

ABSTRACT

Yulius Febrian Erik Nugroho (2023). *Designing Innovative Monopoly Vocabulary Mastery Game (MOVAME) for B1 Level CEFR Students' Vocabulary Mastery*. English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Yogyakarta: Sanata Dharma University.

English is a compulsory subject from elementary to university which is expected to be mastered by all Indonesian students. Rao (2019) mentioned that English is an international language recognized worldwide. Unfortunately, from the research by Luthfiyah (2021) proven that many students are not able to fulfil this expectation because of the lack of students' vocabulary mastery, which are the foundation for learning the English Language. Teachers need to do innovation to help students in memorize and understand vocabulary to overcome this problem. Several previous studies have shown that modified Monopoly games can help students to learn vocabulary, grammar, and descriptive text understanding. The writer wanted to create MONOPOLY VOCABULARY MASTERY GAME (MOVAME) for Students' B1 level of CEFR vocabulary mastery. The goal is to make the students' learning more enjoyable so that students can easily memorize dan understand the B1 level of CEFR vocabulary.

This project was conducted using the ADDIE model because it provides a systematic approach to designing and developing effective instructional materials or media. Sarani & Sahebi (2012) mentioned that task-based learning approach commonly used in learning vocabulary because vocabulary is better memorized by practicing. It also has enticing design that attract the players to play this game. Besides that, the game's rule is easy to understand. Based on the data obtained, it can be concluded that this boardgame helps player to memorize B1 level English vocabulary. This board game also helps to understand the meaning and the application of a vocabulary in a sentence.

Keywords: B1 level CEFR, Innovative monopoly, Task-based learning, Vocabulary mastery

ABSTRAK

Yulius Febrian Erik Nugroho (2023). Designing Innovative Monopoly Vocabulary Mastery Game (MOVAME) for B1 Level CEFR Students' Vocabulary Mastery. English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib dari sd sampai perguruan tinggi yang diharapkan untuk dikuasai oleh semua siswa di Indonesia. Rao (2019) menyebutkan bahwa Bahasa Inggris adalah Bahasa internasional yang diakui seluruh dunia. Sayangnya dari penelitian oleh Luthfiana (2021) membuktikan bahwa banyak siswa tidak bisa memenuhi harapan ini karena kurangnya kemampuan kosa kata yang merupakan dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris. Perlu adanya inovasi dari guru untuk membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosa kata untuk mengatasi masalah ini. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan monopoli yang dimodifikasi dapat membantu siswa belajar kemampuan penguasaan kosa kata, pemahaman tata bahasa, dan pemahaman teks deskriptif. Penulis ingin membuat MONOPOLY VOCABULARY MASTERY GAME (MOVAME) untuk belajar kosa kata bahasa Inggris tingkat B1 CEFR pada siswa. Tujuannya adalah membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menghafal dan memahami kosa kata pada level B1 CEFR.

Proyek ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE karena memberikan pendekatan yang sistematis untuk merancang dan mengembangkan bahan atau media pembelajaran yang efektif. Sarani & Sahebi (2012) menyebutkan bahwa pendekatan berbasis tugas sering digunakan untuk mempelajari kosa kata karena kosa kata lebih baik dihafal dengan mempraktikkannya. Permainan ini juga memiliki desain yang menarik perhatian pemain untuk memainkannya. Selain itu, peraturan pada permainan ini mudah dipahami. Dari data yang didapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan papan ini membantu siswa dalam mengingat kosa kata Bahasa Inggris pada level B1. Permainan papan ini juga membantu untuk memahami definisi serta penggunaan vocabulary pada suatu kalimat.

Keywords: B1 level CEFR, Innovative monopoly, Task-based learning, Vocabulary mastery