

ABSTRACT

Reynaldi, Febrian. Student Registered Number. 126203203221. 2024. *The Influence of Karuta Game on Students' Listening Comprehension in Junior High School*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Arpinda Syifa'a Awal, M. Pd.

Keywords: Card Game, Karuta, Listening Comprehension

In the course of communication, listening is the capacity to accurately receive and interpret messages. Listening is one of the most difficult abilities in English, student who have low ability will have difficulty in understanding English. Student need alternative method to motivate learn English, which is through game. Karuta game is one of method can be alternative to help student learn listening.

The problem formulation in this study is “do islamic junior high school students who taught using karuta game achieve better listening skill than those without using karuta game?”. Based on the formulation of the research problem, the objective of this study is “To find out islamic junior high school students who taught using karuta game achieve better listening skill than those without using karuta game”. The design of this research use a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population of this study is the seventh-grade students of MTsN 7 Tulungagung. The sample were 68 student taken from VII-G (Experimental) and VII-H (Control). The instrument used in this research is a written test, which is divided into pre-test and post-test. The data analysis of this study used a independent sample t-test using SPSS version 25.0

The results of this study is based on the independent sample t-test output data, the sig. value (2-tailed) shows the number 0.000. This means that the value is smaller than alpha or $0.000 < \alpha (0.05)$ in other words H_0 is rejected and H_1 is accepted. As a result, there is a significant difference in listening skills between students who get treatment using the karuta game and students without treatment. Additional evidence is provided by the data that the treatment class's average score is higher (80.15) than the control class's (69.85). So, it can be concluded that there is an influence of the karuta game on students' listening comprehension at MTsN 7 Tulungagung.

ABSTRAK

Reynaldi, Febrian. Nomor Induk Mahasiswa. 126203203221. 2024. *The Influence of Karuta Game on Students' Listening Comprehension in Junior High School*. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Negeri Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing: Arpinda Syifa'a Awal, M. Pd.

Kata Kunci: Permainan kartu, Karuta, Pemahaman Pendengaran

Dalam proses komunikasi, mendengar adalah kemampuan untuk menerima dan menginterpretasikan pesan secara akurat. Mendengar adalah salah satu kemampuan yang paling sulit dalam bahasa Inggris, siswa yang memiliki kemampuan yang rendah akan mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Inggris. Siswa membutuhkan metode alternatif untuk memotivasi belajar bahasa Inggris, salah satunya melalui permainan. Permainan Karuta merupakan salah satu metode yang dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa dalam belajar menyimak atau mendengarkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah siswa sekolah islam menengah pertama yang diajar dengan menggunakan permainan karuta mencapai kemampuan menyimak yang lebih baik dibandingkan siswa tanpa menggunakan permainan karuta?”. Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui siswa sekolah islam menengah pertama yang diajar dengan menggunakan permainan karuta mencapai kemampuan menyimak yang lebih baik dibandingkan siswa tanpa menggunakan permainan karuta”. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung. Sampel penelitian ini berjumlah 68 siswa yang diambil dari kelas VII-G (Eksperimen) dan VII-H (Kontrol). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, yang terbagi menjadi pre-test dan post-test. Analisis data penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan menggunakan program SPSS versi 25.0

Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan data *output independent sample t-test* bahwa nilai sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0,000. Hal ini berarti nilai tersebut lebih kecil dari α atau $0,000 < \alpha (0,05)$ dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasilnya ada perbedaan yang signifikan pada keterampilan menyimak antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan permainan karuta dengan siswa tanpa perlakuan. Data lain yang mendukung dapat terlihat dari perbedaan nilai rata-rata keduanya, kelas yang diberi perlakuan mendapatkan rata-rata yang lebih tinggi yaitu 80,15 dibandingkan kelas kontrol sekitar 69,85. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan karuta terhadap pemahaman menyimak siswa di sekolah islam tingkat menengah pertama.