

ABSTRACT

Mubarok, Vandela Iqbal. Registered Number Student 12203173130. 2021. *“The Effectiveness of Using Hangman Game on the Student Vocabulary Mastery at ATI English Course Tulungagung”*. Thesis. English Education Program. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Arina Shofiya, M.Pd

Keywords: effectiveness, hangman game, vocabulary mastery

Learning vocabulary is essential. It is the mastery of vocabulary that can assist students to improve their language skills. Without having enough vocabulary, learners cannot comprehend the meaning of the text or even in conversation to get the intention from the speakers. Due to the importance of vocabulary for four skills in English, vocabulary allows the learners to receive and transfer the information they have gotten. Learning vocabulary is not only happened in a formal institution, but also occurred in English courses such as ATI English course. Moreover, English teachers in the courses must be innovative to help students' mastery of vocabulary. One of the ways is done by involving a fun game that is relevant to learning vocabulary like “Hangman Game”. However, it had not been proved yet whether Hangman game is effective to teach vocabulary or not. Therefore, researcher prepared two classes where was taught by Hangman game and without Hangman games. The aim is to know the effectiveness of using Hangman Game on students' vocabulary mastery at ATI English Course Tulungagung.

The formulation of the research problem is: “Is there any significant difference score on students' vocabulary mastery after being taught by Hangman Game and those by using a conventional teaching method in ATI English Course Tulungagung?”. The purpose of this research is to find out whether the use of Hangman Game as a teaching media is effective to use in teaching vocabulary or not.

Research method: 1) the research design of this research was done by using Quasi-Experimental with quantitative approach; 2) the population of this research was all students in i-class of ATI English Course Tulungagung; 3) the samples were i-1 that consisted of 25 students and i-2 which contains 25 students too; 4) the research instrument was a test that divided into three sections such as *knowing*, *understanding*, and *application*; 5) the data analysis was done by using Independent T-test.

The finding of this research presented that the use of Hangman Game was effective in teaching vocabulary at ATI English Course Tulungagung. The effectiveness of Hangman game can be seen in detail as follow: 1) the mean score on the pretest of students who were taught by using Hangman Game was 63.20 and the mean of the posttest was 75.12. The gain of the mean score was 11.92; 2) the mean score on the pretest of students who were taught without using Hangman Game was 62.28 and the mean of the posttest was 62.16. The gained score between pretest and posttest was 0.12. Next, the result of the T-test at the significant level of 0.05 showed that the significant value (sig-2 tailed) was 0.00 which smaller than

0.05 ($0.00 < 0.05$). It means that there is a significantly different score in students' vocabulary mastery for those who were taught by using Hangman Game and those who taught by using conventional teaching method.

ABSTRAK

Mubarok, Vandela Iqbal. Registered Number Student 12203173130. 2021. “*The Effectiveness of Using Hangman Game on the Student Vocabulary Mastery at ATI English Course Tulungagung*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. IAIN Tulungagung. pembimbing: Dr. Arina Shofiya, M.Pd

Kata kunci: efektifitas, hangman game, penguasaan kosakata

Mempelajari kosakata merupakan hal yang penting. Penguasaan kosakata inilah yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Tanpa kosakata yang cukup, peserta didik tidak dapat memahami makna teks atau bahkan dalam percakapan untuk mendapatkan maksud dari penuturnya. Karena pentingnya kosakata untuk empat keterampilan dalam bahasa Inggris, kosakata memungkinkan pelajar untuk menerima dan mentransfer informasi yang telah mereka peroleh. Pembelajaran kosakata tidak hanya terjadi di lembaga formal tetapi juga terjadi di kursus bahasa Inggris. Selain itu, pengajar bahasa Inggris dalam lembaga kursus tersebut harus inovatif untuk membantu penguasaan kosakata siswa. Salah satunya dilakukan dengan menggunakan permainan yang menyenangkan namun tetap berhubungan dengan pembelajaran kosakata seperti halnya “*Hangman Game*”. Namun, belum terbukti apakah permainan Hangman efektif untuk mengajarkan kosakata atau tidak. Oleh karena itu, peneliti menyiapkan dua kelas yang diajarkan dengan permainan Hangman dan tanpa permainan *Hangman*. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan *Hangman Game* terhadap penguasaan kosakata siswa di Kursus Bahasa Inggris ATI Tulungagung.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Adakah perbedaan skor yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah diajar dengan Hangman Game dan siswa yang menggunakan metode pengajaran konvensional di ATI English Course Tulungagung?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan Hangman Game sebagai media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata atau tidak.

Metode Penelitian: 1) Rancangan penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Quasi-Eksperimental dengan pendekatan kuantitatif; 2) Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I ATI Kursus Bahasa Inggris Tulungagung; 3) Sample adalah kelas i-1 yang terdiri dari 25 siswa dan i-2 yang terdiri dari 25 siswa; 4) Instrumen penelitian adalah tes yang dibagi menjadi tiga sesi yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan; 5) Analisis data dilakukan dengan uji Independent T-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Hangman Game efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di ATI English Course Tulungagung. Keefektifan permainan Hangman dapat dilihat secara rinci sebagai berikut: 1) nilai rata-rata *pretest* siswa yang diajar menggunakan Hangman Game adalah 63,20 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 75,12. Perbedaan nilai rata-rata adalah 11,92; 2) nilai rata-rata *pretest* siswa yang diajar tanpa menggunakan Hangman Game adalah 62,28 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 62,16. Nilai yang

perbedaan antara pretest dan posttest adalah 0,12. Selanjutnya hasil uji-T pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig-2 tailed) sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan nilai yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa antara yang diajar dengan menggunakan Hangman Game dan yang diajar dengan menggunakan metode pengajaran konvensional.