

ABSTRACT

Dhati Himatul Ngaliyah. Student Register Number. 12203193142. 2023. *Enhancing The Students' Vocabulary Mastery Through Pictionary Race at Seventh Grade of SMPN 1 Ngantru*. Sarjana Thesis. English Education Department Faculty Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Hj. Ida Isnawati, M. Pd.

Keywords : Enhance, Vocabulary Mastery, Pictionary Race

The four skills that constitute language instruction are speaking, reading, and writing. If vocabulary cannot be mastered, it will be challenging to master the four skills. For students, vocabulary is an essential component that they must master in both oral and written communication because it is impossible for students to use language skillfully when they have a limited vocabulary in their minds. Pictionary race game gave an improvement students vocabulary mastery, knowing and memorizing words. It provided opportunities for students to improve the vocabulary mastery as well as motivation to help the teacher managing classroom interaction.

This thesis aims to enhance students' vocabulary mastery through Pictionary race games at SMPN 1 Ngantru. The Pictionary Race is a game that suitable to apply by teacher in teaching-learning process in any level of students. Pictionary Race game will make students effort to remind, arrange the sentence, and speak up to guess the drawn. They will get enthusiast and challenging when they are learning by this game; it makes the students be more active in learning process. In the other words, this game is able to make the students don't feel bored, sleepy, or not interested.

In conducting this research, This researcher used CAR (Class Action Research) as the method of research. In This research the implementation of play Pictionary Race game in cycle 1 was divided into four steps in a cycle which began by planning, implementation, observation, and reflection. The population was taken from the seven-grade students of SMPN 1 Ngantru. The number of the sample in this research was 33 students. The procedure of data collection was observation and test to analyze.

Based on the result the observation and the test showed that the students were more active and interested in learning vocabulary through Pictionary Race Game. Because with this game could make them have fun, and help them learn vocabulary easily. researcher set the criteria for student success as 70% of students scoring test 75 or more than 75. Using Pictionary Race Game can increase students' vocabulary. in the test, 2 students were declared not to have passed KKM in cycle 1. There were 31 or 93.9% of students in the class who passed KKM considering that their average test score obtained 85.3. Then, the observation results showed that students were more active and interested in learning vocabulary through games. So, it can be concluded that cycle 1 in class action research had been successful.

ABSTRAK

Dhati Himatul Ngaliyah. Nomor Induk Mahasiswa. 12203193142. 2023. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Lomba Pictionary di Kelas VII SMPN 1 Ngantru*. Skripsi Sarjana. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Hj. Dr. Ida Isnawati, M. Pd.

Kata Kunci : Meningkatkan, Penguasaan Kosakata, Pictionary Race

Empat keterampilan yang membentuk pengajaran bahasa adalah berbicara, membaca, dan menulis. Jika kosakata tidak dapat dikuasai, maka akan sulit untuk menguasai keempat keterampilan tersebut. Bagi siswa, kosakata adalah komponen penting yang harus mereka kuasai dalam komunikasi lisan dan tulisan karena tidak mungkin bagi siswa untuk menggunakan bahasa dengan terampil jika mereka memiliki kosakata yang terbatas dalam pikiran mereka. Permainan lomba tebak kata memberikan peningkatan penguasaan kosakata siswa, mengetahui dan menghafal kata-kata. Permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata serta motivasi untuk membantu guru dalam mengelola interaksi di dalam kelas.

Skripsi ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui permainan Pictionary race di SMPN 1 Ngantru. Pictionary Race adalah permainan yang cocok untuk diterapkan oleh guru dalam proses belajar-mengajar di semua tingkatan siswa. Permainan Pictionary Race akan membuat siswa berusaha untuk mengingat, menyusun kalimat, dan menebak gambar. Mereka akan merasa antusias dan tertantang saat belajar dengan permainan ini, sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, permainan ini mampu membuat siswa tidak merasa bosan, mengantuk, atau tidak tertarik.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sebagai metode penelitian. Dalam penelitian ini implementasi permainan Pictionary Race pada siklus 1 dibagi menjadi empat tahapan dalam satu siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Ngantru. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 siswa. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes untuk menganalisis.

Berdasarkan hasil observasi dan tes menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar kosakata melalui permainan Pictionary Race. Karena dengan permainan ini dapat membuat mereka bersenang-senang, dan membantu mereka belajar kosakata dengan mudah. Peneliti menetapkan kriteria keberhasilan siswa adalah 70% siswa mendapat nilai tes 75 atau lebih dari 75. Dalam tes tersebut, 2 siswa dinyatakan belum lulus KKM pada siklus 1. Ada 31 atau 93,9% siswa di kelas yang lulus KKM mengingat nilai rata-rata tes mereka memperoleh 85,3. Kemudian, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran kosakata melalui permainan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siklus 1 dalam penelitian tindakan kelas ini telah berhasil.