

ABSTRACT

Dewi, Nadya Sukma. Student Registered Number. 17203153015. 2019. *The Effectiveness of Blindfold Game Toward Students' Vocabulary Mastery At The Seventh Grade of MTs Al Huda Bandung Tulungagung.* Thesis. English Education Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor. Dr. Arina Shofiya. M.Pd.

Key Word: effectiveness, vocabulary, and blindfold game

One of the most important things when speaking English is mastery of vocabulary. Vocabulary is the important basic element in English. The more vocabulary we have, it will be easier for us to understand the conversations or writings of other people in that language and easier to express the contents of thoughts in that language verbally or in writing. The teacher teaches the students to be mastered in vocabulary in order to make their English learning become easier. The teacher needs to provide a technique and/or media to support his/her teaching activity as the way to achieve the learning objectives. The researcher used Blindfold Game during teaching and learning process to make the students know new words.

The formulation of the research problem was: "Do the seventh grade students of MTs Al Huda Bandung achieve better after using Blindfold Game?". The purpose of this study was to know whether the seventh grade students of MTs Al Huda Bandung achieve better after using Blindfold Game.

The research design was pre-experimental by using one group pre-test posttest design with quantitative approach. The population of this study was all seventh grade students at MTs Al Huda Bandung Tulungagung. The sample was 7A class students that consist 11 students that chosen through purposive sampling. The research instrument were test that are pre-test and posttest. The data analysis was using t-test.

The result of this study showed that the mean score of pre-test was 81.82, while the mean score of posttest was 90.55. Based on the statistical calculation, the score of t_{count} was 3.682. The degrees of freedom (df) was 10 and the score of t_{table} on t table for standard significance 5% was 1.812. It could be concluded that t_{count} was higher than t_{table} ($3.682 > 1.812$). The null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted because t_{count} was bigger than t_{table} . In other words, it meant that the seventh grade students in MTs Al Huda Bandung Tulungagung achieved their vocabulary mastery better after being taught using Blindfold Game. The Blindfold Game was effective used toward the students' vocabulary mastery.

ABSTRAK

Dewi, Nadya Sukma. Nomor Induk Mahasiswa. 17203153015. 2019. *The Effectiveness of Blindfold Game Toward Students' Vocabulary Mastery At The Seventh Grade of MTs Al Huda Bandung Tulungagung*. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing. Dr. Arina Shofiya. M.Pd.

Key Word: keefektifan, kosakata, dan *blindfold game*

Salah satu hal yang paling penting saat berbicara menggunakan bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata. Kosakata adalah elemen penting yang mendasar dalam bahasa Inggris. Semakin banyak kosakata yang kita pahami, itu akan mempermudah kita dalam memahami baik percakapan maupun tulisan orang lain dalam bahasa tersebut dan mempermudah untuk mengekspresikan isi pikiran dalam bahasa tersebut secara lisan maupun tulisan. Guru mengajari siswa untuk menguasai kosakata supaya pembelajaran bahasa Inggris mereka jadi lebih mudah. Guru harus menggunakan teknik dan/atau media untuk mendukung kegiatan mengajarnya sebagai solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan *Blindfold Game* selama proses belajar dan mengajar untuk membuat siswa mengetahui kosakata-kosakata baru.

Rumusan masalahnya adalah : “Apakah siswa kelas 7 MTs Al Huda Bandung Tulungagung mendapat hasil belajar yang baik setelah diajar menggunakan *Blindfold Game*?” . Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas 7 MTs Al Huda Bandung Tulungagung mendapat hasil belajar yang baik setelah diajar menggunakan *Blindfold Game*.

Desain penelitian adalah desain penelitian *pre-experimental* yang menggunakan *one group pre-test posttest* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 di MTs Al Huda Bandung Tulungagung. Sampelnya adalah siswa kelas 7A yang berjumlah 11 siswa yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Instrumen penelitiannya adalah tes, yaitu *pre-test* dan *posttest*. Analisa datanya menggunakan t-test.

Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata skor *pre-test* adalah 81.82, sedangkan rata-rata skor *posttest* adalah 90.55. Berdasarkan kalkulasi statistik, nilai t_{count} adalah 3.682. Nilai df adalah 10 dan nilai t_{table} pada tabel *t* untuk tingkat signifikansi standar 0.05 adalah 1.812. Dapat disimpulkan bahwa t_{count} lebih besar dari t_{table} ($3.682 > 1.812$). Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima karena t_{count} lebih besar dari t_{table} . Dalam kata lain, siswa kelas 7 di MTs Al Huda Bandung Tulungagung mendapatkan hasil belajar lebih baik setelah diajar menggunakan *Blindfold Game*. *Blindfold Game* efektif digunakan terhadap penguasaan kosakata siswa.