

ABSTRAK

Nurhildawati, Age. 2019. *Improving the seventh graders` vocabulary mastery of SMP Terpadu Al Anwar through Pictorial Board Games*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing : Dr.Sukarsono,M.Pd. And Dr.Nurul Chojimah,M.Pd.

Key words: Permainan papan, Penguasaan Kosakata, Peningkatan

Penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP Terpadu Al Anwar cenderung rendah. Kurang dari 50% siswa mendapat nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 68. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan mengungkapkan gagasan dalam Bahasa Inggris, mengenali kata-kata yang digunakan dalam *listening*, memahami sebuah wacana Bahasa Inggris, dan menyusun sebuah tulisan dalam Bahasa Inggris. *Pictorial Board Game* dikembangkan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Media ini merupakan modifikasi dari permainan Ular Tangga yang dimodifikasi dengan meletakkan sebuah gambar pada setiap petak yang menggambarkan sebuah kosakata tertentu untuk membantu siswa belajar kosakata dan mengingat kosakata baru lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Pictorial Board Game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP Terpadu Al Anwar.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus; satu siklus terdiri atas dua pertemuan. Siklus kedua dilaksanakan dengan perbaikan pada gambar yang digunakan dan peraturan permainan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-D (35 siswa) SMP Terpadu Al Anwar. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, *vocabulary quizzes*, keusioner untuk siswa dan pedoman wawancara untuk guru dan siswa. Data dari lembar observasi dan kuesioner disajikan secara deskriptif sebagai informasi pendukung, sedangkan data dari *vocabulary quizzes* dianalisis untuk mengukur penguasaan kosakata siswa. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap keefektifan *Pictorial Board Game* dan pendapat mereka. Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan lebih dari 75% siswa mendapat nilai diatas KKM, mengingat bahwa data awal menunjukkan kurang dari 50% siswa lulus KKM.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pictorial Board Game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara efektif. Pada akhir pelaksanaan lebih dari 75% siswa mendapat nilai di atas KKM. Selain itu, sebagian besar siswa merespon positif terhadap penggunaan *Pictorial Board Game* karena menggunakan media dapat membuat pelaksanaan proses belajar mengajar menyenangkan dan menantang. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Pictorial Board Game* meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP Terpadu Al Anwar. Media ini lebih efektif daripada metode hafalan karena memberikan kesempatan siswa untuk belajar kosakata Bahasa Inggris dalam konteks secara langsung daripada belajar dengan menghafal daftar kata. Guru Bahasa Inggris disarankan untuk menggunakan *Pictorial Board Game* mengingat media ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Lebih dari itu, disarankan pula untuk peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian serupa pada populasi yang lebih luas.

ABSTRACT

Nurhildawati, Age. 2019. *Improving the seventh graders' vocabulary mastery of SMP Terpadu Al Anwar through Pictorial Board Games*. Thesis, Graduate School English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisors : Dr.Sukarsono,M.Pd. And Dr.Nurul Chojimah,M.Pd.

Key words: Pictorial Board Game, vocabulary mastery, improvement

The seventh graders' mastery of vocabulary of SMP Terpadu Al Anwar, was unsatisfactory. Less than 50% of students scored above the *KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)* of 68. As a result, they found difficulty in expressing their ideas, identifying English words that they hear in listening, understanding a text and constructing writing. Thus, Pictorial Board Game was designed to improve students' mastery of vocabulary. It was a modification of Snake and Ladder which is modified by putting a picture represent a certain vocabulary on every step on the board to help students learning and remembering the vocabularies easily. This study was aimed at finding out whether Pictorial Board Game could improve the vocabulary mastery of the seventh graders of SMP Terpadu Al Anwar.

This study was a classroom action research, which consisted of two cycles, each of which consisted of two sessions. The second cycle was done based on the reflection on cycle I- by doing some improvement on the pictures used and game rules. The subjects of the study were the students of VII-D (35 students) of SMP Terpadu Al Anwar. The instruments used in this study were observation sheet, vocabulary quizzes, students' questionnaire and the students' interview guide. The data from the observation sheet and questionnaire were presented descriptively as the additional data for verification process while the data gained from the students' quizzes were analyzed to measure the students' mastery of vocabulary. The interview was intended to find the students' responses toward the effectiveness of this game and their general opinion. In this study, the researcher expected more than 75% of students scored above 68 or above the *KKM* considering that from the preliminary study, less than 50% of students passed the *KKM*.

The result of this study showed that the Pictorial Board Game effectively improved the students' mastery of vocabulary. At the end of the implementation, more than 75% of students had reached the *KKM*. Moreover, the majority of the students gave positive response toward the implementation of Pictorial Board Game. They found that learning vocabulary through the implementation of Pictorial Board Game was challenging and fun. Generally, all of them were so attracted to this game and thus, more motivated to learn English vocabulary.

Based on those findings, it can be concluded that Pictorial Board Game improved the vocabulary mastery of the seventh graders of SMP Terpadu Al Anwar. It is more effective than memorization since it provides learning vocabulary in a meaningful context rather than memorizing words in isolation. It is suggested that the English teachers use the Pictorial Board Game since it can improve students' mastery of vocabulary. Moreover, it is also suggested that future researchers conduct similar studies involving larger population.

نور هلدواتي, احي. 2019. انشاء الطلاب فصل السابع في فهم احتمال
المفردات بمدرسة الانوار, مادة التعلم للغة الانجليزية مادة المتخرج الجامعة ابي ا
اي ن تولونج اجونج : المولي دوكتور سوكارنام ف د

مفتاح الكلام :لعبة اللوحة , احتمال المفردات , انشاء

احتمال المفردات لفصل السابع المدرسه المتوسطه الانوار يميل الي الخفض دون
خمسين بمانه ينال الطلاب النتيجة علي اقل المقدار وهي ثمانية وستين . هذا
يسبب الطلاب يتصعبون علي اخراج الافكار باللغة الانجليزية يعلم المكالم
المستعملة بالسماعة . يفهم الرئية الانجليزية ويترتب الكتابه في الانجليزي
صوار اللوحى ينشاء باءلة لارتفاع فهم مفردات الطلاب هذه الألة هي المشبه
بلعبة الحيه السلم التي يشبه بوضع الصورة في كل المحل وجعل المفردات
المخصوصه ليساعد الطلاب تعلم المفردات الجديدة اسهل. هذا التفكير لأجل
الافهام أ ذلك اللعبة ينشأ فهم الطلاب المفردات ففصل السابع من مدرسة الانوار.