

## ABSTRACT

**Nastiti, Maria Graciela Wuri.** (2020). *Using Taboo Game to Improve Vocabulary of Grade VIII Students of SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul*: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University

English is important since it is an international language. In learning English, vocabulary takes a fundamental role, especially for EFL students. People will find difficulties in communication and expressing their language when they do not have good vocabulary mastery. Therefore, learning vocabulary is a necessity to master four other skills, i.e. listening, writing, speaking, and reading. The *Taboo* game can be used as an interesting and helpful learning medium to learn vocabulary. In this research, the researcher used some cards which consist of verbs in the present continuous tense (Verb-ing). This research is aimed to improve vocabulary of grade VIII students at *SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul*.

This study was conducted to answer two formulated research questions, i.e. how is the *Taboo* game implemented to improve vocabulary of grade VIII students of *SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul*, and how effectively does the *Taboo* game improve vocabulary of grade VIII students of *SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul*.

The researcher conducted a classroom action research in this research. There were 27 participants in this research. The data were gathered through doing observation and tests, distributing the questionnaires, and interviewing the students. The tests and observation were used as the primary instruments, whereas the questionnaire and interview functioned as the supportive data to support the result.

The *Taboo* game was implemented in two cycles. In the first cycle, it was done in pairs while in the second cycle it was done in groups. This game encouraged the students to guess the intended words based on the clues which are explained by the teller without mentioning the *taboo* word which is written on the cards. The result of this research showed that the *Taboo* game could improve the students' vocabulary. It was proven by the significant improvement of the mean score from the pre-test (56.07) to the last post-test (97.3) with p-value ( $p=0.00$ ) less than 0.05 which means there is a significant difference. The questionnaire and interview results also showed that the students were happy and enjoyed learning vocabulary using the *Taboo* game. As a result, the *Taboo* game helps the students in improving their vocabulary mastery. Therefore, English teachers can use the *Taboo* game as media in vocabulary learning for the students.

**Keywords:** *Taboo* game, improvement, vocabulary

## ABSTRAK

**Nastiti, Maria Graciela Wuri.** (2020). *Using Taboo Game to Improve Vocabulary of Grade VIII Students of SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul*: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University

Bahasa Inggris merupakan sesuatu hal yang penting semenjak menjadi bahasa internasional. Kosakata memiliki peran yang mendasar dalam belajar Bahasa Inggris khususnya bagi siswa EFL. Peserta didik akan menemukan banyak kesulitan dalam berkomunikasi dan mengekspresikan bahasa mereka ketika mereka tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup. Maka dari itu, pembelajaran kosakata diperlukan untuk menguasai empat keterampilan lainnya seperti, mendengarkan, menulis, berbicara, dan membaca. Taboo game dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata yang menarik dan membantu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kartu yang bertuliskan kata kerja dalam present continuous (Verb-ing). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu bagaimana penerapan Taboo game untuk meningkatkan kosakata siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul dan seberapa efektif *Taboo game* meningkatkan kosa kata siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Semin Gunungkidul.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Terdapat 27 siswa sebagai responden. Pengumpulan data ditempuh melalui kegiatan observasi dan tes, penyebaran kuisisioner, dan wawancara responden. Tes dan observasi digunakan sebagai instrument utama sedangkan kuisisioner dan wawancara digunakan sebagai instrument tambahan untuk memperkuat data.

*Taboo game* dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama permainan dilakukan berpasangan sedangkan pada siklus kedua dilakukan secara berkelompok. Permainan ini mendorong para siswa untuk menebak kata yang dimaksudkan berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh pencerita tanpa menyebutkan kata yang dilarang (*taboo words*) yang tertulis di kartu. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *Taboo game* dapat meningkatkan kosakata para siswa. Ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pada *pre-test* (56.07) ke *post-test* (97.3) dengan signifikansi kurang dari 0.05 ( $p=0.00$ ) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil kuisisioner dan wawancara juga menunjukkan bahwa para siswa merasa senang dan menikmati kegiatan pembelajaran kosakata menggunakan *Taboo game*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *Taboo game* dapat membantu para siswa meningkatkan kosakata mereka. Maka dari itu, Guru Bahasa Inggris dapat menggunakan *Taboo game* sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa.

**Kata kunci:** *Taboo game*, improvement, vocabulary