

ABSTRACT

Kurniawati, Anastasia Yolina. 2005. *Implementing the English Language Computer Game "Mike Teaches English" to Enhance the Vocabulary Mastery of Young Learners at PURIKIDS Yogyakarta. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Sanata Dharma University.*

This study aimed to find out the effective learning activities in teaching vocabulary to young learners, by implementing a language computer game "*Mike Teaches English*". In this case, the use of language games was employed to increase the learners' capability in understanding and memorizing the English words. There are three research problems formulated in this study: (1) How are the language computer games viewed by the teachers and parents as a technique and media to teach vocabulary to the children? (2) How is the implementation of the language computer game to teach vocabulary to young learners at PURIKIDS Yogyakarta? and (3) Does the language computer game have a positive effect on the vocabulary mastery of young learners at PURIKIDS Yogyakarta? Here, the researcher tried to evaluate the use of language computer as an aid in teaching vocabulary to young learners at PURIKIDS Yogyakarta. The researcher tried to investigate whether or not the language computer game as an aid has the potential to improve the learners' vocabulary mastery.

The theories discussed here were learning theories, the nature of teaching vocabulary, the nature of instructional media, the nature of instructional game and the use of computer in language learning. In her theoretical framework, the researcher pointed out that experiential learning by using language computer game as the media is important to enable the learners to learn vocabulary in context.

The questionnaire was distributed to answer the first problem. It was used to find out the technique that the teachers and parents frequently used to educate their kids. Since there were only limited numbers of correspondences involved in gathering this data, therefore the researcher did not put the description in percentage. The researcher explained the analysis in a narrative way.

Dealing with the second problem, the researcher presented the material in step by step way as suggested by Lado. There were steps used by the researcher before starting the learning process, first preparing the material, preparing the aid and preparing the learner. The learning process was most effective when it was well prepared and well organized.

The experimental research was conducted to answer the third question in this study. Specifically, the researcher applied pre-experimental method since she could only use the one class as the experimental group and without the controlled group. The researcher employed one group pretest and posttest design in this experimental study. The selection of the sample was done randomly, regardless of the specific categorizations. The limitation of the number of the computer facility became the

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

factor for deciding the number of samples. Since there was only a small number of samples (N=6) this research did not attempt to generalize the results of the findings. The instruments used to gather the data were observation, questionnaires and tests. During the study, the researcher also recorded specific events taking place during the treatment.

The researcher found that the use of language computer game to teach vocabulary to young learners had an effect on their vocabulary mastery. The researcher used *sign-test* technique to prove that there was a significant difference between the pre-test and post-test. The result of this analysis indicated that the mean score of the post-test was better than the mean score of the pre-test. The score achieved increased from 7.07 to 8.18. It was obvious that the use of language computer games had a positive effect on improving the learners' vocabulary mastery.

In the last chapter, the researcher proposed suggestions for the learning activities using this method. These suggestions were delivered to the teachers and parents in order that they can create an effective teaching and learning process by using language computer games. The suggestions also were for other researchers. Since the scope of this study is non-independence research, which means that the researcher only used one group sample for the experiment, therefore the result of the study could not be generalized. For the next researcher who is interested to investigate further about the same topic, the researcher suggests them to apply the independent research that would make the result of the study more accurate and could be generalized widely. The researcher expects that the suggestions will bring beneficial information for teaching learning activities.

ABSTRAK

Kurniawati, Anastasia Yolina. 2005. Penerapan Permainan Bahasa Dalam Komputer "Mike Teaches English" Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa PURIKIDS Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Bahasa Inggris. Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan aktivitas-aktivitas belajar dengan menerapkan sebuah media sebagai alat bantu. Salah satu bentuk aktivitas tersebut adalah dengan menggunakan metode permainan yang dilakukan dengan media komputer. Dalam hal ini, penerapan metode permainan dengan komputer ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami dan menghafalkan kosakata dalam bahasa Inggris. Ada tiga pertanyaan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimana pandangan para guru dan orang tua terhadap penggunaan *Language Computer Games* sebagai teknik dan media untuk mengajarkan vocabulary kepada anak-anak?, (2) Bagaimanakah penerapan permainan bahasa dalam komputer dilaksanakan dalam proses belajar mengajar? dan (3) Apakah permainan bahasa dalam komputer mempunyai dampak positif terhadap penguasaan kosakata Inggris pada siswa Puri Kids Yogyakarta?

Teori-teori yang didiskusikan di penelitian ini antara lain: teori pengajaran, teori pengajaran kosakata, teori tentang media, teori game dan penggunaan computer dalam pembelajaran. Dari teori-teori yang digunakan, penulis menarik sebuah garis besar yakni belajar dari sebuah pengalaman menggunakan komputer game dalam pembelajaran sangat penting untuk memberi kesempatan anak belajar kosa-kata berdasarkan konteks.

Untuk menjawab pertanyaan pertama. Peneliti menyebarkan kuisioner. Ini digunakan untuk mencari tahu teknik apa yang sering mereka gunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris pada anak mereka. Peneliti mendeskripsikannya dalam bentuk naratif karena koresponden yang digunakan sedikit.

Sehubungan dengan masalah kedua, peneliti menuntut agar penggunaan permainan bahasa dalam komputer tersebut dapat membuat siswa memiliki pembelajaran yang efektif. Pembelajaran mereka akan menjadi lebih efektif jika dipersiapkan dengan baik dan dilakukan dengan cara *step by step* seperti yang diusulkan Lado.

Penelitian eksperimen dilakukan untuk menjawab pertanyaan ketiga. Studi experiment ini dilakukan dengan menerapkan pola satu grup pretest dan posttest dengan menggunakan '*cluster sampling*'. Pemilihan sample dilakukan secara acak tanpa ada kategori khusus. Keterbatasan fasilitas komputer yang tersedia menjadi salah satu faktor dalam menentukan jumlah sample. Alat yang digunakan untuk mendapatkan data adalah dengan observasi, kuisioner dan test. Selama penelitian, peneliti juga mencatat peristiwa-peristiwa tertentu yang terjadi selama penelitian.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berhubungan dengan masalah ketiga, peneliti menemukan bahwa penggunaan permainan bahasa dalam komputer untuk mengajar kosakata terhadap siswa mempunyai sebuah hasil positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Peneliti membuktikan pernyataannya tersebut dengan mempresentasikan hasil analisis. Peneliti menggunakan teknik *sign-test* untuk membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dalam hal ini, hasil tersebut dipresentasikan dengan penggunaan tanda positif dan negatif. Tanda positif didapat jika terdapat peningkatan pada hasil post-test, sedangkan tanda negatif terjadi jika hasil post-test menurun. Hasil analisis ini mengidentifikasi bahwa hasil rata-rata dari post-test lebih baik daripada hasil nilai rata-rata pre-test. Hasil nilai rata-rata yang didapat naik dari 7.07 ke 8.18. Hal ini jelas bahwa penggunaan permainan bahasa dalam bahasa Inggris memiliki dampak positif dalam memperbaiki penguasaan kosakata siswa.

Pada bab terakhir, peneliti mengusulkan beberapa saran dalam memberikan aktivitas dengan menggunakan metode ini. Saran-saran tersebut ditujukan kepada guru-guru dan para orang tua agar mereka dapat menghasilkan proses belajar dan mengajar yang efektif. Peneliti berharap agar saran tersebut dapat membuahkan informasi yang bermanfaat mengenai aktivitas belajar mengajar. Untuk para peneliti yang lain yang tertarik dengan topik ini, peneliti berharap agar mereka menggunakan *independent research*, sehingga hasil dari penelitian dapat digeneralisasikan.

