

ABSTRACT

Agung, Aurelius Santotinus. (2023). *The Use of Flashcards Game to Improve Mappi Students' Vocabulary Mastery in Sanata Dharma University Yogyakarta*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Students can find difficulties with the four basic English skills, namely speaking, reading, listening, and writing if they do not have sufficient vocabulary mastery. Thus, vocabulary learning is an essential element in the process of mastering English language skills. A strong vocabulary is critical for students to excel in these language skills. This research emphasizes the significance of vocabulary acquisition in enhancing language proficiency and overall communication abilities. Nevertheless, Mappi Students in Sanata Dharma University (SDU) Student Residence still found it challenging to master English vocabulary. As flashcards games can help students learn vocabulary based on several studies, this research aims to answer the following research question, "To what extent does the application of flashcards improve the vocabulary mastery of Mappi students at the Student Residence?" Based on this research question, this research presents the strategic implementation of flashcard games to enhance the vocabulary mastery of Mappi students at the Student Residence. It aims to thoroughly investigate and demonstrate the effectiveness of flashcards in improving students' vocabulary mastery.

The participants of this research were five students in semester one from Mappi Regency (Papua) staying at SDU Student Residence. This research used Classroom Action Research (CAR) as the methodology. The steps of the study were planning, acting, observing, and reflecting. The instruments of data gathering were the tests (progress test I and progress test II), questionnaires, and observations. The data were mixed both qualitative and quantitative. Qualitative data were taken from open-ended questionnaires results and observations while quantitative data were taken from the result of the tests (Progress Test I and Progress Test II).

The findings revealed that students' vocabulary mastery had improved. It could be seen from the improvement of students' average scores which was 41.4 in progress test I to 84 in progress test 2. Therefore, the teaching and learning process can improve students' vocabulary mastery by using a flashcards game.

Keywords: *Classroom Action Research, Flashcards game, Vocabulary.*

ABSTRAK

Agung, Aurelius Santotinus. (2023). *The Use of Flashcards Game to Improve Mappi Students' Vocabulary Mastery in Sanata Dharma University Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.

Siswa dapat menghadapi kesulitan dalam menguasai empat keterampilan bahasa Inggris dasar, yaitu berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis jika mereka belum memiliki penguasaan kosakata yang memadai. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan elemen penting dalam proses menguasai keterampilan berbahasa Inggris. Penguasaan kosakata yang kuat menjadi hal yang krusial bagi siswa untuk berprestasi dalam keterampilan berbahasa tersebut. Penelitian ini menekankan pentingnya akuisisi kosakata dalam meningkatkan kemahiran berbahasa dan kemampuan komunikasi secara keseluruhan. Meskipun demikian, Mahasiswa Mappi di Asrama Universitas Sanata Dharma (USD) masih merasa kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Inggris. Karena permainan *flashcards* dapat membantu siswa belajar kosakata berdasarkan beberapa studi, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian berikut, "Sejauh mana penerapan *flashcards* meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa Mappi di Asrama Student Residence?" Berdasarkan pertanyaan penelitian, penelitian ini menyajikan implementasi strategis dari permainan *flashcards* untuk meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa Mappi di Asrama Student Residence. Tujuannya adalah untuk menyelidiki secara mendalam dan menunjukkan efektivitas *flashcards* dalam meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa.

Partisipan dalam penelitian ini adalah lima mahasiswa semester satu dari Kabupaten Mappi (Papua) yang tinggal di Asrama Mahasiswa USD. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah penelitian ini adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data adalah tes (*Progress Test I* dan *Progress Test II*), angket, dan observasi. Data dicampur baik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil kuesioner terbuka dan observasi sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil tes (*Progress Test I* dan *Progress Test II*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata mahasiswa telah meningkat. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula hanya 41.4 pada *Progress Test I* menjadi 84 pada *Progress Test II*. Oleh karena itu, proses belajar mengajar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan *Flashcards Game*.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Permainan Flashcards, Kosakata.