

ABSTRACT

Adi, Budi, Arinto. (2015). Student's responses to the use of Mr. Wolf game at the primary grade level in Speak First English Course. Yogyakarta: Teachers Training and Education Faculty, Department of Language and Arts Education, English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

English is a foreign language that becomes the local content at the primary grade level. The young learners have to face this reality. All formal schools in Indonesia teach English as one of their compulsory subjects. The interests of English keep increasing. As the result, the number of informal schools such as English course also increases. Young learners' character is unique; the way they learn is different from adult. That is why the English teachers have to implement an appropriate teaching technique. The technique that the writer suggests to implement is game (Mr. Wolf game). In order to present the use of Mr. Wolf game the writer conducted a study of the use of Mr. Wolf game to learn English at primary school grade level in *Speak First English Course Klaten*.

This study focuses on two problems to be solved. The first problem is how does the teacher implement Mr. Wolf game to teach English at primary grade students in *Speak First English Course*?. The second problem, what is the response of the students after having an English class with Mr. Wolf game?.

The study employs interview, observation sheet, field note, and questionnaire as the instruments in collecting the data of the study. The sources of the study are some books about response, young learners, and games. The other source comes from the journals which are related to the analysis.

Based on the data analysis of the first research problem it is revealed that the teacher applied the predetermined steps of implementing Mr. Wolf game based on Total Physical Response (TPR). The theory of classical conditioning was applied to find out the students of *Speak First English Course*'s response. Based on the data, the students of *Speak First English Course*'s responses were conditional response. In this study Mr. Wolf game was the *neutral stimulus* (NS). The teacher's guidance during the game was *unconditional stimulus* (UCS) and the student's response to the teacher's instruction/command and the game was *unconditional response* (UCR). The teacher's guidance produced students' response to the Mr. Wolf game. The game associated with teacher's command to create *conditional response* of the students (CR)

Keywords: Mr. Wolf game, response, young learners

ABSTRAK

Adi, Budi, Arinto. (2015). Respon siswa terhadap penggunaan permainan Mr. Wolf di tingkat sekolah dasar di Speak First English Course Klaten. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang menjadi muatan lokal di tingkat sekolah dasar. Para pelajar muda harus menghadapi kenyataan tersebut. Semua sekolah formal di Indonesia mengajarkan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib mereka. Ketertarikan pada bahasa Inggris terus meningkat. Akibatnya, jumlah sekolah informal seperti kursus bahasa Inggris juga meningkat. Karakter pembelajar muda cukup unik, cara mereka belajar berbeda dari orang dewasa. Itulah sebabnya para guru bahasa Inggris harus menerapkan metode pengajaran yang sesuai. Metode yang penulis sarankan untuk diterapkan adalah permainan (Mr. Wolf).

Penelitian ini difokuskan pada dua masalah yang harus dipecahkan. Masalah pertama adalah bagaimana guru menerapkan permainan Mr. Wolf untuk mengajar Bahasa Inggris untuk siswa tingkat SD di Speak First English Course?. Masalah kedua, apakah respon para siswa ketika mengikuti kelas bahasa Inggris dengan Mr. Wolf?.

Penelitian ini menggunakan wawancara, lembar observasi, catatan lapangan, dan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data penelitian. Sumber dari penelitian ini adalah beberapa buku tentang respon, pembelajar muda dan permainan. Sumber lainnya berasal dari jurnal yang berhubungan dengan analisis.

Berdasarkan analisis data dari masalah penelitian pertama menunjukkan bahwa guru menerapkan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam permainan Mr. Wolf berdasarkan Total Physical Response (TPR). Teori classical conditioning diterapkan untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan Mr. Wolf. Berdasarkan data yang diperoleh, respon siswa Speak First English Course adalah respon terkondisi (conditioned response). Dalam penelitian ini permainan Mr. Wolf adalah *stimulus netral* (NS). Bimbingan guru selama permainan adalah *stimulus tak terkondisi* (UCS) dan respon siswa terhadap instruksi/perintah guru dan permainan adalah *respon tak terkondisi* (UCR). Perintah/instruksi guru menghasilkan respon terhadap Mr. Wolf game. Permainan Mr. Wolf berasosiasi dengan perintah guru sehingga menghasilkan respon terkondisi siswa (CR).

Kata kunci: Mr. Wolf game, respon, pembelajar muda