

ABSTRACT

Fitriani, Sofia, Registered Number Student. 12203193150. 2023. “*The Effectiveness of Using Online Game Towards Students Vocabulary Mastery at MTsN 2 Tulungagung*”. Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Education. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. H.Nursamsu, S.Pd.I.,M.Pd.

Key words : *Online game , Vocabulary Mastery*

Vocabulary is a basic component that must be mastered to learn English. Given that the four skills in English require knowledge of vocabulary. Without vocabulary, there is nothing to be gained. The more students master vocabulary, the better their performance in English will be. Therefore, we need media that can be used to master vocabulary. One of the media used is online games. Online games are electronic games connected to the internet that can be played anywhere through a cell phone or computer and can be connected to several people. The online game used in this study is English Vocabulary by TFlat Học Tiếng Anh. The procedure for using it is that students download this application on the play store on their cell phones. In this application, two game models are provided, the first is provided with multiple choice questions and word strings.

The formulation of the problem in this study is " Do the use of online game effective towards students' vocabulary mastery than those who do not use online games?. The purpose of this study is to know the effectiveness of using online game towards students' vocabulary mastery at MTsN 2 Tulungagung. The research methods used in this study include: 1) the design of this study is quasi experimental, 2) the population of this study is the entire class VIII MTsN 2 Tulungagung consisting of 11 classes, 3) the sample used is class 8H students as the experimen group and class 8G as the control group, 4) the variables are dependent and independent variables. The dependent variable is the effectiveness of playing online games regularly. While the independent variable is the mastery of student vocabulary, 5) The research instruments are pre-test and post-test, 6) The data analysis uses Independent Sample T-test using the SPSS version 26.0 program.

The results showed that the mean value of the mean of experiment class is 0.5728 and the mean of the control group is 0.3791. However, the increase in the experimental group was higher than the control group. In addition, this is also evidenced by the results of the Independent sample T-test showing that the significance value is 0.011. This means that the significance value is smaller than the level coefficient ($0.011 < 0.005$). This shows that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So it can be concluded

that there is effectiveness of using online game toward students vocabulary mastery at MTsN 2 Tulungagung.

ABSTRAK

Fitriani, Sofia, Nomor Induk Mahasiswa. 12203193150. 2023. *“The Effectiveness of Using Online Game Towards Students Vocabulary Mastery at MTsN 2 Tulungagung”*. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. H.Nursamsu, S.Pd.I.,M.Pd.

Kata kunci :Game Online, Penguasaan Kosakata

Kosakata merupakan komponen dasar yang harus dikuasai untuk belajar bahasa Inggris. Mengingat bahwa empat keterampilan dalam bahasa Inggris membutuhkan pengetahuan tentang kosakata. Tanpa kosakata, maka tidak akan mendapatkan apa-apa. Semakin banyak siswa menguasai kosakata, maka akan semakin baik pula performa mereka dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu diperlukan media yang bisa digunakan untuk menguasai kosakata. Salah satu media yang digunakan adalah game online. Game online adalah permainan elektronik yang terhubung ke internet yang dapat dimainkan di mana saja melalui ponsel atau komputer dan dapat dihubungkan ke beberapa orang. Game online yang digunakan dalam penelitian ini adalah English Vocabulary by TFlat Hoc Tiéng Anh. Prosedur penggunaannya adalah siswa mendownload aplikasi ini pada play store di ponsel mereka. Kemudian mereka mempelajari kosa kata yang telah disediakan pada aplikasi tersebut. Pada aplikasi ini disediakan dua model game, yang pertama disediakan soal pilihan ganda dan merangkai kata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan game online efektif terhadap penguasaan kosakata siswa dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan game online?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan game online terhadap penguasaan kosakata siswa di MTsN 2 Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) desain penelitian ini adalah quasi experimental, 2) populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTsN 2 Tulungagung yang terdiri dari 11 kelas, 3) sampel yang digunakan adalah siswa kelas 8H sebagai kelompok eksperimen dan kelas 8G sebagai kelompok kontrol, 4) variabel yang digunakan adalah variabel dependen dan independen. Variabel dependennya adalah efektivitas bermain game online secara rutin. Sedangkan variabel bebasnya adalah penguasaan kosakata siswa, 5) Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test, 6) Analisis data menggunakan Independent Sample T-test dengan menggunakan program SPSS versi 26.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 0.5728 dan rata-rata kelompok kontrol adalah 0.3791. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji Independent sample T-test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,011. Hal ini berarti nilai signifikansi lebih kecil dari koefisien taraf ($0,011 < 0,005$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas penggunaan game online terhadap penguasaan kosakata siswa di MTsN 2 Tulungagung.