

## ABSTRACT

Purwanti, Susi. 2013. *“Improving Students’ Vocabulary Mastery Using Flashcard in “Kotak Pos” Traditional Game” (The Case of the Seventh Grade Students of SMP Assirajiyah Menur in the Academic Year 2013/2014).* A final Project, English Language Education Study Program. College of Languages, Sultan Agung Islamic University. The first advisor: Prof. Dr. Warsono, M.A. and the second advisor: Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd.,M.Pd.

This study is an attempt to find out how to use “kotak pos” traditional game in improving students’ vocabulary mastery and to find out how “kotak pos” traditional game improves the students’ vocabulary mastery. To achieve the objective of the study the writer conducted pra-experimental research (one group pretest-posttest) because the writer used one group as a subject. The subjects of the study were the seventh grade students of SMP Assirajiyah Menur. There were 38 students: 18 boys and 20 girls. The writer carried out four steps for collecting the data. The first step was conducting a pre-test; the second step was conducting treatment; the third step was conducting post-test and the last was conducting interview for students and the English teacher. In analyzing the data, the writer used quantitative measurement. Based on the analysis result, the average of students’ achievement in pre-test was 62.39 which increased in post-test to 71.53. Based on this study, it was concluded that using flashcard in “kotak pos” traditional game could improve students’ vocabulary mastery. And also, it could be seen that sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . It means that  $H_a$  was accepted. Besides, it made students more interested and motivated in learning vocabulary. And also students found it easy to memorize words and meaning.

**Key words:** “kotak pos” traditional game, flashcard, and vocabulary.

## INTISARI

Purwanti, Susi. 2013. *“Improving Students’ Vocabulary Mastery Using Flashcard in “Kotak Pos” Traditional Game” (The Case of the Seventh Grade Students of SMP Assirajiyah Menur in the Academic Year 2013/2014)*. A Final Project, English Language Education Study Program, College Languages, Sultan Agung Islamic University. Dosen Pembimbing Pertama: Prof. Dr. Warsono, M.A. dan Dosen Pembimbing Kedua: Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd.,M.Pd.

Studi ini merupakan sebuah upaya untuk mengetahui cara menggunakan flashcard dalam permainan tradisional “kotak pos” dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan mengetahui bagaimana cara flashcard dalam permainan tradisional “kotak pos” meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Untuk meraih tujuan penelitian tersebut, penulis melaksanakan penelitian pra-experimental (satu kelompok pretest-posttest) karena penulis menggunakan satu kelompok sebagai subjek. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Assirajiyah Menur; yang terdiri dari 38 siswa, 18 laki-laki dan 20 perempuan. Penulis melaksanakan empat tahapan dalam penelitian. Tahap pertama adalah melaksanakan pre-test; tahap kedua adalah treatment. Tahap ketiga adalah melaksanakan post-test; dan tahap terakhir adalah membagikan wawancara kepada siswa dan guru bahasa Inggris. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan perhitungan kuantitatif. Dari hasil analisis, rata-rata kemampuan siswa pada pre-test yaitu 62.39 dan meningkat pada post-test yaitu 71.53. Berdasarkan dari hasil studi ini, disimpulkan bahwa menggunakan flashcard dalam permainan tradisional “kotak pos” dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Dan juga dapat dilihat bahwa sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . Itu artinya bahwa  $H_a$  diterima. Disamping itu juga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Dan juga siswa mudah mengingat kosakata bahasa Inggris beserta artinya.

**Kata Kunci:** permainan tradisional “kotak pos”, flashcard dan kosakata.