

## ABSTRACT

Qolbi, Nida Ma'rifatul. Student Registered Number 12203173141. 2021. *The Effectiveness of Scavenger Hunt Game towards Students' Vocabulary Mastery of 7<sup>th</sup> Grade at SMPN 1 Besuki Tulungagung in Academic Year 2020/2021.* Thesis. English Education Department. State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung. Advisor: Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

**Keyword:** Vocabulary mastery, Scavenger Hunt Game, Effectiveness.

Vocabulary is one of language components functioning to build the four language skills; listening, reading, writing, and speaking. Without having enough vocabulary, it would be difficult for individuals or learners to understand the meaning of what they read and hear as well as to express their aims in communication. However, mastering vocabulary seems to be uneasy job since the number of vocabulary is unlimited. Consequently, learners might feel bored easily due to the lack of motivation and the monotonous learning situation. Therefore, there must be various methods used by teacher to make learners interest in learning vocabulary.

This research was concerned on the implementation of Scavenger Hunt Game in improving students' vocabulary mastery. Scavenger Hunt was a game in which the players work either individually or cooperatively to hunt or find certain things according to the clues given within a set of time limit.

The formulation of research problem was "Is there any significant difference score of vocabulary between students taught by using Scavenger Hunt Game and those taught by using conventional method?" The objective of this research was to find out whether the use of Scavenger Hunt Game was effective as media to improve the vocabulary mastery especially noun of seventh grade students at SMPN 1 Besuki Tulungagung.

This research applied Quasi-Experimental research design with posttest-only. The research population was all the seventh grade students of SMPN 1 Besuki Tulungagung. The samples of the research were two homogeneous classes which selected by using purposive sampling technique. They were VII-D as experimental class which consist of 32 students and VII-E as control class which consist of 31 students. The experimental class was taught by using Scavenger Hunt Game, while the control class was taught by using conventional method. The research instrument was a vocabulary test in the form of multiple choice questions to obtain data.

The statistical result showed that the students' score of experimental class differ significantly than the students' score of control class. The mean score of experimental class was 77.75 while control class was 68.26. Therefore, the vocabulary achievement of experimental students were higher than control class. It could be interpreted that the use of Scavenger Hunt Game is effective to improve students' vocabulary mastery.

## ABSTRAK

Qolbi, Nida Ma'rifatul. Nomor Induk Mahasiswa 12203173141. 2021. *The Effectiveness of Scavenger Hunt Game towards Students' Vocabulary Mastery of 7<sup>th</sup> Grade at SMPN 1 Besuki Tulungagung in Academic Year 2020/2021.* Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

**Kata Kunci:** Penguasaan kosa kata, Scavenger Hunt Game, Keefektifitasan.

*Vocabulary* (kosa kata) adalah salah satu komponen bahasa yang berfungsi untuk membangun empat kemampuan dalam berbahasa yakni; mendengar, membaca, menulis, dan berbicara. Tanpa memiliki kosa kata yang cukup, orang akan kesulitan untuk memahami apa yang mereka baca dan dengar, begitu juga untuk mengutarakan tujuan mereka dalam berkomunikasi. Namun, penguasaan kosa kata terlihat seperti pekerjaan yang tidak mudah untuk dilakukan dikarenakan jumlah kosa kata yang tidak terbatas. Akibatnya, para pelajar dapat merasa bosan karena kurangnya motivasi dan situasi pembelajaran yang selalu sama. Oleh karena itu, harus ada metode pembelajaran yang bervariasi yang digunakan oleh pengajar untuk membuat siswa tertarik dalam belajar kosa kata.

Penelitian ini berkaitan dengan penggunaan *Scavenger Hunt Game* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. *Scavenger Hunt* adalah sebuah permainan yang mana pemainnya bermain secara individu atau secara kooperatif untuk berburu atau menemukan benda-benda tertentu sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan dalam batas waktu tertentu.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Adakah perbedaan nilai kosa kata yang signifikan dari siswa yang diajar menggunakan *Scavenger Hunt Game* dan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *Scavenger Hunt Game* efektif sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosa kata terutama kata benda pada siswa kelas tujuh di SMPN 1 Besuki Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Experimental* dengan hanya menggunakan *post-test*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tujuh SMPN 1 Besuki Tulungagung. Sampel dari penelitian ini adalah dua kelas homogen yang dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Kelas tersebut adalah VII-D sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 siswa dan VII-E sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 31 siswa. Kelas eksperimen diajar dengan menggunakan *Scavenger Hunt Game* sedangkan kelas kontrol diajar dengan menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kosa kata dalam bentuk soal pilihan ganda untuk memperoleh data.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa nilai kosa kata kelas eksperimen berbeda secara signifikan dari nilai kosa kata kelas kontrol. Nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 77.75 sedangkan kelas kontrol adalah 68.26. Oleh karena itu, penguasaan kosa kata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan

dengan kelas kontrol. Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan Scavenger Hunt Game efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa.