

ABSTRACT

Purnomo, Yanuar Emiko. 2010. *Designing Realia to Teach Vocabulary for the Seventh Grade Students of SMP Taman Dewasa Yogyakarta*: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University

Realia as a useful medium to teach vocabulary for the seventh grade students of Junior High School can be used to motivate the students learn English. Moreover, realia makes the students easier to memorize vocabularies through various pictures. The combination between realia and games can also avoid boredom in the classroom. Learning English will be more meaningful if the students can learn through experience. By using realia, the students can see, touch, and observe the things directly.

This study was aimed to help the Junior High School teachers to design the realia to teach vocabulary especially for the seventh grade students in SMP Taman Dewasa Yogyakarta. There were two problems to solve in this study: 1) What is the design of realia as the media to teach vocabulary for the seventh grade students of SMP Taman Dewasa Yogyakarta? and 2) What are the effects of the design on the students learning?

This study was done by conducting the steps of Kemp's instructional design model which was put under the umbrella of Borg and Gall's R&D cycle. This study also considered relevant theories related to vocabulary, realia, learners' characteristics, Direct Method, and Communicative Language Teaching.

This study has found the answers to the formulated problems above. First, the design of realia as the media to teach vocabulary for the seventh grade students of SMP Taman Dewasa Yogyakarta is realia design which includes the identification of learners' characteristics and needs, the statement of competence standard, basic competence, topics, and objectives, the list of subject content which is based on the purpose of the design and the related theories, realia design, and also the experts' validation and evaluation for the design revision.

Second, to obtain the answer to the second question, this design had been implemented in the real classroom. The effects of realia that affects the students learning can be concluded as follows. First, the students stated that they could enrich their vocabulary through the realia especially from the various pictures given. Second, the students could remember vocabularies easily because they experienced to see the real shape. Third, the students were motivated to learn English. Last, the students could study and play at the same time so that they did not feel bored when they were learning English, especially vocabulary.

ABSTRAK

Purnomo, Yanuar Emiko. 2010. *Designing Realia to Teach Vocabulary for the Seventh Grade Students of SMP Taman Dewasa Yogyakarta*: Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Realia sebagai media yang berguna untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas tujuh dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Selain itu, realia memudahkan siswa dalam mengingat perbendaharaan kata yaitu dengan bermacam-macam gambar. Kombinasi antara realia dan permainan juga dapat mengatasi kebosanan di dalam kelas. Belajar Bahasa Inggris akan jauh lebih bermakna jika para siswa bisa belajar melalui pengalaman. Dengan menggunakan realia siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengobservasi sesuatu secara langsung.

Studi ini bertujuan untuk membantu para guru di sekolah untuk mendesain realia untuk mengajar kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas tujuh di SMP Taman Dewasa Yogyakarta. Terdapat dua permasalahan untuk dipecahkan dalam studi ini, yaitu 1) Seperti apa desain realia sebagai media untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas tujuh SMP Taman Dewasa Yogyakarta? dan 2) Apa pengaruh realia bagi pembelajaran siswa?

Studi ini diselesaikan dengan menerapkan langkah-langkah dari model desain materi Kemp yang dimasukkan ke dalam langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) Borg dan Gall. Studi ini juga menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan *vocabulary*, realia, karakteristik siswa, metode langsung, dan pengajaran bahasa yang komunikatif.

Studi ini telah menemukan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Pertama, desain realia sebagai media untuk mengajar kosakata Bahasa Inggris bagi kelas tujuh SMP Taman Dewasa Yogyakarta adalah desain realia yang mencakup adanya identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, pernyataan tujuan desain, standar kompetensi, kompetensi dasar, topic, dan tujuan khusus, daftar materi berdasarkan tujuan desain dan teori terkait, desain realia, dan juga validasi dan evaluasi dari para ahli untuk merevisi desain tersebut.

Kedua, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan yang kedua, desain ini telah dipraktikkan di kelas yang sesungguhnya. Pengaruh realia bagi pembelajaran siswa dapat disimpulkan sebagai berikut ini. Pertama, siswa dapat memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Inggris melalui realia, khususnya dari bermacam-macam gambar yang diberikan. Kedua, siswa dapat mengingat perbendaharaan kata dengan mudah. Ketiga, siswa termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Terakhir, siswa dapat belajar sambil bermain pada saat yang bersamaan sehingga mereka tidak merasa bosan ketika sedang belajar.