

## ABSTRACT

Fasca, Carina Y. Students Registered Number. 12203173003. 2021. *The Effectiveness of Using Scattergories Game on Students' Vocabulary Mastery of the Second Grade Students at Mts Darul Hikmah Mojokerto.* Thesis. English Education Department. Tarbiyah and Teacher Training Faculty. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keywords: Effectiveness, Scattergories game, Vocabulary mastery

Vocabulary is one of English components in the context of EFL or ESL that is needed to learn. Having sufficient mastery of vocabulary enables the learners to be able to use language appropriately in terms of listening, speaking, reading and writing. Otherwise, the students will have difficulty in expressing their ideas if they have lack of vocabulary. Because of the importance of vocabulary mastery, the teaching activity should attract students' interest and participation in learning vocabulary by employing a certain game. One of games that stimulates the students' participation in learning vocabulary is Scattergories. This study aims to test the effectiveness of the Scategories game on students' vocabulary mastery.

The formulation of the research was "Is there are significant difference score on students' vocabulary mastery by using Scattergories game of the second grade at Mts Darul Hikmah Mojokerto?"

The method used in this research is quasi-experimental with a quantitative approach. A population of second grade students at Mts Darul Hikmah Mojokerto. The sample of this research was class VIII-A consisted of 30 students and VIII-C consisted of 30 students. They were selected by using a purposive sampling. The instrument used was a vocabulary test in the form of a puzzle. Data collected through pre-test and post-test and they were analyzed using Paired Sample T-test with SPSS version 23.

The results of a statistical computation revealed that Scattergories game was effective used to improve vocabulary mastery. This can be shown through of statistical calculations of post-test experimental results and control group. The T-test result show that the significant value was 0.000 and it was smaller than 0.05. It mean that there was significant difference score between experimental and control group. The result implied that Scattergories game was effectively used to help students improve their vocabulary mastery. The effectiveness of the Scattergories game was also supported by difference improvement of mean score from pre-test to post-test between experimental and control group. The mean score of pre-test experimental group was

90.20 and the mean score of post-test was 95.93. So the improvement was 5.73. Meanwhile, the mean score of pre-test control group was 93.87 and the mean score of post-test was 94.13. So the improvement was 0.26. The data above indicate that the improvement mean score of pre-test to post-test experimental group was bigger than that control group.

## **ABSTRAK**

Fasca, Carina Y. NIM. 12203173003. 2021. *The Effectiveness of Using Scattergories Game on Students' Vocabulary Mastery of the Second Grade Students at Mts Darul Hikmah Mojokerto.* Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keywords: Keefektifan, Permainan Scattergories, Penguasaan Kosakata

Kosakata merupakan salah satu komponen Bahasa Inggris dalam konteks EFL atau ESL yang dibutuhkan untuk dipelajari. Penguasaan kosakata yang digunakan peserta didik untuk dapat menggunakan bahasa secara tepat dalam hal mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Jika tidak, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide mereka jika mereka kekurangan kosakata. Karena pentingnya penguasaan kosakata, kegiatan belajar mengajar harus menarik minat dan partisipasi siswa dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan permainan tertentu. Salah satu permainan yang merangsang partisipasi siswa dalam belajar kosakata adalah Scattergories. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan permainan Scattergories terhadap penguasaan kosakata.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada perbedaan skor kosakata yang signifikan antara penguasaan siswa dengan menggunakan permainan Scattergories kelas dua di Mts Darul Hikmah Mojokerto?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-A terdiri dari 30 siswa dan VIII-C terdiri dari 30 siswa. Dengan menggunakan purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes kosakata berupa puzzle. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test dan dianalisis menggunakan Paired Sample T-test dengan SPSS versi 23.

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa permainan Scattergories efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perhitungan statistik post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Artinya ada perbedaan skor yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan Scattergories efektif digunakan untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Keefektifan permainan Scattergories juga didukung oleh peningkatan perbedaan nilai rata-rata dari pre-test ke

post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 90,20 dan nilai rata-rata post-test adalah 95,97. Jadi peningkatannya adalah 5,73. Sedangkan nilai rata-rata pre-test kelompok kontrol adalah 93,87 dan nilai rata-rata post-test adalag 94,13. Jadi peningkatannya adalah 0,26. Data diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata skor pre-test ke post-test kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol.