

**THE EFFECT OF FLY SWATTER GAME TOWARD
ELEMENTARY STUDENTS' VOCABULARY MASTERY
IN SD NEGERI 1 BONGAN**

By:

Kadek Krisna A. Suhendra

English Language Education

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a crucial foundation for elementary students studying any language, including English. The typical problem that cause student to lack vocabulary are that they easily become bored when the teacher explains things, that they believe acquiring language only entails understanding its meaning, and that they exclusively acquire vocabulary from their textbooks. On the other hand, many studies show that using games can improve vocabulary mastery, but most studies on this teaching method are not conducted with elementary students, especially considering that previously, English was not a compulsory subject in the elementary school curriculum as far as the Indonesian EFL context is concerned. To fill this gap, this study examines whether the use of this method has an impact on the vocabulary mastery of elementary students. The study was a pre-experiment involving 26 students from a state elementary school in Tabanan Regency, Bali. Using descriptive and inferential (paired t-test) statistics, this study concluded that the use of the fly swatter game had a significant effect on the students vocabulary mastery which was indicated by a significant increase in student scores after being given the teaching treatment using the fly swatter game. Regarding this result, it is suggested that elementary school teachers consider using the fly swatter game when teaching vocabulary to their students.

Keywords: Vocabulary mastering, Fly Swatter game, Elementary student, Learning English

**THE EFFECT OF FLY SWATTER GAME TOWARD
ELEMENTARY STUDENTS' VOCABULARY MASTERY
IN SD NEGERI 1 BONGAN**

By:

Kadek Krisna A. Suhendra

English Language Education

ABSTRACT

Penguasaan kosakata adalah fondasi penting bagi siswa sekolah dasar yang mempelajari bahasa apa pun, termasuk bahasa Inggris. Masalah khas yang menyebabkan siswa kekurangan kosakata adalah bahwa mereka mudah bosan ketika guru menjelaskan sesuatu, bahwa mereka percaya memperoleh bahasa hanya memerlukan pemahaman maknanya, dan bahwa mereka secara eksklusif memperoleh kosakata dari buku teks mereka. Di sisi lain, banyak penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi sebagian besar penelitian tentang metode pengajaran ini tidak dilakukan dengan siswa sekolah dasar, terutama mengingat bahwa sebelumnya, bahasa Inggris bukan mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah dasar sejauh menyangkut konteks EFL Indonesia. Untuk mengisi kesenjangan tersebut, penelitian ini mengkaji apakah penggunaan metode ini berdampak pada penguasaan kosakata siswa SD. Penelitian ini merupakan pra-percobaan yang melibatkan 26 siswa dari sebuah sekolah dasar negeri di Kabupaten Tabanan, Bali. Dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (paired t-test), penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan fly swatter berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan mengajar menggunakan permainan fly swatter. Mengenai hasil ini, disarankan agar guru sekolah dasar mempertimbangkan untuk menggunakan permainan pemukul lalat saat mengajarkan kosakata kepada siswa mereka.

Kata kunci: Penguasaan kosakata, permainan Fly Swatter, Siswa SD, Belajar Bahasa Inggris