

ABSTRAK

Rahmad Prasetiawan, Rio. NIM. 3213103128. 2014. The Use of Guessing Game to Improve the Fourth Grade Students' Vocabulary Ability of SDN 1 Salamrejo Academic Year of 2013-2014. Tesis. Tadris Bahasa Inggris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.

Pembimbing: H. Nursamsu, M.Pd.

Key Words: Vocabulary, Guessing Game.

Salah satu permainan yang digunakan dalam pengajaran kosakata adalah guessing game. Guessing game adalah salah satu game yang digunakan untuk guru dalam tujuan pembelajaran. Game ini adalah susunan huruf kosong yang harus ditebak oleh siswa. Sebelumnya, guru akan menjelaskan materi yang akan diberikan kepada siswa, setelah selesai guru kemudian akan membuat dua kelompok dan setiap kelompok diberikan kertas bergambar. Kertas bergambar ini digunakan untuk menebak kosakata dari susunan huruf kosong. Hal ini digunakan untuk mempermudah siswa menyerap materi dalam proses belajar mereka dan itu adalah salah satu tinjauan dan memperoleh kosakata baru. Ini juga membantu guru untuk memudahkan mengajarkan kosakata dan itu akan membantu siswa mendapatkan kosakata baru yang lebih mudah dipahami.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan menebak permainan dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas IV SDN 1 Salamrejo Akademik Tahun 2013-2014?. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan guessing game sebagai teknik.

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah murid kelas empat. Penelitian ini fokus pada pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan guessing untuk pengajaran pada kelas empat di SDN 1 Salamrejo Tahun Ajaran 2013-2014. Ada empat langkah atau tanggapan dalam penelitian tindakan kelas: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada perencanaan penelitian menggunakan beberapa alat yang sudah disediakan sebelum belajar dan mengajar, bertindak dan pengamatan merupakan menerapkan metode untuk mendapatkan informasi data, dan yang terakhir refleksi adalah hasil dari penerapan metode ini.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan guessing game untuk dua siklus dalam penelitian ini, dua kriteria keberhasilan yang dicapai. Para murid dapat membuat peningkatan dalam kosakata mereka. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata tugas siswa dari 58,5 di studi awal, 71,4 pada siklus I, 78,5 pada siklus II dan akhirnya 86 di test akhir. Persentase siswa

yangmendapatsamalebih tinggi dari 70untuk tugasmerekajugameningkat dari hanya14,3% pada studi awal, 64,3% pada siklus I menjadi85,7% pada siklus II dan100% pada test akhir. Ini menyatakan bahwa adapengaruh yang signifikan dalam menggunakan guessing game untuksiswakelas empat di SDN 1 Salamrejo Tahun Ajaran 2013/2014.

Kesimpulannya, penerapan guessing game yang diterapkan dalam penelitian ini adalah efektif dalam meningkatkan kosakata murid, karena setiap siklus diberikan kepada siswa, nilai yang diperoleh siswa menjadi lebih baik setelah diberikan permainan menebak. Jadi, disarankan bagi peneliti lain dan guru disarankan untuk menerapkan guessing game di kelas bahasa Inggris terutama mengajarkan kosakata. Para siswa juga disarankan untuk menerapkan teknik tersebut secara mandiri untuk meningkatkan kosakata mereka.