

ABSTRACT

Julianita, Valencia (2024). *The Use of A Pictionary Game for Fourth Grade of Teruna Bangsa Elementary School Students in Improving Their Vocabulary Mastery*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Vocabulary is one of the most essential aspects of English. Therefore, four English skills cannot be achieved by students if they still have difficulties mastering the vocabulary. The research deals with improving students' vocabulary mastery. Fourth grade students at Teruna Bangsa Elementary School had problems learning English vocabulary. The researcher addressed two research questions: (1) How is the Pictionary game implemented to improve students' vocabulary mastery? (2) What elements can be improved by applying a Pictionary game in English learning?

The research aims to help students improve their vocabulary mastery through a Pictionary game. The research applied Classroom Action Research (CAR). The researcher used two cycles adopted from Kemmis and Taggart (2010) which consist of four steps: planning, action, observation, and reflection in each cycle. The finding of the research was that a Pictionary game could improve students' vocabulary mastery.

The results of the observation and interview also showed an improvement in students' activeness, response, and participation. Students understood the meaning, usage, word formation, and grammar. The researcher concluded that there was an improvement in students' vocabulary mastery before and after they were taught by using a Pictionary game. Based on the research, it is recommended that English teachers use a Pictionary game to teach English vocabulary.

Keywords: classroom action research, pictionary game, vocabulary mastery,

ABSTRAK

Julianita, Valencia (2024). *Penggunaan Permainan Pictionary untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Teruna Bangsa dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris tidak dapat dicapai oleh siswa jika mereka masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Penelitian ini berkaitan dengan peningkatan penguasaan kosakata siswa. Siswa kelas empat di Sekolah Dasar Teruna Bangsa memiliki masalah dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Peneliti menjawab dua pertanyaan penelitian: (1) Bagaimana permainan Pictionary diimplementasikan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa? (2) Elemen apa saja yang dapat ditingkatkan dengan menerapkan permainan Pictionary dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka melalui permainan Pictionary. Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menggunakan dua siklus yang diadopsi dari Kemmis dan Taggart (2010) yang terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi di setiap siklusnya. Temuan dari penelitian ini adalah bahwa permainan Pictionary dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan, respon, dan partisipasi siswa. Siswa memahami arti, penggunaan, pembentukan kata, dan tata bahasa. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa baik sebelum dan sesudah mereka diajarkan dengan menggunakan permainan Pictionary. Berdasarkan penelitian tersebut, disarankan agar peneliti bahasa Inggris menggunakan permainan Pictionary dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris.

Kata kunci: penelitian tindakan kelas, penguasaan kosakata, permainan Pictionary,