validation to gain evaluation on the designed multimedia from two tutors of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta and two English lecturers of Sanata Dharma University. Besides, the designed multimedia were tried out to the students of the first grade of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta and were evaluated by the students. The data from the expert validation and materials try out were analyzed using qualitative data analysis. The evaluation was then employed as the basis for revisions. The revisions included the pronunciation, pictures, text, game, song, and the instructions of the designed multimedia.

The persentation of the final version of the designed multimedia was served as the answer of the second question. The designed multimedia consisted of three units i.e. (1) Greeting, (2) My Body, and (3) My Senses. Each unit was divided into four activities i.e. simlating the materials, singing a song, drilling the materials, and playing game. The data from the evaluation showed that the multimedia were fair need revision or improvement.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Widyasarastri, Bernadia Hastiwi. 2010. *Designing Multimedia for Teaching Vocabulary to the First Grade Students of Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Anak-anak Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta adalah anak-anak yang kurang motivasi dalam belajar, tidak berpengharapan, mudah putus asa, dan miskin. Para pengajar Domby Kid's Hope 2 membutuhkan strategi khusus untuk mengajar anak-anak Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta, khususnya dalam mengajar Bahasa Inggris. Bagaimanapun juga, siswa-siswi harus belajar Bahasa Inggris karena Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta ingin mempersiapkan mereka untuk menghadapi globalisasi. Dan sekarang ini, teknologi mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris. Komputer dapat digunakan sebagai media pengajaran. Mempertimbangkan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia untuk pengajaran *vocabulary* pada kelas satu Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, ada dua pertanyaan dalam perumusan masalah yaitu (1) bagaimanakah multimedia untuk penganjaran *vocabulary* pada kelas satu dari Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta dirancang? (2) bagaimanakah penyajian multimedia yang telah disusun tersebut? Untuk menjawab pertanyaan pertama, penulis mengadaptasi model perancangan instruksional yang dikembangkan oleh Kemp and CALL yang sama dengan langkah-langkah *Reasearch and Development (R&D)*. Terdapat lima langkah perancangan instruksional dalam penelitian ini, yakni (1) pengidentifikasian karakter siswa, (2) perumusan tujuan besar, topik, dan tujuan umum, (3) perumusan tujuan pembelajaran, (4) pengembangan multimedia, dan (5) pengadaan evaluasi dan revisi multimedia.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui penelitian dan pengumpulan informasi digunakan sebagai dasar pengembangan multimedia. Setelah selesai merancang multimedia, penulis mengadakan *expert validation* untuk mendapatkan evaluasi multimedia dari dua tutor Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta dan dua dosen Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma. Selain itu, multimedia yang telah selesai dirancang diujikan pada siswa kelas 1 Domby Kid's Hope 2 Yogyakarta dan dievaluasi oleh mereka sendiri. Data yang telah diperoleh dari *expert validation* dan pengujian multimedia kemudian dianalisis menggunakan kualitatif data. Evaluasi kemudian digunakan sebagai acuan untuk perevision multimedia. Perevisian meliputi pelafalan, gambar, teks, permainan, lagu, dan petunjuk dari multimedia.

Untuk menjawab pertanyaan kedua, penulis menyajikan hasil akhir dari multimedia yang dirancang. Rancangan multimedia terdiri dari tiga unit yaitu (1) *Greeting*, (2) *My Body*, dan (3) *My Senses*. Setiap unit dibagi menjadi empat aktivitas yaitu simulasi materia, menyanyikan sebuah lagu, melatih materi, dan memainkan permainan. Hasil analisa data dari evaluasi menunjukan bahwa rancangan multimedia membutuhkan perevision atau perbaikan tetapi dapat diterima.