

## ABSTRACT

Pramudhita, G. B. 2010. *The Use of Games to Improve Young Learners' Motivation in Language Learning in Bumblebee English Course Yogyakarta*. English Language Education Study Program. Department of Language and Arts Education. Faculty of Teachers Training and Education. Sanata Dharma University.

There was problem found in the teaching and learning activity of young learners in Bumblebee English Course Yogyakarta. The problem was the lack of motivation to learn the target language. The indicators of having lack of motivation are (1) the students do not want to listen to the teacher and to other students, (2) the students talk a lot during the lesson, (3) the students are afraid of making mistakes, (4) some students seemed shy to express their tasks. By finding out the problem faced by the students in Bumblebee English Course Yogyakarta, the writer offers games technique as the solution in order to solve the problem. This technique is able to enhance motivation and suitable with the students' ages. There is a question formulated in problem formulation: How does game improve motivation of young learners in Bumblebee English Course Yogyakarta?

Game is one of the techniques that can be applied to young learners when they have problem such as lack of motivation. In this study, games technique is the way to overcome the lack of students' motivation in language learning. Game is fun and young learners like to play it. By playing it, the students can experiment, discover, and interact with their environment. Game also gives stimulus to the students to get high motivation in the learning process (Lewis and Bedson, 1999: 5).

The research method used in this research is classroom action research or CAR. CAR is expected to have learning improvement from the students in the classroom. In this study, CAR is applied in order to optimize the students' achievement in developing motivation. CAR is a collaborative research which has plan, action, observation, and reflection. These four fundamental aspects of CAR have the important role to overcome the problem. Plan is the first step in classroom action research cycle which aims at finding the problem and offer the solution. Action is the continuity from the plan. The activities in the plan are applied in the action. Observation differs from action, even though it works in the same time. It aims at collecting evidence about the action. Reflection discusses the process of the problems or issues and the result of observation.

By applying games technique, (1) the students listen to the teacher or their friends when there is explanation, instruction, or story. (2) They also give appropriate responses when the teacher asks questions. (3) They can give enthusiastic responses to the material given by the teacher. (4) They are not afraid anymore of making mistakes and not shy to perform their task in the class. (5) They also take initiative to participate in the class. These indicators decide whether the students' motivation is improved in language learning or not.

Based on the result of the data analysis, there is conclusion that could be drawn. The use of games improves motivation of young learners of Bumblebee English Course Yogyakarta in language learning since the indicators of having motivation are achieved. Besides the conclusion, three suggestions could be drawn. They are for the students, the teachers, and further researchers. For the students, it is suggested to have games language learning outside the class so that they would have better learning. For the teachers, it is recommended that they could use games technique in order to improve the students' motivation to learn a language. For further researchers, it is recommended to implement this technique in other school or English course.

Keywords: Motivation, Games



**ABSTRAK**

Pramudhita, G. B. 2010. *The Use of Games to Improve Young Learners' Motivation in Language Learning in Bumblebee English Course Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pendidikan Bahasa dan Seni. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Dalam kegiatan belajar mengajar di Bumblebee English Course Yogyakarta, terdapat suatu masalah yang ditemukan pada para murid. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya motivasi terhadap murid dalam pembelajaran bahasa target. Indikator dari kurangnya motivasi adalah (1) murid tidak mau menyimak perkataan guru maupun teman lainnya yang sedang bercerita atau memberi instruksi, (2) para murid lebih cenderung berbicara sendiri dengan teman lain saat pelajaran, biasanya membicarakan suatu hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran yang sedang didiskusikan, (3) mereka biasanya takut membuat kesalahan, (4) beberapa murid ada yang masih sering malu untuk berbicara atau mengerjakan tugasnya. Setelah menemukan masalah yang dialami oleh para murid di *Bumblebee English Course Yogyakarta*, penulis memberikan solusi untuk mengatasi masalah. Teknik ini dapat meningkatkan motivasi murid dan juga cocok dengan umur mereka. Terdapat satu pertanyaan yang dibuat dalam pertanyaan penelitian: Bagaimana cara teknik permainan meningkatkan motivasi para murid *Bumblebee English Course Yogyakarta*?

Permainan adalah salah satu teknik yang dapat diaplikasikan kepada anak-anak ketika mereka mempunyai masalah seperti kurangnya motivasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, teknik permainan adalah cara untuk menangani motivasi para murid dalam pembelajaran bahasa. Permainan itu menyenangkan dan anak-anak senang memainkannya. Dengan memainkannya, para murid dapat bereksperimen, menemukan sesuatu, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Permainan juga memberikan rangsangan terhadap murid untuk mendapatkan motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran (Lewis dan Bedson, 1999: 5).

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas diharapkan untuk mendapatkan peningkatan pembelajaran dari para murid di dalam kelas. Dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas diterapkan untuk meningkatkan prestasi murid dalam meningkatkan motivasi. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang kolaboratif di mana penelitian ini mempunyai aspek-aspek dasar, yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Empat aspek dasar ini mempunyai peran penting dalam menangani masalah yang ada. Rencana adalah langkah awal dalam penelitian tindakan kelas yang berguna untuk mencari masalah dan menawarkan solusi yang ada. Tindakan adalah aksi yang dilakukan setelah rencana. Aktivitas yang ada dalam rencana diterapkan di dalam tindakan. Observasi berbeda dengan tindakan walaupun berjalan dalam waktu yang sama. Observasi berguna untuk

mengumpulkan kenyataan yang terjadi dalam tindakan. Refleksi mendiskusikan proses masalah dan hasil dari observasi.

Dengan menerapkan teknik permainan, para murid diharapkan (1) dapat menyimak cerita atau instruksi dari guru maupun teman lainnya. Mereka juga diharapkan (2) dapat memberi respon yang baik dengan semangat. (3) Mereka tidak takut lagu untuk membuat kesalahan dan tidak malu untuk mengerjakan tugas mereka masing-masing. (4) Para murid dapat mengambil inisiatif untuk berpartisipasi di dalam kelas. Indikator-indikator tersebut menentukan apakah para murid termotivasi dalam pembelajaran bahasa atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis, terdapat satu kesimpulan. Penggunaan teknik permainan meningkatkan motivasi sekelompok anak yang berusia 12-14 tahun di Bumblebee English Course Yogyakarta karena indikator dalam mendapatkan motivasi juga tercapai. Selain kesimpulan, beberapa saran juga dapat ditarik bagi para murid, guru, dan peneliti. Untuk para murid, mengingat bahwa teknik permainan baik untuk meningkatkan motivasi, mereka diharapkan untuk menerapkan teknik permainan di luar kelas agar mendapatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Untuk para guru, mereka direkomendasikan agar memakai teknik permainan untuk para murid, khususnya anak-anak. Untuk peneliti, disarankan untuk mengimplementasikan teknik permainan ini di sekolah lain atau tempat les Bahasa Inggris lainnya.

Kata kunci: Motivasi, Permainan