

ABSTRACT

Ulinuha, Yunanda Rachma. Student Registered Number 12203173162. 2022. *The Effectiveness of Pictionary Game from Gartic.io on Students' Vocabulary Mastery of the 7th Grade Students at MTs Sunan Kalijogo Kalidawir*. Thesis. English Education Department. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University. Advisor: Dr. Ida Isnawati, M.Pd.

Keyword: Effectiveness, Vocabulary Mastery, Pictionary Game.

Vocabulary is one of crucial aspects of language which brings influence to four English skills (speaking, listening, reading, and writing). The lack of vocabulary mastery will make students difficult to communicate in English. In addition, the process of delivering thoughts and ideas will be difficult and even to master those four skills will be obstructed. However, the problem is that students feel bored with monotonous learning in teaching vocabulary. Considering the importance of vocabulary in language acquisition, vocabulary teaching and learning process is needed to be more fun and interesting to stimulate students in vocabulary learning. Pleasant atmosphere is very required by providing a media Pictionary game from gartic.io in vocabulary learning process. This research was conducted to verify whether Pictionary game from gartic.io was effectively used in teaching vocabulary.

This research was concerned on the implementation of Pictionary game from gartic.io in improving students' vocabulary mastery. Pictionary game from gartic.io was a game in which the players guess a certain word based on the category and draw a certain word in turns.

The formulation of the research problem was "Is there any significant difference score in vocabulary of the students who are taught by using Pictionary game from gartic.io and those who are taught by using conventional method?"

This research used Quasi-Experimental research design with pre-test and post-test as the instruments in form of multiple choice consisted of 40 items. The research population was all of the 7th grade students of MTs Sunan Kalijogo Kalidawir. The samples of the research were two homogeneous class, they are 7B which consisted of 23 students as experimental group and 7C which consisted of 23 students as control group.

The significant difference score showed that students who were taught by using Pictionary game from gartic.io gained higher score than those who were taught by using conventional method. The mean score of experimental group was 90,00 and the mean score of control group was 84,8913. The result of t-test at significant value (sig. 2-tailed) was 0,041 which it was smaller than 0,05. It could be concluded that Pictionary game from gartic.io is effectively used to improve students' vocabulary mastery.

ABSTRAK

Ulinuha, Yunanda Rachma. NRP 12203173162. 2022. Efektivitas Permainan Pictionary dari Gartic.io Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tahun Pelajaran 2021/2022. Tesis. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Pembimbing : Dr. Ida Isnawati, M.Pd.

Kata Kunci: Effectiveness, Vocabulary Mastery, Pictionary Game.

Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa yang mempengaruhi empat keterampilan berbahasa Inggris (berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis). Kurangnya penguasaan kosakata akan membuat siswa sulit berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Selain itu, proses penyampaian pikiran dan gagasan akan sulit bahkan untuk menguasai keempat keterampilan tersebut akan terhambat. Namun permasalahannya adalah siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dalam mengajarkan kosakata. Mengingat pentingnya kosakata dalam pemerolehan bahasa, maka diperlukan proses belajar mengajar kosakata yang lebih menyenangkan dan menarik untuk menstimulasi siswa dalam belajar kosakata. Suasana yang menyenangkan sangat dibutuhkan dengan menyediakan media permainan Pictionary dari gartic.io dalam proses pembelajaran kosakata. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan apakah permainan Pictionary dari gartic.io efektif digunakan untuk mengajar kosakata.

Penelitian ini berkaitan dengan penerapan permainan Pictionary dari gartic.io dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Permainan Pictionary dari gartic.io adalah permainan di mana pemain menebak kata tertentu berdasarkan kategorinya dan menggambar kata tertentu secara bergiliran.

Rumusan masalah penelitian adalah “Apakah ada perbedaan skor yang signifikan dalam kosakata siswa yang diajar dengan menggunakan permainan

Pictionary dari gartic.io dan mereka yang diajar dengan menggunakan metode konvensional?”

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi-Eksperimental dengan instrumen pre-test dan post-test berupa pilihan ganda yang terdiri dari 40 item. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir. Sampel penelitian ini adalah dua kelas homogen, yaitu kelas 7B yang terdiri dari 23 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas 7C yang terdiri dari 23 siswa sebagai kelompok kontrol.

Perbedaan signifikan nilai menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan permainan Pictionary dari gartic.io memperoleh nilai lebih tinggi daripada mereka yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 90,00 dan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 84,8913. Hasil uji t pada nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,041 yang lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa permainan Pictionary dari gartic.io efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.