

ABSTRACT

Julaiha, Heni. NIM. 17203153010. 2019. The Effectiveness of Using Hangman Game on Students' Vocabulary Achievement of the Eighth Grade at SMPN 1 Kalidawir. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keywords: Effectiveness, Hangman Game, Vocabulary Achievement.

Vocabulary is the most important part in language learning, because vocabulary is the first element that people use to communicate with others. In English learning, vocabulary is a basic component of language ability which provides the foundation for students' performance in other skills. The students' vocabulary achievement will determine their success in mastering four language skills (listening, speaking, reading, and writing). Nowadays, students feel bored with conventional method that used in teaching vocabulary. Vocabulary can be taught in an indirect way and in many kinds of activities, for example is through game. One of technique that can be used to teach students is Hangman Game. The study was done to verify whether or not Hangman Game is effective used in teaching vocabulary for Junior High School.

The formulation of the research problem was "Is there any significant difference score on vocabulary of the students taught by using Hangman Game and those taught by using a conventional method at SMPN 1 Kalidawir?".

Research method: 1) the research design of this study was Quasi-Experimental with quantitative approach, 2) the population of this study was eighth grade students of SMPN 1 Kalidawir, 3) the samples were VIII H class consisted of 32 students and VIII I class consisted of 32 students, 4) the research instrument was test, 5) the data analysis was using T-test.

The finding showed that Hangman Game was effective used to improve students' vocabulary mastery at eighth grade students of SMPN 1 Kalidawir. The effectiveness of Hangman Game can be shown in the following points: 1) the mean score of students on pre-test taught by using Hangman Game was 60.47, and the mean score of post-test was 74.38. The gain of the mean score was 13.91. 2) the mean score of students on pre-test taught without Hangman Game was 49.53, and the mean score of post-test was 51.25. The gain of the mean score was 1.72. 3) the result of T-test at significance level of 0.05 showed that the significant values (sig-2 tailed) was 0.00 smaller than 0.05 ($0.00 < 0.05$). The result means that there is significant different score in vocabulary of the students taught by using Hangman Game and those taught by using conventional method.

ABSTRAK

Julaiha, Heni. NIM. 17203153010. 2019. The Effectiveness of Using Hangman Game on Students' Vocabulary Achievement of the Eighth Grade at SMPN 1 Kalidawir. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Effectiveness, Hangman Game, Vocabulary Achievement.

Kosakata adalah bagian terpenting dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata adalah elemen pertama yang digunakan orang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosakata adalah komponen dasar dari kemampuan bahasa yang memberikan dasar bagi kinerja siswa dalam keterampilan lain. Prestasi kosakata siswa akan menentukan keberhasilan mereka dalam menguasai empat keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Ini berarti bahwa jika siswa masih kekurangan kosakata, mereka akan sulit dalam menguasai empat keterampilan bahasa. Di zaman sekarang, siswa merasa bosan dengan metode konvensional Kosakata dapat diajarkan secara tidak langsung dan dalam berbagai jenis kegiatan, misalnya melalui permainan. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengajar siswa adalah permainan Hangman. Penelitian ini dilakukan untuk memverifikasi apakah permainan Hangman efektif digunakan dalam pengajaran kosakata untuk SMP.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah ada perbedaan skor yang signifikan pada kosakata siswa yang diajar dengan menggunakan permainan Hangman dan yang diajar dengan menggunakan metode konvensional?”.

Metode penelitian: 1) model penelitian dari penelitian ini adalah Quasi-Experimental dengan pendekatan kuantitatif, 2) populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Kalidawir, 3) sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII H yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII I yang berjumlah 32 siswa, 4) instrumen yang digunakan adalah tes, 5) analisis data yang digunakan adalah Independent Sample T-test.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Hangman efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 8 di SMPN 1 Kalidawir. Keefektifan dari permainan Hangman tersebut dapat ditunjukkan sebagai berikut: 1) nilai rata-rata pre-test siswa yang diajar menggunakan permainan Hangman adalah 60.47, dan nilai rata-rata post-test adalah 74.38. Total nilai rata-rata yang diperoleh adalah 13.91. 2) nilai rata-rata pre-test siswa yang diajar tanpa menggunakan permainan Hangman adalah 49.53, dan nilai rata-rata post-test adalah 51.25. Total nilai rata-rata yang diperoleh adalah 1.72. 3) hasil dari T-test pada taraf signifikansi 0.05 menunjukkan bahwa nilai signifikan (sig-2 tailed) adalah 0.00 lebih rendah dari 0.05 ($0.00 < 0.05$). Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan pada kosakata siswa yang diajar menggunakan permainan Hangman dan siswa yang diajar dengan metode konvensional.