

## ABSTRACT

**Yuliana (2024).** *Using Fly Swatter Game as a Strategy to Improve Students' Vocabularies at the Eighth Grade of SMP Muhammadiyah 3 Bontoala.* English Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar, Supervised by Ratna Dewi and Ariana.

The objective of this research was to find out whether fly swatter game able to improve students' vocabularies, especially adjective and noun, at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 3 Bontoala. The method used in this research is pre-experimental research with one group pretest-posttest design. The researcher used vocabulary test types of meaning, pronunciation, and spelling as the instrument, consisting of 30 questions. Data was collected using test on the pre-test and post-test. Data analysis using quantitative analysis was taken from pre-test and post-test scores. The population of this research was 39 students in the eighth grade at SMP Muhammadiyah 3 Bontoala. The sample was class VIII 1, which consisted of 20 students selected by using purposive sampling technique. Purposive sampling technique is a sampling technique based on certain criteria in accordance with the researcher's goals, which is in class VIII 1, There were still many students who have low vocabulary. The findings in this research showed that was the pre-test mean score in adjective was 46.9 and the mean score in noun was 51.2, while the post-test mean score in adjective was 74.4 and mean score in noun was 77. Furthermore, the total mean score of students' vocabularies on the post-test was 74.9, higher than the total mean score on the pre-test, which is 49.9. The improvement of students' vocabulary mean score from pre-test to the post-test was 25%. Based on the results of this research, the researcher concluded that using fly swatter game was effective to improve students' vocabularies at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 3 Bontoala.

**Keywords:** fly swatter, game, vocabulary

## ABSTRAK

**Yuliana (2024).** *Menggunakan Permainan Pemukul Lalat Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas Delapan SMP Muhammadiyah 3 Bontoala.* Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Ratna Dewi Dan Ariana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan pemukul lalat mampu meningkatkan kosakata siswa, khususnya kata sifat dan kata benda, di kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bontoala. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest design. Peneliti menggunakan instrumen tes kosakata jenis makna, pengucapan, dan ejaan, yang terdiri dari 30 soal. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pada pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif yang diambil dari skor pre-test dan post-test. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bontoal yang berjumlah 39 orang. Sampelnya adalah kelas VIII 1 yang berjumlah 20 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan peneliti, yaitu pada kelas VIII 1 masih banyak siswa yang mempunyai kosakata rendah. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kata sifat siswa pada pre-test adalah 46.9 dan nilai rata-rata kata benda siswa adalah 51.2, sedangkan nilai rata-rata post-test kata sifat adalah 74.4 dan nilai rata-rata kata benda adalah 77. Selanjutnya, total nilai rata-rata kosakata siswa pada post-test adalah 74,9, lebih tinggi dibandingkan total nilai rata-rata pada pre-test yaitu 49,9. Peningkatan nilai rata-rata kosa kata siswa dari pre-test ke post-test adalah 25%. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan permainan pemukul lalat efektif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bontoala.

**Kata kunci:** Pemukul lalat, permainan, kosakata