

## ABSTRACT

Putri. Mahya Izza Ashari. NIM 12203183079. 2022. *The Effectiveness of Using Anagram Game on Students' Vocabulary Mastery of Seventh Grade Students' at Mtsn 5 Blitar*, Thesis, English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor: Dr. H. Muh. Basuni M.Pd.

Keywords: Effectiveness, Anagram Game, Vocabulary Mastery

Vocabulary is an essential component of language proficiency and serves as the foundation for how well learners speak, listen, read, and write. The game creates a sense of competition in students' participation in the vocabulary learning process and motivates them to learn enthusiastically. Anagram game is a word that has been rearranged from the same letter into another word.

The purpose of this study was to investigate how effective the anagram game was at enhancing seventh grade students' vocabulary mastery at MTSN 5 Blitar. To achieve this purpose, this study formulated a problem, namely, "Is there any significant difference in vocabulary mastery scores before and after being taught vocabulary using anagram games?". This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data was collected from a population of seventh grade students at MTSN 5 Blitar. The sample consisted of VII-A consisting of 32 students, and VII-B consisting of 32 students. Class VII-A as the experimental class and class VII-B as the control class, by administering a pre-and post-test. Data in the form of numbers were obtained from analysis using the parametric sample T-Test with SPSS 25 to calculated the data.

The results showed that anagram games were used effectively to improve seventh grade students' vocabulary mastery at MTSN 5 Blitar. The statistical analysis shows that the significant value is 0.005 and is shown lower than 0.05, meaning that there is a significant difference in students' scores before and after being taught with the anagram game on students' vocabulary mastery.

## ABSTRAK

Putri. Mahya Izza Ashari. NIM 12203183079. 2022. *Keefektifan Penggunaan Permainan Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII Mtsn 5 Blitar*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Dr. H. Muh. Basuni M.Pd.

Kata kunci: Keefektifan, Permainan Anagram, Penguasaan Kosakata

Kosakata adalah komponen penting dari kemahiran berbahasa dan berfungsi sebagai dasar untuk seberapa baik pembelajar berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Permainan menciptakan rasa persaingan dalam partisipasi siswa dalam proses pembelajaran kosa kata dan memotivasi mereka untuk belajar dengan antusias. Permainan anagram adalah kata yang telah disusun ulang dari huruf yang sama menjadi kata lain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan anagram dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas tujuh di MTSN 5 Blitar. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini merumuskan masalah yaitu, “Apakah ada perbedaan yang signifikan skor penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diajarkan kosakata menggunakan permainan anagram?”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Data dikumpulkan dari populasi siswa kelas VII MTSN 5 Blitar. Sampel terdiri dari VII-A yang terdiri dari 32 siswa, dan VII-B yang terdiri dari 32 siswa. Kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol, dengan pemberian pre-test dan post-test. Data berupa angka diperoleh dari analisis menggunakan parametric sample T-Test dengan SPSS 25 untuk menghitung data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anagram digunakan secara efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di MTSN 5 Blitar. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah 0.005 dan ditunjukkan lebih rendah dari 0.05, artinya ada perbedaan yang signifikan nilai siswa sebelum dan sesudah diajar dengan permainan anagram terhadap penguasaan kosa kata siswa.