

ABSTRACT

Wuryanti, Maria Suci. 2006. *Modifying Javanese Traditional Games to Provide A Set of English Vocabulary Games for Children Aged 7 until 10*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

In this modern era, the presence of a lot of new games from other countries in Indonesia has replaced the position of traditional games or local games that each region in Indonesia actually has. Today's children seem to abandon traditional games although the games contain educative values which are important for children's development. Through this study, the writer aimed to modify Javanese traditional games to provide English vocabulary games for children aged 7 until 10 in order to motivate them in learning English vocabulary and to re-actualize the traditional games among today's children.

There were two problems raised in this study. 1) How are Javanese traditional games modified so that they can be used by children aged 7 until 10 to learn English vocabulary? 2) What does a set of English vocabulary games as the modification of Javanese traditional games for children aged 7 until 10 look like?

In order to solve the first problem, the writer adapted two models of instructional program design suggested by Kemp (1977) and Yalden (1987). As this study was to construct games, the writer also considered the steps of constructing game proposed by Bell and Wieckert (1985). The stages the writer did were needs survey, formulating the goals, topics, and general purposes, stating the basic competencies and indicators, selecting the Javanese traditional games, modifying the selected games, and evaluating the games.

To solve the second problem, the writer presented the final version of the games after being modified and made some revisions of the games from the evaluation survey. There were eight games resulted in this study. They were "Magic Fingers" (the modification of *Sombyong*) to learn alphabet, "My Rainbow" (the modification of *Jamuran*) to learn colors, "Hello Monkey" (the modification of *Jamuran*), "Run and Chase" (the modification of *Oyak- oyakan*) to learn parts of the body, "Ribs" (the modification of *Lurah- lurahan*) to learn numbers, "Funny Hop" (the modification of *Engklek*) to learn days, "Hello Dragon" (the modification of *Ular Naga*) to learn fruits, and "Spinach Carrot" (the modification of *Dhoktri*) to learn vegetables.

The writer used 4 points of agreement to assess the respondents' opinions on the modified games. The obtained data were then calculated using measures of central tendency. The grand mean of the evaluation was 3.29, the median was 3, and the modus was 3. It indicated that the set of English vocabulary games for children aged 7 until 10 as the modification of Javanese traditional games was good and acceptable.

By playing the games, the children are expected to be able to enjoy the English vocabulary learning process and also to absorb the educative values kept in the games.

ABSTRAK

Wuryanti, Maria Suci. 2006. *Modifying Javanese Traditional Games to Provide A Set of English Vocabulary Games for Children Aged 7 until 10*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Era modern ini, kehadiran akan banyaknya permainan baru dari luar negeri di Indonesia telah menggeser posisi permainan tradisional atau lokal yang sebenarnya sudah dimiliki tiap daerah di Indonesia. Anak-anak masa kini tampaknya telah meninggalkan permainan tradisional, meskipun permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai pendidikan yang penting untuk perkembangan anak. Melalui studi ini, penulis bermaksud untuk memodifikasi permainan tradisional Jawa untuk menyediakan seperangkat permainan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak usia 7 sampai 10 tahun, untuk memotivasi mereka dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris sekaligus mengaktualisasikan kembali permainan tradisional di kalangan anak-anak masa kini.

Ada dua masalah yang diangkat dalam studi ini: 1) Bagaimanakah permainan tradisional Jawa dimodifikasi sehingga bisa digunakan anak-anak usia 7 sampai 10 tahun untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris? 2) Seperti apakah satu set permainan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak usia 7 sampai 10 tahun sebagai hasil modifikasi dari permainan tradisional Jawa itu?

Untuk memecahkan permasalahan pertama, penulis mengadaptasi dua model desain pengajaran dari Kemp dan Yalden. Karena studi ini bertujuan untuk merancang permainan, penulis juga mempertimbangkan langkah-langkah menyusun permainan yang disarankan oleh Bell and Wieckert. Tahap-tahap yang penulis lakukan adalah survey kebutuhan, menentukan tujuan, topik, dan tujuan umum, merumuskan kompetensi dasar dan indikator, menyeleksi permainan tradisional Jawa, memodifikasi permainan tradisional Jawa hasil seleksi, dan mengevaluasi permainan yang sudah dimodifikasi.

Untuk menyelesaikan permasalahan kedua, penulis mempresentasikan hasil akhir dari permainan setelah dimodifikasi dan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Ada delapan permainan, yaitu "Magic Fingers" (modifikasi dari *Sombyong*) untuk mempelajari alfabet, "My Rainbow" (modifikasi dari *Jamuran*) untuk mempelajari warna, "Hello Monkey" (modifikasi dari *Jamuran*) untuk mengenal hewan-hewan piaraan, "Run and Chase" modifikasi dari (modifikasi dari *Oyak-oyakan*) untuk mengenal bagian-bagian tubuh, "Ribs" (modifikasi dari *Lurah-lurahan*) untuk mempelajari angka, "Funny Hop" (modifikasi dari *Engklek*) untuk mengenal nama-nama hari, "Hello Dragon" (modifikasi dari *Ular Naga*) untuk mengenal buah-buahan, dan "Spinach Carrot" (modifikasi dari *Dhoktri*) untuk mengenal aneka sayuran.

Penulis menggunakan empat poin persetujuan untuk mengukur pendapat para responden mengenai permainan hasil modifikasi ini. Data yang diperoleh dikalkulasi dengan menggunakan kecenderungan nilai tengah (measures of central tendency). Rata-rata keseluruhan dari evaluasi adalah 3.29, median adalah 3, dan modus adalah 3. Hal ini menunjukkan bahwa satu set permainan kosakata bahasa Inggris untuk

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

anak-anak usia 7 sampai dengan 10 tahun sebagai hasil permainan tradisional Jawa ini adalah baik dan dapat diterima.

Melalui permainan ini, anak-anak diharapkan bisa menikmati proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris dan menyerap nilai-nilai edukatif yang tersimpan dalam permainan.

