

ABSTRACT

Oktaviani, Ung. Students Registered Number. 12203183054. (2022). *The Effectiveness of Using Run to The Board Games Towards Students' Vocabulary Mastery for Seventh Grade of SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto*. Thesis. English Education Department. Faculty of Teaching Training and Education. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Dwi astuti Wahyu Nurhayati, S.S.M.Pd.

Keywords: Run to The board Game, Vocabulary Mastery

The research was based on previous research that suggested that some students had problems in studying vocabulary. The student were still trying to understand the English vocabulary. The Researcher used the Run to the Board Game to find the effectiveness of the games on vocabulary mastery. The purpose of study is to determine effectiveness on the use of Run to The Board Game at the seventh grade student of SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto.

The researcher used quasi-experimental research design with a quantitative approach. The sample of this study involves 2 classes, consisted of VII A as the experimental class and VII B class as the control class. In this study, the researcher used Run to The Board Game method. The experimental group consisted of 27 students and the control of 27 students. After the validity test, the instrument data consisted of 20 questions for the pre-test and 20 questions for the post-test. This study used the Independent Sample T-Test to test the hypothesis with SPSS version 25. The results of statistical calculations show that Run to The Board Game is effectively used in improving students' vocabulary mastery. the result of statistical significant calculation (2-Tailed) from the Independent Sample T-Test stated that the significance value was 0.001. It could be interpreted that the significance value was less than the significance level. As a result, there was a significant improve in using the Run to The Board Game method on vocabulary mastery in the Seventh Grade of SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto. Run to The Board can help students improve vocabulary mastery. Therefore, it could be concluded that Run to The board Game could be used as an alternative method and could be contribute to teaching students' vocabulary mastery.

ABSTRAK

Oktaviani, Uung. NIM. 12203183054. (2022). *The Effectiveness of Using Run to The Board Games Towards Students' Vocabulary Mastery for Seventh Grade of SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto*. Skripsi, Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Dwi astuti Wahyu Nurhayati, S.S.M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Lari ke Papan, Penguasaan Kosakata

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar kosakata. Para siswa masih berusaha untuk memahami kosakata bahasa inggris. Peneliti menggunakan metode permainan lari ke papan untuk menemukan keefektifan dari permainan tersebut pada penguasaan kosakata. Tujuan dari penelitian adalah untuk menentukan keefektifan dari permainan lari ke papan kepada siswa di kelas tujuh SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto.

Peneliti menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini melibatkan 2 kelas, yang terdiri dari kelas percobaan pada VII A dan kelas control pada VII B. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode permainan lari ke papan. Kelompok percobaan terdiri dari 27 siswa dan kelompok kontrol terdiri dari 27 siswa. Setelah menguji validitas, data instrumen sebanyak 20 soal untuk pra test dan 20 soal untuk pasca tes. Penelitian ini menggunakan Independent Sample T-Test untuk menguji hipotesis dengan SPSS versi 25. Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa Permainan lari ke papan efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata sisw. Hasil perhitungan statistik signifikan (2-Tailed) dari Independent Sample T-Test menyatakan bahwa nilai signifikansinya adalah 0.001. Dapat diartikan bahwa nilai signifikansinya kurang dari signifikansi level ($0.001 \leq 0.05$). Hasilnya, terdapat peningkatan yang signifikan pada penggunaan metode permainan lari ke papan pada penguasaan kosakata di kelas tujuh SMP Islam Al Ishlah Trowulan Mojokerto. Permainan lari ke papan dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan lari ke papan dapat digunakan sebagai metode alternatif dan dapat berkontribusi dalam mengajar penguasaan kosakata siswa.