

ABSTRACT

Asmarani, Agatha Uni. 2007. *Designing a Set of Card Games to Help Young EFL Learners Practise the Simple Present Tense Patterns*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This thesis was conducted to design a set of card games to help practise the simple present tense patterns for private students who are 9-12 years old. In order to help the students to be familiarized with simple present tense patterns, card games were chosen because they avoid students' boredom and promote a fun situation in which learners are able to study well.

There are two problems in this study. They are: 1). how is a set of card games to help young EFL learners practise the simple present tense patterns designed? 2). What does the designed set of card games look like? In order to answer these two problems, the type of study conducted was research and development.

The answer to the first problem was by applying Kemp's instructional design model, combined with Bell and Wiecket steps in constructing game. The instructional design model consisted of eight steps. The steps were: considering the goal, finding the important characteristics of the learners, formulating the objective, listing the subject content to support objective, determining the students' background of the subject, determining teaching and learning activity, designing the facilities or learning aids to support the objective achievement, and evaluating and revising any phases of the plan that need improvement. The Bell and Wiecket steps was done in step 7. The answer to the second problem was the presentation of the designed set of card games presented in appendix 4, 5 and 6.

From the field testing to evaluate the original design, there were some suggestions. Some of them were used to revise the original design. The revisions were done in the choice of vocabulary items and the rules.

ABSTRAK

Asmarani, Agatha Uni. 2007. *Designing a Set of Card Games to Help Young EFL Learners Practise the Simple Present Tense Patterns*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk mendesain satu set permainan kartu untuk membantu berlatih pola simple present tense bagi siswa privat CEC yang berusia 9-12 tahun. Untuk membuat mereka terbiasa dengan pola simple present tense, permainan kartu dipilih karena permainan tersebut mencegah kebosanan siswa dan mendukung terciptanya suasana menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Ada dua pertanyaan di dalam studi ini, yaitu: 1) Bagaimana membuat satu set permainan kartu untuk membantu anak-anak berlatih penggunaan pola simple present tense? 2) Bagaimana penampilan set permainan kartu tersebut? Untuk menjawab 2 pertanyaan tersebut, jenis studi yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan.

Jawaban untuk pertanyaan pertama adalah dengan menggunakan model desain instruksional Kemp yang dikombinasikan dengan langkah-langkah membuat permainan menurut Bell and Wiecket. Model instruksional tersebut terdiri dari delapan langkah. Langkah-langkah tersebut adalah mempertimbangkan tujuan umum, menemukan karakteristik utama siswa, menyusun tujuan khusus, mendaftar isi bahasan untuk mendukung tercapainya tujuan, menentukan latar belakang siswa dalam materi, menentukan kegiatan belajar mengajar, mendesain fasilitas dan alat bantu untuk mendukung tercapainya tujuan, dan mengevaluasi serta memperbaiki bagian yang memerlukan perubahan. Langkah-langkah membuat permainan menurut Bell and Wiecket dijalankan pada langkah ke tujuh. Jawaban pertanyaan dua adalah penampilan set permainan kartu yang terdapat di lampiran 4, 5 dan 6.

Dari uji lapangan yang diadakan untuk mengevaluasi permainan kartu, didapat beberapa saran. Beberapa diantaranya digunakan untuk memperbaiki desain awal. Perbaikan yang dilakukan adalah dalam pilihan kosakata dan peraturan.