**THE EFFECTVENESS OF USING ALPHABET GAMES TO YOUNG LEARNERS IN ACQUIRING ENGLISH VOCABULARY**

**ABSTRACT**

**OLEH**

**DWI ANGGRAINI**

 Over the last few decades, teaching English become a phenomenon in Indonesia especially for young learners. English is taught as a additional subject in kindergarten and elementary schools. Like any other children, Indonesia accept new foreign languages easily, but they get bored very fast if the teacher is teaching them using the old conventional methods and techniques. The aim of this research is to prove that games are effective tools when devised to explain vocabularies and they make it easier to remember their meanings. This research deals with a literature review of teaching English vocabulary to young learners using games especially alphabet games.

 This research use an experimental method consisting of three stages: pre-test, treatment, and post test. The subjects of this study at SDS Al-Wardah Medan,Tembung. In collecting data, researcher use tests (pre-test and post-test) ,observation and documentation.

 The results of this research indicated that alphabet games had positive effect in acquiring English vocabulary for young learners of the second grade students’ of SDS AL-WARDAH Medan Tembung. This could be proven based on the results of research in the experimental group, the highest student pre-test results are 95 and the lowest is 55, the highest student post-test results were 90 and the lowest is 45. The average of the experimental group is 10 and 20 standard deviations. And the results of the research in the control group, the highest student pre-test results were 90 and the lowest was 45. Meanwhile, the highest student post-test results were 95 and the lowest was 55. The average control group was 15.67 and 15.7 standard deviations. It showed that the students gained much difficulties in acquiring English vocabulary from the alphabet games. The further researcher is needed to elaborate and find more technique to solve this vocabulary learning problem.

*Keyword : vocabulary ,young learner, alphabet games*

**THE EFFECTVENESS OF USING ALPHABET GAMES TO YOUNG LEARNERS IN ACQUIRING ENGLISH VOCABULARY**

**ABSTRAK**

**OLEH**

**DWI ANGGRAINI**

Selama beberapa decade terakhir,mengajar bahasa Inggris menjadi sebuah fenomena di Indonesia, terutama bagi pelajar muda. Bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran tambahan di taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Seperti anak-anak lain, Indonesia menerima bahasa asing baru dengan mudah, tetapi mereka cepat bosan jika guru mengajar mereka menggunakan bahasa asing metode dan teknik konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa perminan adalah alat yang efektif ketika dirancang untuk menjelaskan kosakata dan mereka membuatnya lebih mudah untuk mengingat artinya. Penelitian ini adalah membahas tentang tinjauan pustaka pengajaran kosakata bahasa inggris kepada pelajar muda menggunakan game,terutama game alphabet.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental yang terdiri dari tiga tahap yaitu: pre-test, treatment and post-test. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas SDS Al-Wardah Medan,Tembung. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan tes (pre-test dan post-test), observasi dan dokumentasi.

 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan alfabet memiliki efek positif dalam memperoleh kosa kata bahasa Inggris untuk pelajar muda dari siswa kelas dua di SDS AL-WARDAH Medan Tembung. Ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil penelitian pada kelompok eksperimen, hasil pre-test siswa tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 55, hasil post-test siswa tertinggi adalah 90 dan terendah adalah 45. Rata-rata eksperimen grup adalah 10 dan 20 standar deviasi. Dan hasil penelitian pada kelompok kontrol, hasil pre-test siswa tertinggi adalah 90 dan terendah adalah 45. Sementara itu, hasil post-test siswa tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 55. Kelompok kontrol rata-rata adalah 24,75 dan 30.25 standar deviasi. Itu menunjukkan bahwa siswa mendapat banyak kesulitan dalam memperoleh kosa kata bahasa Inggris dari permainan alfabet. Peneliti lebih lanjut diperlukan untuk menguraikan dan menemukan lebih banyak teknik untuk memecahkan masalah pembelajaran kosakata ini.

*Kata kunci : Kosakata, Pelajar Muda, Permainan Alphabet*