

ABSTRACT

Afifah, Nunung. NIM. 126203203196. 2024. *The Effectiveness of Using Antonym Matching Game on The Second Grade Students' Vocabulary Mastery at MA Ma'arif Udanawu*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I, M.Pd.

Keywords: *Effectiveness, Vocabulary, Antonym Matching Game*

Vocabulary mastery is an important provision for mastering all English skills. A lack of vocabulary can hinder students from learning English. That way, certain learning media are needed to increase students' vocabulary. Appropriate learning media can increase students' motivation and also improve their vocabulary. One of the learning media to help students learn vocabulary is antonym matching game.

The purpose of this research is to determine significant differences in students' vocabulary scores before and after being taught using antonym matching game at MA Ma'arif Udanawu and to measure the effectiveness of antonym matching game in increasing vocabulary mastery. To achieve this goal, the researcher conducted an experimental research. The formulation of the problem in this study is "Is there any significant difference score of the second graders' vocabulary mastery before and after being taught by using antonym matching game at MA Ma'arif Udanawu?" This research was conducted using a quantitative approach with pre-experimental research method. The population in this research was students in XI class at MA Ma'arif Udanawu, the sample in this study was XI MIPA 4 class at MA Ma'arif Udanawu, with the total number was 41 students. The instrument used in this study was a test in the form of pre-test and post-test of vocabulary, the data analysis used was a paired sample t-test.

Based on the results of data analysis, it can be concluded that the use of antonym matching game was effective for the second grade students' vocabulary mastery score at MA Ma'arif Udanawu. This effectiveness is shown by the increase in the average score of students in the pre-test and post-test. From 46.95 it increases to 76.83. Then the results of the paired sample t-test show a significance value of 0.000 and less than 0.050 ($0.000 < 0.050$). It means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Hence, there was significant different score in vocabulary of the students before and after being taught using antonym matching game. So it can be concluded that antonym matching game was effective used for vocabulary mastery.

ABSTRAK

Afifah, Nunung. NIM. 126203203196. 2024. *The Effectiveness of Using Antonym Matching Game on The Second Grade Students' Vocabulary Mastery at MA Ma'arif Udanawu*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I, M.Pd.

Kata Kunci: *Keefektifan, kosa-kata, antonym matching game*

Penguasaan kosakata merupakan bekal penting untuk menguasai seluruh keterampilan bahasa Inggris. Kurangnya kosakata dapat menghambat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran tertentu untuk menambah kosa kata siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dan juga meningkatkan kosa kata mereka. Salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa mempelajari kosakata adalah antonym matching game.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan skor kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan antonym matching game di MA Ma'arif Udanawu dan untuk mengukur efektivitas antonym matching game dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada perbedaan skor penguasaan kosakata siswa kelas dua sebelum dan sesudah diajar menggunakan antonym matching game di MA Ma'arif Udanawu?" Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian pra-eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Ma'arif Udanawu, sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 4 MA Ma'arif Udanawu, yang berjumlah 41 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa pre-test dan post-test kosakata, analisis data yang digunakan adalah paired sample t-test.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan antonym matching game efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas dua di MA Ma'arif Udanawu. Keefektifan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa pada pre-test dan post-test. Dari 46,95 meningkat menjadi 76,83. Kemudian hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan kurang dari 0,050 ($0,000 < 0,050$). Ini berarti bahwa ada perbedaan skor yang signifikan dalam kosa kata siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan antonym matching game. Maka H_0 ditolak dan H_a tidak ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa antonym matching game efektif digunakan untuk penguasaan kosa kata.