

ABSTRACT

Harjana, Angela Willyane (2024). *Using Charades Game To Improve Seventh-Grade Students In SMP Santo Aloysius Turi Motivation In Learning Vocabulary*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

Learning a language often causes students to experience difficulties, especially in learning vocabulary. As a result, they quickly lose motivation when studying. Considering the importance of vocabulary in language mastery, alternative media are needed to learn vocabulary, namely using the Charades game.

The researcher focused on answering the research questions: "How is the "Charades game" implemented to influence students' motivation to participate in learning English vocabulary at SMP Santo Aloysius Turi?" and "How does the "Charades game" influence students' motivation to participate in learning English vocabulary at SMP Santo Aloysius Turi?"

The researcher used Classroom Action Research (CAR), according to Kemmis and McTaggart (1988). The steps of CAR are plan, action, observation, and reflection. The participants of this research were 21 students in class 7C of SMP Santo Aloysius Turi. The research instruments were interviews, questionnaires, and vocabulary tests.

The questionnaire results showed that 43% of students agreed that using the Charades game could increase their motivation to learn vocabulary. The interview results also showed that students were happy and enthusiastic about learning. This research concludes that the Charades game can improve seventh-grade students' motivation to learn vocabulary at SMP Santo Aloysius Turi.

Keywords: Charades game, vocabulary, motivation, classroom action research

ABSTRAK

Harjana, Angela Willyane (2024). Penggunaan Permainan *Charades* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas Tujuh di SMP Santo Aloysius Turi dalam Mempelajari Kosakata. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Mempelajari suatu bahasa seringkali menyebabkan siswa mengalami kesulitan, khususnya dalam mempelajari kosa kata. Akibatnya, mereka cepat kehilangan motivasi ketika belajar. Mengingat pentingnya kosakata dalam penguasaan bahasa, maka diperlukan media alternatif untuk mempelajari kosakata yaitu dengan menggunakan permainan *Charades*.

Peneliti fokus menjawab pertanyaan penelitian: “Bagaimana penerapan “Permainan *Charades*” untuk mempengaruhi motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SMP Santo Aloysius Turi?” dan “Bagaimana pengaruh “Permainan *Charades*” terhadap motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SMP Santo Aloysius Turi?”

Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Kemmis dan McTaggart (1988). Langkah-langkah (PTK) adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Partisipan penelitian ini adalah 21 siswa kelas 7C SMP Santo Aloysius Turi. Instrumen penelitiannya berupa wawancara, angket, dan tes kosakata.

Hasil angket menunjukkan bahwa 43% siswa setuju bahwa penggunaan permainan *Charades* dapat meningkatkan motivasi belajar kosakata. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa senang dan antusias untuk belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *Charades* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII dalam belajar kosakata di SMP Santo Aloysius Turi.

Kata kunci: Permainan *Charades*, kosakata, motivasi, penelitian tindakan kelas