

ABSTRACT

Hermilana, Yemima. 2024. *USING FLASH CARDS TO TEACH VOCABULARY FOR STUDENTS OF HOUSE OF SHELTER “HAPPY DAY”*. A final project in a Partial Fulfillment of the Requirements for a Degree Award of Sarjana Sastra, Faculty of Law and Language. University of Stikubank Semarang, Supervised by Prof. Dr. Katharina Rustipa, M.Pd.

This research paper is entitled *USING FLASH CARDS TO TEACH VOCABULARY FOR STUDENTS OF HOUSE OF SHELTER “HAPPY DAY”*. The objectives of the study are: to describe the procedure of teaching vocabulary using flash cards in house of shelter “Happy Day”; and to describe the students’ response in learning vocabulary with flash cards. Language learning can be delivered in creative ways as be carried out as some fun features. Teaching children in House of Shelter or house of shelter can have strong importance on fixing social problem as part of empowerment’s actions. Type of the research is descriptive qualitative. There are also quantitative data analysis for additional data as the result can produce insight for completed conclusion.

Research’s finding are: The procedure of teaching vocabulary using flash cards in house of shelter “Happy Day” 5 steps such student are given flash cards contains empowering “vocabulary”, Repeating vocabulary (be read by the teacher and student together, from the flash cards) that might be used in student daily life, memorizing the vocabularies, practicing/ applying with their life through pick their own daily “verb” vocabulary, and writing the (the way apply the vocabularies creative way) while be made into live video animation. In addition to the fundamental material is students are asked to enlist Indonesian vocabulary at least; and English vocabulary at last. Based on **qualitative of primary data (observations)**, the students’ response in learning vocabulary using flash cards is vary; how most of students are happy. **As supported quantitative data**, the students’ scores are mostly (7 students) are meet the minimum passing grade and few students are bellow the the minimum passing grade. The research’s suggestion, i.e: As above discussing the use of animated videos, bring up the need for the motivated utilization of new media or mobile phone applications that are close to students' lives.

Keywords: Flash Cards, Teaching English, Vocabulary

ABSTRAK

Hermilana, Yemima. 2024. ***METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGAJARKAN KOSAKATA BAGI SISWA RUMAH PENAMPUNGAN "HAPPY DAY"***. Pemenuhan Tugas Akhir sebagai persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana Sastra. Fakultas Hukum dan Bahasa. Universitas Stikubank Semarang. Dibimbing oleh Prof. Dr. Dra. Katharina Rustipa, M.Pd.

Skripsi ini berjudul ***METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGAJARKAN KOSAKATA BAGI SISWA RUMAH PENAMPUNGAN "HAPPY DAY"***. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menggambarkan prosedur pengajaran kosakata menggunakan metode bermain peran di rumah penampungan "Happy Day"; dan untuk menggambarkan respon siswa dalam mempelajari kosakata dengan permainan peran. Pembelajaran bahasa dapat disampaikan dengan cara yang kreatif seperti yang dilakukan sebagai beberapa fitur yang menyenangkan. Mengajar anak-anak di rumah singgah atau rumah penampungan dapat sangat penting dalam memperbaiki masalah sosial sebagai bagian dari tindakan pemberdayaan. Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Ada juga analisis data kuantitatif untuk data tambahan karena hasilnya dapat menghasilkan wawasan untuk kesimpulan yang lengkap.

Temuan penelitian adalah: Prosedur pengajaran kosakata menggunakan metode flash cards di rumah penampungan "Happy Day" berisi 5 langkah tersebut yaitu siswa diberikan beberapa *flash card* yang berisi "kosakata" yang memberdayakan, Mengulang kosakata (dibaca oleh guru dan siswa bersama-sama, dari flash card) yang mungkin digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa), menghafal kosakata, terhubung dengan kehidupan mereka melalui memilih kosakata "kata kerja" sehari-hari mereka sendiri, dan menerapkan (cara menerapkan kosakata dengan cara kreatif) sambil dibuat menjadi animasi video langsung. Selain itu sebagai materi dasarnya adalah Siswa diminta untuk mendaftarkan kosakata bahasa Indonesia minimal dan kosakata bahasa Inggris pada akhirnya. Berdasarkan data primer kualitatif (observasi), respon siswa dalam pembelajaran kosakata menggunakan flash card bervariasi; betapa sebagian besar siswa berbahagia. Berdasarkan data kuantitatif, nilai siswa sebagian besar (7 siswa) memenuhi nilai ketuntasan minimum dan hanya sedikit siswa yang berada di bawah nilai ketuntasan minimum. Saran penelitian, yaitu: Seperti di atas membahas penggunaan video animasi, memunculkan perlunya pemanfaatan media baru atau aplikasi ponsel yang dekat dengan kehidupan siswa.

Kata kunci: Kartu Flash, Mengajar Bahasa Inggris dan Kosakata.