

ABSTRACT

Anriko, Mikael (2022). *Using Picture Guessing Games to Improve Junior High School Students' Vocabulary*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Students have lost their enthusiasm and learning process since COVID-19 2020 emerged as a pandemic. Students certainly lack a supportive learning environment, especially in learning English. Students are less motivated to learn in the online learning setting. This is an opportunity for researchers to examine learning in face-to-face classrooms. The researcher studied the significance of using picture guessing games as an English learning activity to increase students' vocabulary. Observing students' language is very important because students need to enrich their vocabulary to improve their English as a second language.

The researcher has two research questions to identify students' language, especially their vocabulary knowledge. The first is "How can picture guessing games be implemented in vocabulary learning activities for junior high school students?" and the second is "How is the effectiveness of using picture guessing games to enhance junior high school students' vocabulary?". The researcher maps out the plan to answer research question number 1 in the classroom action research (CAR) method section. For research question number 2, the researcher gathers the data in the form of student scores on English subjects, results from T-tests, and questionnaires.

The Researcher used Classroom action research (CAR) to examine students' learning, especially on the topic of vocabulary material, utilizing picture guessing games. The researcher conducted classroom action research from April 17 to May 9, 2022.

This research was conducted at SMP Santo Paulus, Palangkaraya. This study aimed to improve students' vocabulary, especially by determining whether picture guessing games work and which type is better.

The action classroom research (CAR) method being used has two cycles. These two different cycles use different methods. In cycle 1, the researcher carried out learning activities while inviting students to play using the available pictures, while for cycle 2, the researcher used the technique of drawing manually. The results of the two cycles are then compared to see whether there is a significant increase in the value between cycle 1 and cycle 2.

Keywords: *Picture guessing games, Vocabulary, Improve*

ABSTRAK

Anriko, Mikael (2022). *Using Picture Guessing Games to Improve Junior High School Students' Vocabulary*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Siswa kehilangan semangat dan proses belajarnya sejak COVID-19, 2020 muncul sebagai pandemi. Siswa tentunya kurang memiliki lingkungan belajar yang mendukung, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa kurang termotivasi untuk belajar dalam suasana pembelajaran online. Hal ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk mengkaji pembelajaran di kelas tatap muka. Peneliti mempelajari pentingnya penggunaan permainan tebak gambar sebagai kegiatan belajar bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata siswa. Mengamati bahasa siswa sangat penting karena siswa perlu memperkaya kosakata mereka untuk meningkatkan bahasa Inggris mereka sebagai bahasa kedua.

Peneliti memiliki dua pertanyaan penelitian untuk mengidentifikasi bahasa siswa, terutama pengetahuan kosa kata mereka. Yang pertama adalah “Bagaimana penerapan permainan tebak gambar dalam kegiatan pembelajaran kosakata untuk siswa SMP?” dan yang kedua adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tebak gambar untuk meningkatkan kosakata siswa SMP?”. Peneliti memetakan rencana untuk menjawab pertanyaan penelitian nomor 1 pada bagian metode penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk pertanyaan penelitian nomor 2, peneliti mengumpulkan data berupa nilai siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, hasil dari T-test, dan angket.

Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji hasil belajar siswa khususnya pada topik materi kosakata, dengan memanfaatkan permainan tebak gambar. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dari tanggal 17 April sampai dengan 9 Mei 2022.

Penelitian ini dilakukan di SMP Santo Paulus, Palangkaraya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa, terutama dengan menentukan apakah permainan tebak gambar berhasil dan jenis permainan mana yang lebih baik.

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan terdiri dari dua siklus. Kedua siklus yang berbeda ini menggunakan metode yang berbeda. Pada siklus 1 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sambil mengajak siswa bermain menggunakan gambar-gambar yang tersedia, sedangkan untuk siklus 2, peneliti menggunakan teknik menggambar secara manual. Hasil dari kedua siklus tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat apakah ada peningkatan nilai yang signifikan antara siklus 1 dan siklus 2.

Kata kunci: Permainan tebak gambar, Kosakata, Peningkatan