

ABSTRACT

Husna, Farisa Qurrotul. 2020. *The Effectiveness of Conditional Chain Games in Teaching English Vocabulary of Seventh Graders at Mtsn 7 Tulungagung*. Thesis. English Education department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institut (IAIN) of Tulungagung.
Advisor: Dr. Erna Iftanti, S.S., M.Pd.

Keywords: Conditional chain game, vocabulary.

Self-confidence, suggestion about English is a tough language to be learn, worry or frightened with foreign language becomes some aspects which can influence of the successfulness of the students in learning a language. When the students have a high anxiety, it can be a barrier for them in increasing their knowledge especially in learning English. In student's age of junior high school, it cannot be a part from the fact that they really need happiness beside their seriousness to study. At this situation, applying games is intended to reduce student anxiety in learning English process.

Research problem formulation in this study was: Is Conditional Chain Games effective for teaching English vocabulary of the seventh graders at MTsN 7 Tulungagung? this study purpose base on the research problem was to find out the effectiveness of Conditional Chain Games in teaching English vocabulary of the seventh graders at MTsN 7 Tulungagung.

This study design is pre-experimental research study with one group given pre-test - post-test. The research population was seventh grade students at MTsN 7 Tulungagung on academic year 2018/2019. The research sample was VII-C class consist of 38 students chosen by purposive sampling. Additionally, the research instrument was test while the data analysis using t-test.

This study finding showed about a significant difference score between pre-test - post-test results. It proved by pre-test mean 60.42 while post-test was 77.19, or simply said that post-test mean higher than pre-test mean with the criteria of mastery learning 70, a difference mean both test is 16.77. In addition, the result of statistical computation used paired sample t-test with SPSS proved that significance value smaller than significance level ($0.000 < 0.05$). In other words, alternative hypothesis (H_1) stated there is significant difference of the students' English vocabulary after implementing by Conditional Chain Game, accepted while the null hypothesis (H_0) rejected. So, Conditional Chain Game in teaching English vocabulary on the Seventh Graders at Mtsn 7 Tulungagung is effective.

ABSTRAK

Husna, Farisa Qurrotul. 2020. *The Effectiveness of Using Conditional Chain Games Strategy toward Students' Vocabulary Mastery of Seventh Grade at Mtsn 7 Tulungagung*. Tesis. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Erna Iftanti, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Game Conditional Chain, kosa kata.

Kepercayaan diri, sugesti tentang bahasa inggris adalah bahasa yang sulit untuk di pelajari, khawatir atau takut dengan bahasa asing menjadi aspek-aspek yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa dalam mempelajari suatu bahasa. Ketika siswa mempunyai kecemasan yang tinggi, hal ini dapat menjadi penghambat bagi mereka dalam meningkatkan pengetahuannya khususnya dalam belajar bahasa inggris. Di usia siswa sekolah menengah pertama, tidak dapat dipungkiri bahwa mereka membutuhkan keceriaan disamping keseriusan dalam belajar. Pada situasi ini, penerapan game ditujukan untuk mengurangi kecemasan pada siswa dalam proses pembelajaran bahasa asing.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah game Conditional Chain efektif untuk mengajar kosa kata bahasa inggris pada siswa kelas tujuh di MTsN 7 Tulungagung? Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah untuk mengetahui efektivitas game Conditional Chain dalam pembelajaran kosa kata bahasa inggris siswa kelas tujuh di MTsN 7 Tulungagung.

Desin penelitian ini adalah pre-experimental menggunakan one group yang diberi pre-test dan post-test. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 7 di MTsN 7 Tulungagung tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas 7C yang terdiri atas 38 siswa yang ditentukan melalui teknik sample purposive sampling . instrument penelitian berupa tes dan analisis data menggunakan uji t.

Temuan dari penelitian ini membuktikan adanya perbedaan skor yang signifikan antara hasil pre-test dengan post-test. Rata-rata pre-test adalah 60,42 dan post-test adalah 77,19. Artinya nilai rata-rata pada post-test lebih tinggi dari rata-rata pre-test dengan criteria ketuntasan belajar (KKM) 70. Perbedaan rata-rata adalah 16,77 Hasil penghitungan statistic melalui uji-t membuktikan bahwa signifikansi value lebih kecil disbanding dengan signifikansi level ($0.000 < 0.05$). dengan kata lain, hipotesis alternative (H_1) "terdapat perbedaan yang signifikan kosakata bahasa inggris siswa setelah diimplementasikan Conditional Chain game" diterima dan nol hipotesis (H_0) ditolak. Jadi, penggunaan game Conditional Chain dalam pembelajaran kosa kata bahasa inggris pada siswa kelas tujuh di MTsN 7 Tulungagung efektif.