

ABSTRACT

Widitomo, Rohmat. Student Register Number. 12203173215. 2022. The Effectiveness of Using Card Game Yu-Gi-Oh in Teaching Vocabulary of the Seventh Grade at SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Thesis. English Education Departement. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Sukarsono, M.Pd.

Keywords: *Card Game, Yu-Gi-Oh, Teaching Vocabulary*

Nowadays, English have an important role as communication that used in many aspect of life such as education, communication, business, bilateral relationship, technology, and many others. Vocabulary is necessary to be learned by students to mastering foreign language like English. Because vocabulary is important element to develope four skills of language like speaking, writing, reading, and listening.

The formulation of the research problems was: is the Card Game Yu-Gi-Oh effective to improves the student's vocabulary of the seventh grade at SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?

Research method: 1) the research design of this research was done by using one-group pre-test post-test of pre-experimental design with quantitative approach; 2) the population of this research was all students of seventh grade at SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung; 3) the sample were seventh D (VII D) that consisted 30 respondents; 4) the research instrument was a test that divided into pre-test and post-test; 5) the data analysis was done by using Wilcoxon test.

The finding of this research presented that the using of Card Game Yu-Gi-Oh was effective in teaching vocabulary of seventh grade at SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. The effectiveness of card game yu-gi-oh can be seen as follows: 1) the mean of the pre-test was 51.17 and the mean of post-test was 95.33 2) the gain of the mean score was 44.16. Next, the result of the Wilcoxon test at the significant level of 0.05 showed that the significant value was 0.00 which smaller than 0.05 ($0.00 < 0.05$). It means that there is a significant different score between students' pre-test and post-test.

ABSTRAK

Widitomo, Rohmat. Nomor Induk Mahasiswa. 12203173215. 2022. The Effectiveness of Using Card Game Yu-Gi-Oh in Teaching Vocabulary at the Seventh Grade of SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. pembimbing: Dr. Sukarsono, M.Pd.

Kata kunci: *Permainan Kartu, Yu-Gi-Oh, Mengajar Kosakata*

Sekarang, Bahasa Inggris memiliki peran penting sebagai komunikasi yang digunakan di berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, komunikasi, bisnis, hubungan bilateral, teknologi, dan masih banyak lagi. Kosakata perlu dipelajari oleh siswa untuk menguasai bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Karena kosakata merupakan elemen penting untuk mengembangkan empat kemampuan bahasa seperti berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan.

Rumusan masalah penelitian yaitu: Apakah Permainan Kartu Yu-Gi-Oh efektif untuk meningkatkan kosakata siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?

Metode penelitian; 1) desain penelitian dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu grup pra-tes pos-tes pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif; 2) populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung; 3) sampel adalah kelas tujuh D (VII D) yang terdiri dari 30 responden; 4) instrumen penelitian adalah tes yang dibagi menjadi pra-tes dan pos-tes; 5) analisis data dilakukan dengan menggunakan Wilcoxon tes.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Permainan Kartu Yu-Gi-Oh efektif pada mengajar kosakata siswa kelas tujuh di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Keefektifan dari permainan kartu yu-gi-oh bisa dilihat sebagai berikut: 1) mean dari pra-tes 51.17 dan mean dari pos-tes 95.33; 2) perolehan nilai mean 44.16. Selanjutnya, hasil dari Wilcoxon tes pada nilai signifikan 0.05 menunjukkan bahwa nilai signifikannya adalah 0.00 yang mana lebih kecil dari 0.05 ($0.00 < 0.05$). Yang berarti ada perbedaan signifikan antara nilai pra-tes dan pos-tes siswa