

ABSTRACT

Putranti, Adria Indah. (2010). *Using Songs and Games to Increase Students' Participation in the English Teaching and Learning Process in the Seventh Grade of SMP BOPKRI 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

One of the most fundamental factors in the successful teaching and learning process is students' participation. It is a very influential factor in the achievement of the learning output. The learning is not going well if the students do not participate in the teaching learning process. The higher the students' level of participation, the better learning achievement will be. Students' participation is needed in all teaching and learning process including the English teaching and learning process. Therefore, in order to get a better learning output, the English teachers have to increase students' participation in the teaching and learning process.

This research focused on the implementation of songs and games to increase students' participation in the English and teaching process. This research addressed a question. How can songs and games increase students' participation in the teaching and learning process in the seventh grade of *SMP BOPKRI 2 Yogyakarta*?

This research was classroom action research with aim to increase students' participation in the English teaching and learning process. The sample of this study was taken from Class 7A seventh grade students of *SMP BOPKRI 2 Yogyakarta*. The observation done by the researcher in Class 7A of *SMP BOPKRI 2 Yogyakarta* showed that there was a problem feasible to solve. The problem was that the participation in the English teaching and learning process was low. To solve this problem, the writer followed steps in classroom action research, namely planning, action, observation, and reflection. This problem was tried to be solved by two actions. The actions were (1) implementing songs in the beginning of the English lesson and (2) implementing games in the middle of the English lesson. These actions were implemented simultaneously in four cycles. This research was conducted in seven meetings. There were two meetings in each cycle, except in cycle 4 which only has one meeting.

In the data gathering, the writer used several instruments, namely human instrument, observation, field notes, tests, interview, and questionnaires. The first four instruments were conducted during the research, the other two after the research, and the last instrument before and after the research.

The result showed that the use of songs and games could help the students in Class 7A of *SMP BOPKRI 2 Yogyakarta* increase their participation in the English teaching and learning process. Songs with actions made the students happy. By making the students happy, it was easier to engage students in the learning process. The implementation of games with element of group work and competition increased the students' participation in the English teaching and learning process in Class 7A *SMP BOPKRI 2 Yogyakarta*. They made the students more involved in the English teaching and learning process. Group work enabled the students to associate with their friends to help each other and to share ideas.

The element of competition in the games made the students try hard to be better and even to be the best in their learning. It was because the students, who were still teenager, tended to want to be better than others. Besides, it required the students to work as fast as possible to beat other groups. These make the students more 'awake' in the teaching and learning process.



ABSTRAK

Putranti, Adria Indah. (2010). *Using Songs and Games to Increase Students' Participation in the English Teaching and Learning Process in the Seventh Grade of SMP BOPKRI 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Salah satu faktor pokok dalam keberhasilan proses belajar mengajar adalah partisipasi siswa. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil pencapaian siswa. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan mulus jika tidak ada partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Semakin tinggi partisipasi siswa, maka pencapaian hasil belajar siswa akan lebih baik. Partisipasi siswa sangat dibutuhkan dalam semua proses belajar mengajar, termasuk dalam proses belajar mengajar pelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil pencapaian belajar siswa yang lebih baik, guru Bahasa Inggris perlu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini fokus pada penerapan lagu dan permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menjawab satu pertanyaan. Bagaimana lagu dan permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris di kelas 7 SMP BOPKRI 2 Yogyakarta?

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7A SMP BOPKRI 2 Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas 7A SMP BOPKRI 2 Yogyakarta terdapat suatu masalah yang mungkin dapat dipecahkan. Masalah tersebut adalah bahwa partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris tergolong rendah. Untuk memecahkan masalah tersebut, penulis mengikuti langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Masalah tersebut akan diselesaikan dengan dua tindakan. Tindakan tersebut adalah (1) menerapkan lagu di awal pelajaran Bahasa Inggris dan (2) menerapkan permainan di tengah-tengah pelajaran Bahasa Inggris. Tindakan ini dilaksanakan bersamaan dalam empat siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh pertemuan. Terdapat dua pertemuan dalam tiap siklus, kecuali dalam siklus keempat yang hanya dapat dilaksanakan dalam satu pertemuan saja.

Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa instrumen, yaitu *human instrument*, observasi, catatan lapangan, tes, wawancara, dan kuesioner. Empat instrumen pertama dilaksanakan selama penelitian berlangsung, dua instrumen yang lain dilaksanakan setelah penelitian, dan instrumen terakhir dilaksanakan sebelum dan setelah penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan lagu dan permainan dapat membantu siswa di kelas 7A SMP BOPKRI 2 Yogyakarta meningkatkan partisipasi dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Lagu dengan gerakan membuat siswa senang. Dengan membuat siswa senang, akan lebih mudah untuk melibatkan mereka dalam proses belajar mengajar. Penerapan *games* yang berisi kerja kelompok dan kompetisi meningkatkan partisipasi siswa dalam proses

belajar mengajar Bahasa Inggris di kelas 7A SMP BOPKRI 2 Yogyakarta. *Games* membuat para siswa bekerjasama dengan siswa lain untuk saling membantu dan saling bertukar pikiran. Kompetisi yang terdapat dalam *games* membuat siswa untuk menjadi yang terbaik. Selain itu, kompetisi mengharuskan para siswa untuk bekerja secepat mungkin untuk mengalahkan kelompok yang lain. Hal ini membuat siswa lebih ‘bangun’ dalam proses belajar mengajar.

