

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

Sari, Gabriella Sandya Puspita. 2012. **Designing Computer-Based Exercises Using Hot Potatoes Software to Facilitate Independent Learning of Tenses for the First Grade Students of SMK Sanjaya Pakem**. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

The study aimed to design computer-based exercises using Hot Potatoes software to facilitate independent learning of tenses for the first grade students of SMK Sanjaya Pakem. The simple present and simple past tense learning were chosen because most of the students had low level of comprehension of both tenses. They needed supplementary exercises which enabled them to improve their basic tenses and to create entertaining environment of the learning at the same time. Hence, computer-based exercises were chosen because it was very interesting learning medium, so their motivation to learn would be increased. The computer-based exercises would also lead them to learn independently because it could be accessed at anytime outside classroom. Besides, the software was chosen because it provided five interesting programs to do the exercises. Therefore, two research problems were formulated, namely first, how computer-based exercises was designed, and second, what the computer-based exercises looked like.

The first question was answered by elaborating five steps of methodology. R&D models from Borg and Gall (1983) and Dick, Carrey, and Carrey (2005) underpinned the methodology of this study. The steps were (1) research and information collecting completed by conducting learners and context analysis, (2) planning completed by identifying instructional goal(s), conducting instructional analysis, writing performance objectives, and developing instructional strategy, (3) develop preliminary form of product completed by developing and selecting instructional materials, (4) preliminary field testing, and (5) main product revision. Here, the first two steps were called as pre design survey, whereas the fourth step was called as post design survey.

The answer to the second question was the presentation of the product. The product consisted of three units of exercises, namely Unit One focusing on simple present tense, Unit Two focusing on simple past tense, and Unit Three focusing on the combination of both tenses. Each unit had the same main themes, namely describing things, describing activities, describing events, occupation, and signs. To validate and improve the design, the writer conducted two kinds of preliminary form of product, namely trial of the product, conducted to the first grade students, and content evaluation, conducted to the English teacher and experts. As the conclusion of the product validation, the design was considered appropriate and suitable for the students to develop their grammatical skill focused on both tenses.

Finally, this interactive and interesting design would increase the students' motivation to learn English in fun environment. It is expected that they could change their habit of the learning and improve their grammatical skill and vocabulary by accessing the exercises regularly. To see the design, the reader could visit <http://sanfunlish.freewebclass.com> and enter by clicking login as guess.

Keywords: Hot Potatoes software, independent learning, tenses, the first grade students of SMK Sanjaya Pakem.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Sari, Gabriella Sandya Puspita. 2012. **Designing Computer-Based Exercises Using Hot Potatoes Software to Facilitate Independent Learning of Tenses for the First Grade Students of SMK Sanjaya Pakem**. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Studi ini bertujuan untuk mendisain soal-soal latihan berbasis komputer menggunakan perangkat lunak *Hot Potatoes* untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri mengenai *tenses* untuk siswa SMK Sanjaya Pakem kelas satu. Pembelajaran *simple present* dan *simple past tense* dipilih karena kebanyakan dari para siswa memiliki pemahaman *tenses* yang rendah. Mereka membutuhkan soal-soal latihan tambahan untuk meningkatkan kemampuan *tenses* dasar mereka dan pada saat yang bersamaan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, soal-soal latihan berbasis komputer dipilih karena media tersebut sangat menarik sehingga para siswa semakin termotivasi untuk belajar. Soal-soal latihan berbasis komputer tersebut juga mengarahkan mereka pada pembelajaran mandiri karena media tersebut dapat diakses setiap waktu di luar kelas. Di samping itu, perangkat lunak tersebut juga dipilih karena menyediakan lima program yang menarik untuk mengerjakan soal-soal latihan. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan dua pertanyaan, yaitu bagaimana sebuah disain mengenai soal-soal latihan berbasis komputer dibuat dan seperti apakah bentuk dari disain tersebut.

Pertanyaan pertama dijawab dengan menjabarkan kelima langkah dari prosedur penelitian. Langkah tersebut, yang merupakan gabungan teori Borg and Gall (1983) and Dick, Carrey, and Carrey (2005), merupakan pondasi pada penelitian ini. Langkah-langkahnya adalah (1) *research and information collecting*, yang dilengkapi dengan *conducting learners and context analysis*, (2) *planning*, yang dilengkapi dengan *identifying instructional goal(s)*, *conducting instructional analysis*, *writing performance objectives*, dan *developing instructional strategy*, (3) *develop preliminary form of product* yang dilengkapi dengan *developing and selecting instructional materials*, (4) *preliminary field testing*, dan (5) *main product revision*. Dalam penelitian ini, dua langkah pertama disebut sebagai *pre-design survey*, selain itu, langkah keempat disebut sebagai *post-design survey*.

Jawaban dari pertanyaan kedua adalah presentasi disain yang sudah dibuat. Disain tersebut terdiri atas tiga unit, yaitu *Unit One* berfokus pada *simple present tense*, *Unit Two* berfokus pada *simple past tense*, dan *Unit Three* berfokus pada kombinasi dari *tenses* tersebut. Setiap unit memiliki tema-tema yang sama, yaitu *describing things*, *describing activities*, *describing events*, *occupation*, dan *signs*. Untuk mengvalidasi dan memperbaiki disain tersebut, maka penulis melakukan dua proses pada langkah *preliminary form of product*, yaitu proses *trial of the product*, yang dilakukan oleh siswa kelas satu, dan proses *content evaluation*, yang dilakukan oleh seorang guru bahasa Inggris kelas satu (yang merupakan *practitioner*) dan dua orang dosen (yang merupakan *experts*). Proses validasi menyatakan bahwa disain tersebut dipertimbangkan sebagai disain yang cocok dan tepat untuk digunakan oleh siswa kelas satu untuk mengembangkan kemampuan tata bahasa mereka yang berfokus pada pembelajaran *tenses* tersebut.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pada akhirnya, disain yang interaktif dan menarik ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris di dalam lingkungan yang menyenangkan. Dengan ini diharapkan bahwa mereka dapat mengubah pandangan mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan tata bahasa dan pemahaman kosakata dengan cara mengakses soal-soal pada disain ini secara berkala. Untuk melihat disain tersebut, pembaca dapat mengunjungi <http://sanfunlish.freewebclass.com> dan masuk dengan mengklik *login as guess*.

Kata kunci: perangkat lunak *Hot Potatoes*, pembelajaran mandiri, *tenses*, siswa kelas satu SMK Sanjaya Pakem.

