

ABSTRACT

Sari, Devina Mukti. NIM 12203193157. 2023. The Effectiveness of Using Card Game Toward the Third Grade Students' Vocabulary Memorization at SDN 03 Rejotangan. Thesis. English education department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Education. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Advisor: Dr. Erna Iftanti, S.S., M.Pd.

Keywords : Effectiveness, Card game, Memorization, Vocabulary

There are various elements that support the success of communication, one of which is vocabulary. Therefore, learning and memorizing vocabulary can be started at children, the earlier the vocabulary is learned, the more vocabulary mastered. There are many ways and media that can be used to memorize vocabulary, especially for elementary school students. Generally elementary school students like all kinds of games with interesting pictures. Therefore, the researcher is interested in conducting related research "The Effectiveness of Using Card Game Toward the Third Grade Students' Vocabulary Memorization at SDN 03 Rejotangan."

Based on the description above, this study aims to determine whether card games are effective for third grade students at SDN 03 Rejotangan to memorize vocabulary. In this study, the method used is a quantitative approach method. While the research design used was a pre-experimental research design using one group pre-test and post-test. There are two variables in this study, namely the use of card game (X) as the independent variable and the students' vocabulary memorization (Y) as the dependent variable. This study uses pre-test and post-test to collect data. The population of this study were all third grade students at SDN 03 Rejotangan, totaling 18 students. Researchers used a total sampling technique, so that the sample used in this study was the entire population, 18 students.

The research results obtained from data analysis showed that there were significant differences in the students' vocabulary memorization scores before and after treatment using card games. In the process of data analysis, the researcher used the IBM SPSS 22.0 program. The average score obtained by students before being taught by card game was 72.22. While the scores obtained by students after being taught by card game was 93.67. Thus, it can be concluded that the average post-test score is higher than the pre-test average score. After being analyzed using the paired sample t test, the result is that the significance value is 0.000, which means it is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$) so, the null hypothesis (H_0) of this study is rejected.

So it can be concluded that card game can be used as a medium for teaching vocabulary memorization for third grade elementary school students. And also the use of card game to improve vocabulary memorization in third grade students at SDN 03 Rejotangan was effective.

ABSTRAK

Sari, Devina Mukti. NIM 12203193157. 2023. *Efektifitas Permainan Kartu Terhadap Penghafalan Kosakata Siswa Kelas III SDN 03 Rejotangan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Pendidikan Guru. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Erna Iftanti, S. S., M. Pd.

Kata kunci : Efektifitas, Permainan kartu, Hafalan, Kosakata

Dalam sebuah komunikasi terdapat berbagai unsur yang mendukung keberhasilan komunikasi tersebut, salah satunya adalah kosakata. Oleh karena itu, mempelajari dan menghafalkan kosakata bisa dimulai pada usia anak-anak, semakin dini kosakata dipelajari maka semakin banyak pula kosakata yang dikuasai. Ada banyak cara dan media yang bisa digunakan untuk menghafal kosakata terutama pada anak-anak, khususnya usia siswa sekolah dasar. Umumnya siswa sekolah dasar menyukai segala jenis permainan dengan gambar-gambar yang menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Efektivitas Penggunaan Permainan Kartu Terhadap Penghafalan Kosakata Siswa Kelas III SDN 03 Rejotangan.”

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan kartu efektif bagi siswa kelas tiga SDN 03 Rejotangan untuk menghafal kosakata. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pendekatan kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental research design dengan menggunakan one group pre-test dan post-test. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu Penggunaan Permainan Kartu (X) sebagai variabel independen dan Hafalan Kosakata Pada Siswa (Y) sebagai variabel dependen. Penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tiga di SDN 03 Rejotangan yang berjumlah 18 siswa. Peneliti menggunakan teknik total sampling, sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yaitu 18 siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai hafalan kosakata pada siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment menggunakan permainan kartu. Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan program IBM SPSS 22.0. Skor rata-rata yang diperoleh oleh siswa sebelum belajar menggunakan permainan kartu adalah 72,22. Sedangkan skor yang diperoleh siswa setelah belajar menggunakan permainan kartu adalah 93,67. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari nilai rata-rata pre-test. Setelah

dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansinya adalah 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) jadi, hipotesis null (H_0) penelitian ini ditolak.

Maka bisa disimpulkan bahwa permainan kartu dapat digunakan sebagai media pengajaran hafalan kosakata pada siswa kelas tiga sekolah dasar. Dan juga penggunaan permainan kartu efektif untuk meningkatkan hafalan kosakata pada siswa kelas tiga SDN 03 Rejotangan.