

ABSTRACT

Wahid, Rizqi Muhlislul. NIM. 126203201033. 2024. *The Effectiveness of Tell Me Five Game on Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of MTsN 2 Blitar City*. Thesis. English Department. Faculty of Tarbiyah and Teaching Training. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keyword: *Effectiveness, Teaching Vocabulary, Tell Me Five Game*

Vocabulary is a crucial aspect of language acquisition, particularly English. Insufficient proficiency in vocabulary affects the successful learning of the English language. To enhance students' vocabulary proficiency, it is necessary to employ captivating and creative instructional materials that prevent students from becoming inactive or disinterested, and instead, inspire them to actively enhance their vocabulary mastery. An effective method to facilitate vocabulary learning for students is the utilization of the Tell Me Five Game.

The Tell Me Five game is an interactive activity typically used in educational settings to encourage participation and active learning. It involves spinning a random wheel and instructing students to identify five items that fit the categories derived from the wheel. This activity enhances communication, speaking, rapid thinking, and vocabulary development. With minimal props and setup, it's an excellent tool for teaching English as a second language.

This research conducted to find out the significant difference score of the students' vocabulary mastery before and after being taught by "Tell Me Five Game". The researcher used quantitative research method, especially pre-experimental research design by using pre-test and post-test as the method to collect data. This study chose the population at seventh grade students of MTsN 2 Blitar City and the sample was VII F students which total 34 students. The data results were analyzed using T-test formula with SPSS 27.0 Program to calculate the data.

The result revealed that there was significance difference score of the students' vocabulary mastery before and after being taught by "Tell Me Five Game" of the seventh grade at MTsN 2 Blitar City. So, null hypothesis (H_0) was not accepted and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The data analysis showed that the average value between the pre-test and post-test is -16,471. It showed that there was different score after being taught using the Tell Me Five Game. The paired sample test revealed a highly significant (two-tailed) p-value of 0.000. As a result, this study was effective on seventh students' vocabulary mastery at MTsN 2 Blitar City.

ABSTRAK

Wahid, Rizqi Muhlisul. NIM. 126203201033. 2024. *Efektivitas Permainan Tell Me Five Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII MTsN 2 Kota Blitar*. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Susanto, S.S., M.Pd.

Kata kunci: *Efektivitas, Mengajarkan Kosakata, Permainan Tell Me Five*

Kosakata adalah aspek penting dalam penguasaan bahasa, khususnya bahasa Inggris. Kemampuan kosakata yang tidak memadai mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris. Untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa, perlu menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif yang dapat mencegah siswa menjadi tidak aktif atau tidak tertarik, dan sebaliknya, menginspirasi mereka untuk secara aktif meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Metode yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran kosakata bagi siswa adalah dengan menggunakan Permainan Tell Me Five.

Permainan Tell Me Five adalah aktivitas interaktif yang biasanya digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk mendorong partisipasi dan pembelajaran aktif. Permainan ini melibatkan pemutaran roda secara acak dan menginstruksikan siswa untuk mengidentifikasi lima benda yang sesuai dengan kategori yang berasal dari roda tersebut. Aktivitas ini meningkatkan komunikasi, kemampuan berbicara, berpikir cepat, dan pengembangan kosakata. Dengan alat peraga dan pengaturan yang minimal, ini adalah alat yang sangat baik untuk mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan permainan Tell Me Five. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, khususnya desain penelitian pra-eksperimental dengan menggunakan pre-test dan post-test sebagai metode untuk mengumpulkan data. Penelitian ini memilih populasi pada siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar dan sampelnya adalah siswa kelas VII F yang berjumlah 34 siswa. Hasil data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t dengan program SPSS 27.0 untuk menghitung data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan "Tell Me Five Game" pada kelas VII di MTsN 2 Kota Blitar. Jadi, hipotesis nol (H_0) tidak diterima dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata antara pre-test dan post-test adalah -16,471. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai setelah diajarkan menggunakan Permainan Tell Me Five. Uji sampel berpasangan menunjukkan nilai p-value yang sangat signifikan (dua ekor) sebesar 0,000. Dengan demikian, penelitian ini efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII di MTsN 2 Kota Blitar.