

ABSTRACT

THE APPLICATION OF THE BAAMBOOZLE GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY

By

Andika Dwi Aryansyah (1912021106)

English Language Education, Ganesha University of Education

Baamboozle is a fun game to play in the classroom by ringing a bell per group. The purpose of this study was to find out whether the use of Bamboozle can improve the vocabulary mastery of grade VII-A students at SMPN 1 Sukasada and to identify the factors that support and obstruct during the research. This study used grade VII-A as the subject which consisted of 31 students. There were thirty-one students, with 17 boys and 14 girls. There were four meetings. The Kemmis and McTaggart methodologies were modified for use in the classroom action research approach. Tests and observation sheets were used to gather data, which were then descriptively, qualitatively, and quantitatively assessed. The results showed an increase in the percentage of students who had a high level of vocabulary mastery in each cycle, in the first cycle recorded 62.13% and in the second cycle recorded 81.74% and based on the observation sheets, there were obstruct factors during the research such as limited Wi-Fi or Internet access in the classroom, and students who did not want to discuss in groups. Meanwhile, the supporting factors during this research were the LCD Projector facilities that were functioning properly, making it easier for the students.

Keywords: Baamboozle; Vocabulary; Teaching Vocabulary.

ABSTRAK

THE APPLICATION OF THE BAAMBOOZLE GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY

Oleh:

Andika Dwi Aryansyah (1912021106)

English Language Education, Ganesha University of Education

Bamboozle adalah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan di dalam kelas dengan cara membunyikan lonceng per kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan Bamboozle dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII-A di SMPN 1 Sukasada dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat selama penelitian berlangsung. Penelitian ini menggunakan kelas VII-A sebagai subjek yang terdiri dari 31 siswa. Ada tiga puluh satu siswa, dengan 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Metodologi Kemmis dan McTaggart dimodifikasi untuk digunakan dalam pendekatan penelitian tindakan kelas. Tes dan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dinilai secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase siswa yang memiliki tingkat penguasaan kosakata yang tinggi pada setiap siklusnya, pada siklus pertama tercatat 62,13% dan pada siklus kedua tercatat 81,74% dan berdasarkan lembar observasi, terdapat faktor penghambat selama penelitian berlangsung seperti terbatasnya akses Wi-Fi atau internet di dalam kelas dan siswa yang tidak mau berdiskusi dalam kelompok. Sedangkan faktor pendukung selama penelitian ini adalah fasilitas LCD Projector yang berfungsi dengan baik, sehingga memudahkan mahasiswa.

Kata Kunci: Bamboozle; Kosakata; Pengajaran Kosakata.