

**ABSTRACT**

Lestari, Magdalena Sri. 2004. *Designing Computer Based Vocabulary Materials for the Fourth Grade of Elementary School Using Visual Basic 6*. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Sanata Dharma University.

This study aimed at designing English vocabulary material for the fourth grade of elementary school using Visual Basic 6. This study was conducted to find out how a set of materials for teaching vocabulary for the fourth grade of elementary school using Visual Basic 6 is designed and what the application software for English vocabulary learning looks like.

The survey study was conducted in order to answer the two problems of this study. There were two kinds of survey research in this study. The first was pre-design research. The pre-design research was conducted by carrying out teaching learning activities and distributing questionnaire. The second was post-design research. The post-design research was conducted by obtaining the feedback of the designed material from respondents through questionnaires.

The first problem that is designing a set of vocabulary material for the fourth grade of elementary school using visual basic 6 was solved by combining two instructional models of Kemp and Banathy. The steps were considering goals, listing the topics and stating the general purposes for teaching each topic, determining the learner's characteristic to determine the learning task, developing the program and the last is evaluation and revising. The second problem of this study was answered by making a package disc of the software since the materials were going to be presented in a form of a computer program.

The result of the pre-design research was used to determine the learners' characteristic in designing the material. Through the post-design activity the writer concluded that the materials are well developed based on the single mean of the whole data, 3.78. From the post-design research, the writer also obtained some feedback and suggestion on the application software. The suggestions are to improve the visual presentation, debug some errors which occur, add clearer guidelines and exercises and revise the sound. The revision is then done by re-constructing the software by correcting the codes, editing the sound and adding some new forms to present the instruction.

**ABSTRAK**

Lestari, Magdalena Sri. 2004. *Designing Computer Based Vocabulary Materials for the Fourth Grade of Elementary School Using Visual Basic 6*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang materi pengajaran kosa kata untuk kelas empat sekolah dasar dengan Visual Basic 6. Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab bagaimana materi pengajaran kosa kata untuk kelas empat sekolah dasar dengan Visual Basic 6 dibuat dan bagaimana bentuknya.

Survey dilakukan untuk menjawab kedua permasalahan tersebut. Terdapat dua jenis survey dalam penelitian ini. Yang pertama adalah penelitian sebelum perancangan. Penelitian sebelum perancangan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan membagikan kuesionner. Yang kedua adalah penelitian setelah perancangan. Penelitian setelah perancangan dilakukan untuk mendapat umpan balik dari responden melalui kuesionner.

Permasalahan pertama yang berkaitan dengan perancangan sebuah set materi kosa kata untuk kelas empat sekolah dasar dengan visual basic dijawab dengan mengkombinasikan dua model instruksional oleh Kemp dan Banathy. Langkah langkahnya adalah menentukan tujuan, mendaftar topik dan tujuan instruksional khusus untuk tiap topik, menentukan karakteristik siswa untuk menentukan aktivitas belajar, pembuatan program dan yang terakhir evaluasi dan revisi.

Hasil dari penelitian sebelum perancangan digunakan untuk menentukan karakteristik siswa dalam perancangan materi. Melalui penelitian setelah perancangan, penulis menyimpulkan bahwa materi dikembangkan dengan baik berdasarkan nilai rata-rata untuk seluruh data yaitu 3,78. Dari penelitian setelah perancangan, penulis juga mengumpulkan umpan balik dan saran untuk aplikasi softwarena. Saran-saran itu adalah untuk meningkatkan penampilan visualnya, mengoreksi kesalahan yang masih terjadi, menambah perintah yang jelas dan menambah latihan-latihannya, serta memperbaiki kualitas suara. Untuk memperbaikinya, revisi kemudian dilakukan dengan cara menata ulang program untuk mengoreksi kode, mengedit suara dan menambah sejumlah *form* baru.