

ABSTRACT

Ulya, Elrahma Himmatul. 2024. Registered number, 126203203182. “*The Effectiveness of Board Race Game On 2nd Semester Students’ Vocabulary Mastery of Majoring in Islamic Family Law At UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*”. Thesis. English Education Department. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Lailatul Nikmah, M. Pd.

Keywords: *Vocabulary, Effectiveness, Board Race Game*

One of the most important international languages is English. The components that can be taught to students are related to pronunciation, grammar, and vocabulary. In order not to have difficulty in learning English vocabulary needs something interesting to do, just like board race games. Board race game is a fun game that has a board as a medium and there are two people or two or more groups to "race" each other according to a set of rules. The purpose of this game is to improve students' vocabulary mastery, and can be used as an alternative medium in teaching English.

The research problems in this study is: Is there any significantly difference in the vocabulary mastery score of students majoring in Islamic Family Law in the second semester who are taught with and without being taught using the Board Race Game at UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

The objectives of this study is: To find out whether the board race game is effective or not to improve vocabulary mastery of Islamic Family Law students in the second semester of UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

The research methods used in this study is: Quantitative methods. This study used a quasi-experimental design where there were two groups involved, namely the experimental group and the control group. The data collection method is: Data is collected during student learning in class. Tests were used to collect data in the study. The pre-test was carried out on the same two groups before treatment, then the post-test was carried out on two more groups, namely the experimental group and the control group.

The results of a study conducted at UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung involving the use of a board race game to improve the vocabulary of 2nd semester Islamic Family Law students in classes 2E and 2A showed that there was a significant difference in value between the students' vocabulary improvement before and the current use of the board race game. After being taught, the mentioned model showed a difference. This is shown by the lower pre-test scores and higher post-test scores. Before the application of the board race game Learning Model, the average pretest score was 52.92. After the application of the board race game Learning Model, the average score was 84.92. This shows that the results showed that the board race game learning model improved students' vocabulary comprehension and made them active and excited. Therefore, it can be concluded that the board race game model is an effective approach to teach contextual vocabulary and improve students' vocabulary.

ABSTRAK

Ulya, Elrahma Himmatul. 2024. Registered number, 126203203182. “*The Effectiveness of Board Race Game On 2nd Semester Students’ Vocabulary Mastery of Majoring in Islamic Family Law At UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*”. Thesis. English Education Department. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Lailatul Nikmah, M. Pd.

Kata kunci: *Kosakata, Efektivitas, Board Race Game*

Salah satu bahasa internasional yang paling penting adalah bahasa Inggris. Komponen yang dapat diajarkan kepada siswa terkait dengan pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata. Agar tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris perlu sesuatu yang menarik untuk dilakukan, sama seperti permainan board race. Board race game adalah permainan menyenangkan yang memiliki papan sebagai media dan ada dua orang atau dua atau lebih kelompok untuk "balapan" satu sama lain sesuai dengan seperangkat aturan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam mengajar bahasa Inggris.

Permasalahan penelitian dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai penguasaan kosakata mahasiswa jurusan Hukum Keluarga Islam pada semester dua yang diajar dengan dan tanpa diajar menggunakan Board Race Game di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental dimana terdapat dua kelompok yang terlibat, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode pengumpulan data adalah: Data dikumpulkan selama siswa belajar di kelas. Tes digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Pre-test dilakukan pada dua kelompok yang sama sebelum perlakuan, kemudian post-test dilakukan pada dua kelompok lagi, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian yang dilakukan di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang melibatkan penggunaan board race game untuk meningkatkan kosakata mahasiswa Hukum Keluarga Islam semester 2 di kelas 2E dan 2A menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara peningkatan kosakata siswa sebelum dan penggunaan board race game saat ini. Setelah diajari, model yang disebutkan menunjukkan perbedaan. Hal ini ditunjukkan dengan skor pre-test yang lebih rendah dan skor post-test yang lebih tinggi. Sebelum penerapan Model Pembelajaran permainan board race, nilai rata-rata pretest adalah 52,92. Setelah penerapan model pembelajaran board race game, skor rata-rata adalah 84,92. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran board race game meningkatkan pemahaman kosakata siswa dan membuat mereka aktif dan bersemangat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model permainan board race merupakan pendekatan yang efektif untuk mengajarkan kosakata kontekstual dan meningkatkan kosakata siswa.