

ABSTRACT

Penatas, Bartholomeus Diaz Anggun Wisnu. 2006. *Designing Vocabulary Games as Supplementary Learning Materials for EKS I (English for Kindergarten Students I) in TOP Training Centre*. Yogyakarta: English Language Education Study Program. Sanata Dharma University.

English as an international language has become more and more popular due to its significance nowadays. Many schools start to introduce English in the early childhood because childhood is an appropriate time to learn anything including language. Children on their childhood have various characterizations, such as: active, moody, playful, get bored easily, good at memorization, etc. Due to those characterizations, introducing English to young learners needs an interesting or interactive technique, otherwise they will presume English as nothing more than a tedious or laborious lesson to learn. Facing this reality the writer aimed to design Vocabulary Games as Supplementary Learning Materials for EKS I (English for Kindergarten Students I) in TOP Training Centre. Thus this study may help teachers or learners to teach or learn English in better way.

There were two problems formulated in this study. They were: (1) How are vocabulary games as supplementary learning materials for EKS I (English for Kindergarten Students I) in TOP Training Centre designed? (2) What do the designed vocabulary games look like? A descriptive study involving library and survey study was conducted in order to answer those questions.

The library study and survey was done in order to answer the first problem. Based on the library study, Kemp's instructional design model was found effective enough to make the theoretical framework for this study. The writer reordered Kemp's model into 6 steps. They are: (1) Identifying learners' characteristics, (2) Formulating goal, topics, and general purposes, (3) Specifying learning objectives, (4) Listing subject contents, (5) Selecting teaching/learning activities, (6) Evaluation. In order to design the vocabulary games, the writer used Bell and Wickert theories.

The survey study was conducted by means of questionnaires. The questionnaires were distributed to 10 teachers in TOP Training Centre to obtain some suggestions and criticisms toward the designed materials. They must score by choosing 5 points of agreement toward the designed materials.

The descriptive statistics data gained from the questionnaires were calculated with measurement of central tendency to find mean, median, and mode. The results showed that the designed materials were good and acceptable. It can be seen that the average degree was (4.0 – 4.7), median (4 – 5), and mode (4 – 5). From the feedback gathered, the writer revised the designed materials in order to be a better one.

To answer the second problem the writer presented the final version of the designed game in the appendix C. Finally, the writer hopes that the designed games will bring some benefits for the students' English development. For the teachers, the designed games may inspire them in teaching English lesson especially in vocabulary acquisition.

ABSTRAK

Penatas, Bartholomeus Diaz Anggun Wisnu. 2006. *Designing Vocabulary Games as Supplementary Learning Materials for EKS I (English for Kindergarten Students I) in TOP Training Centre*. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Inggris. Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional akhir-akhir ini telah menjadi bahasa yang populer dikarenakan nilai kepentingannya. Banyak sekolah mulai memperkenalkan bahasa Inggris pada usia anak-anak karena saat inilah saat yang tepat untuk belajar segala sesuatu, termasuk bahasa. Pada masa kecilnya anak-anak mempunyai sifat yang beragam seperti: aktif, sangat bergantung dengan suasana hati, suka bermain, cepat bosan, kuat dalam hal ingatan. Dengan demikian memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak kecil memerlukan tehnik mengajar yang menarik dan interaktif. Jika tidak, anak-anak hanya akan menganggap pelajaran bahasa Inggris tidak lebih dari sebuah pelajaran yang menjemukan dan susah untuk dipelajari. Menghadapi kenyataan ini penulis bertujuan untuk merancang permainan kosakata sebagai materi pelajaran tambahan untuk mengajar siswa-siswa EKS I (*English for Kindergarten Students I*) di *TOP Training Centre*. Dengan demikian studi ini diharapkan dapat membantu para guru ataupun murid dalam mengajar ataupun belajar bahasa Inggris dengan lebih baik.

Ada dua masalah dirumuskan di dalam studi ini, yaitu: (1) Bagaimanakah permainan kosakata sebagai materi pelajaran tambahan untuk mengajar siswa-siswa EKS I di *TOP Training Centre* dirancang? (2) Seperti apakah hasil jadi materi tersebut? Untuk menjawab permasalahan di atas penulis mengadakan sebuah studi deskriptif yang melibatkan studi pustaka dan studi survey.

Untuk menjawab permasalahan yang pertama penulis mengadakan studi pustaka dan studi survey. Berdasarkan studi pustaka, penulis menemukan bahwa model desain instruksional Kemp efektif dalam pembuatan kerangka teori bagi studi ini. Penulis merancang ulang model desain instruksional Kemp menjadi 6 langkah, yaitu: (1) Mengidentifikasi karakter murid-murid, (2) Merumuskan tujuan, topik dan tujuan umum, (3) Menspesifikasikan tujuan umum, (4) Mendaftarkan pokok bahasan, (5) Menentukan aktifitas belajar/mengajar, (6) Mengevaluasi materi yang telah disusun. Dalam menyusun permainan kosakata penulis menggunakan teori penyusunan permainan dari Bell and Wickert.

Penulis mengadakan studi survey dengan menggunakan kuisisioner. Untuk memperoleh beberapa saran dan kritik atas materi yang dirancang penulis menyebarkan kuisisioner kepada 10 guru di *TOP Training Centre*. Mereka harus menilai hasil rancangan penulis dengan cara memilih 5 dari pernyataan persetujuan terhadap materi yang dirancang.

Hasil data deskriptif statistik yang diperoleh melalui kuisisioner dihitung menggunakan kecenderungan nilai tengah (*measure of central tendency*) untuk mencari nilai rata-rata, nilai tengah dan modus. Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa materi yang dirancang penulis, bagus dan dapat diterima. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang menunjukkan angka 4.0 – 4.7, nilai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

tengah 4 - 5, dan nilai frekuensi terbanyak 4 - 5. Dari hasil masukan yang terkumpul, penulis memperbaiki rancangan materi agar menjadi lebih baik.

Untuk menjawab permasalahan yang kedua penulis memaparkan bentuk akhir permainan-permainan hasil dari penyusunan penulis, pada bagian appendik C. Akhir kata, penulis berharap rancangan permainannya mampu membawa beberapa keuntungan bagi perkembangan bahasa Inggris siswa-siswa. Untuk para-guru semoga rancangan permainan ini mampu memberikan inspirasi bagi mereka dalam mengajar bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosa kata.

