

## ABSTRACT

Firdaus, Mochamad. Widodo Student Registered Number 12203183186. 2022. *The Effectiveness of Wormbook Games On The First Grade Students Vocabulary Mastery at MTsN 1 kota blitar*. Thesis. English Educational Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Tulungagung. Advisor: Muh. Basuni, M.Pd.

**Key words:** *Effectiveness, Students' Vocabulary Mastery, Wormbook games*

The research about the effectiveness of wormbooks games towards student's vocabulary mastery had been conducted by other researcher before. This research using quantitative approach, with pre-experimental design. The previous researcher conclude that using game potentially can increase the vocabulary mastery of the students. There are some difference between the previous research and this research.

The aim of this research is to prove the significant difference on students' vocabulary mastery before being taught by using wormbook games and after taught by using wormbook games. Based on the explanation above, the researcher want to do research entitled "the effectiveness of Wormbook games towards students' vocabulary mastery of the first grade students at MTsN 1 kota blitar ". The subject is students of MTsN 1 Kota Blitar.

In this research, the researcher use Quantitative approach with pre-experimental experiment design. The population of this research was the first grade at MTsN 1 Kota Blitar VII-F Class. The research instrument that used in this research are essay and multiple choice test with the topic according the word that have choosen after playing wormbook game.

Based on analysis, the significant value is higher than 0.05. it means that the null hypothesis (Ho) is accepted amd the alternative hypothesis (Ha) is rejected. In conclusion, using wormbook games as teaching media for vocabulary mastery is ineffective for the first grade students at junior highschool.

## ABSTRAK

Firdaus, Mochamad, Widodo, NIM 12203183186. 2022. Keefektifan Wormbook Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Satu MTsN 1 Kota Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023. Tesis. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan. Universitas Agama Islam Negeri Tulungagung. Dosen Pembimbing : Muh. Basuni M.Pd.

**Key words:** *Efektifitas, Penguasaan Kosakata Murid, Permainan Wormbook*

Penelitian tentang keefektifan permainan wormbook terhadap penguasaan kosakata siswa telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain pre-experimental. Peneliti sebelumnya menyimpulkan bahwa penggunaan game berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan perbedaan yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa sebelum diajar dengan menggunakan permainan wormbook dan setelah diajar dengan menggunakan permainan wormbook. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Wormbook terhadap penguasaan kosakata siswa kelas satu MTsN 1 kota blitar “. Subjeknya adalah siswa MTsN 1 Kota Blitar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan desain eksperimen pre-eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII-F MTsN 1 Kota Blitar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah esai dan tes pilihan ganda dengan topik sesuai kata yang dipilih setelah bermain game wormbook.

Berdasarkan analisis, nilai signifikan lebih besar dari 0,05. artinya hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak. Kesimpulannya, penggunaan game wormbook sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata tidak efektif untuk siswa kelas satu SMP.