

## ABSTRACT

**Pajo, Maria Nage** (2017). *Using Games to Improve Vocabulary Knowledge of the Eleventh Grade Students of Senior High School*. English Language Education Study Program Department of Language and Arts Education Faculty of Teachers Training and Education Yogyakarta: Sanata Dharma University.

English as one of the international languages is spoken by a lot of people from various countries, with various backgrounds and various cultures. English is often regarded by some people as a difficult language to learn and to comprehend. For those who learn English as a subject in senior high schools, English is also often assumed as a difficult subject to learn. Students find difficulties in learning English, especially in understanding vocabulary. The problem was they had very limited vocabulary. So, the writer applied games as the solution to this problem.

The purpose of writing this paper is to improve students' understanding of vocabulary especially among the eleventh grade. The objective of this writing is to find out is the use of game in class can help the students to knowing new vocabulary for eleventh grade students. Besides, the teacher should be able to provide the students with the interesting media in teaching and learning activities.

In order to achieve the objective of the research, the method employed are library research. George, (2008, p. 6) stated that library study 'involves identifying and locating sources that provide factual information or personal/expert opinion on research question'.

Games helped the students in understanding vocabulary fast and easily. Based on data, it can be concluded that games helped the students in improving their vocabulary.

It is suggested that teachers use games to improve students' vocabulary in order to achieve goals. Students are also suggested to improve their vocabulary by playing games in the internet, games book such as "Doctor-Doctor, Kim's, scrabble or crosswords" so the students can practice their English while improving their vocabulary.

**Keywords:** vocabulary, knowledge, games

## ABSTRAK

**Pajo, Maria Nage** (2017). *Using Games to Improve Vocabulary Knowledge of the Eleventh Grade Students of Senior High School*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Pendidikan Bahasa dan Seni. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional digunakan oleh banyak orang dari berbagai negara, dengan berbagai latar belakang, dan berbagai budaya. Bahasa Inggris sering diasumsikan oleh sebagian orang sebagai bahasa yang sulit untuk dipelajari dan dipahami. Bagi mereka yang belajar bahasa Inggris sebagai mata pelajaran di sekolah menengah atas, bahasa Inggris juga sering diasumsikan sebagai pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Para siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, khususnya dalam memahami arti kata. Hal itu dikarenakan keterbatasan pemahaman kosakata bahasa Inggris yang dimiliki para siswa. Oleh karena itu penulis memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan permainan.

Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk membantu memperbaiki pemahaman kosakata semua siswa sekolah menengah atas khususnya kelas sebelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan didalam kelas dapat membantu penambahan kosakata baru untuk siswa kelas sebelas. Selain itu guru juga harus mampu menyediakan pengajaran yang menarik bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, metode penelitian kepustakaan dipergunakan. George, (2008, p. 6) menyatakan bahwa studi pustaka 'melibatkan identifikasi dan penempatan sumber yang memberikan informasi faktual atau pendapat pribadi / pakar mengenai pertanyaan penelitian'.

Permainan membantu para siswa untuk memahami setiap kosakata bahasa Inggris dengan cepat dan mudah. Berdasarkan dari data-data yang didapat dapat disimpulkan bahwa permainan dapat membantu para siswa dalam memperbaiki pemahaman kosakata.

Permainan disarankan bagi guru untuk memperbaiki pemahaman kosakata yang dimiliki siswa sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Siswa juga disarankan untuk memperbaiki penguasaan kosakata dengan mencari permainan yang terdapat pada internet, buku permainan seperti "Doctor Doctor, Kim's, scrabble game" atau mengisi teka-teki silang sehingga selain dapat melatih belajar bahasa Inggris juga meningkatkan penguasaan kosakata yang dimiliki.

**Kata kunci:** vocabulary, knowledge, games