

ABSTRACT

Wijayanti, Maria Rosari Triharahya. (2018). *Saying-It-Now Game for 7th Grade Students' Vocabulary Building in SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan.* Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta is one of the schools in Yogyakarta which has vocabulary problem. The English teacher in this school does not speak English too much during the learning process. It is because the students are difficult to mention vocabulary. Therefore, the teacher needs to make a fun learning activity to increase the students' vocabulary. One of the ways to build the students' vocabulary is through a game.

Saying-It-Now game was implemented as one of the solutions to increase students' vocabulary. By implementing *Saying-It-Now* game, the English teacher expected that this game helped the students to enrich their vocabulary. Therefore, this study is aimed to indentify how *Saying-It-Now* game increase students' vocabulary.

There were two research questions addressed in this research: (1) "How is *Saying-It-Now* game implemented in class VIIB SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan?" and (2) "To what extent does *Saying-It-Now* game help students build their vocabulary?" This research was Classroom Action Research. The participants in this research were the 7th grade B of SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta. The researcher used three research instruments to obtain the data. They were observation, questionnaire, and interview.

The first answer described the implementation of *Saying-It-Now* game as a fun activity which was played by the students in the class. This game was implemented in three cycles. Each cycle has four parts, namely plan, action, observation, and reflection. Cycle 2 and cycle 3 were used to improve the previous learning activity. The second answer described how *Saying-It-Now* game increased students' vocabulary of 7th grade B. There were three ways how *Saying-It-Now* game helped the students built their vocabulary. The first was *Saying-It-Now* game could decrease students' boredom. The second was *Saying-It-Now* game could motivate the students in learning English. The last was *Saying-It-Now* game could increase students' vocabulary.

Keywords: *Saying-It-Now* game, game, vocabulary building

ABSTRAK

Wijayanti, Maria Rosari Triharahya. (2018). *Saying-It-Now Game for 7th Grade Students' Vocabulary Building in SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan.* Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta adalah salah satu sekolah di Yogyakarta yang memiliki permasalahan dalam kosakata. Guru Bahasa Inggris di sekolah ini tidak banyak berbicara Bahasa Inggris selama proses belajar. Oleh karena itu, siswa-siswa kesulitan untuk menyebutkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu, guru membutuhkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kosakata siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kosakata siswa adalah melalui sebuah permainan.

Permainan *Saying-It-Now* telah diimplementasikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kosakata siswa. Dengan mengimplementasikan permainan *Saying-It-Now*, guru Bahasa Inggris berekspektasi bahwa permainan ini membantu siswa untuk memperkaya kosakata mereka. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana permainan *Saying-It-Now* meningkatkan kosakata siswa.

Terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini: (1) “Bagaimana permainan *Saying-It-Now* diimplementasikan di kelas VIIB SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan?” dan (2) “Sejauh mana permainan *Saying-It-Now* membantu siswa dalam membangun kosakata mereka?” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Peserta dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas VIIB SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta. Peneliti menggunakan tiga instrument untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, pembagian kuesioner, dan wawancara.

Hasil pertama dari penelitian mendeskripsikan implementasi dari permainan *Saying-It-Now* sebagai kegiatan yang menyenangkan yang dimainkan oleh siswa di kelas. Permainan ini diimplementasikan dalam tiga siklus. Tiap siklus memiliki empat bagian, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus kedua dan ketiga digunakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran sebelumnya. Hasil kedua dari penelitian mendeskripsikan bagaimana permainan *Saying-It-Now* meningkatkan kosakata siswa. Terdapat tiga cara bagaimana permainan *Saying-It-Now* membantu siswa dalam membentuk kosakata siswa. Pertama, permainan *Saying-It-Now* dapat mengurangi kebosanan siswa. Kedua, permainan *Saying-It-Now* dapat memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Ketiga, permainan *Saying-It-Now* dapat meningkatkan kosakata siswa.

Kata Kunci: *Saying-It-Now game, game, vocabulary building*