

ABSTRACT

Atiqoh, Dewi. Students Registered Number. 2813133029. 2017. *The Effectiveness of Guessing Game Using Mobile Assisted Language Learning (MALL) on Students Vocabulary Mastery of The Tenth Grade Students at SMK Islam 1 Durenan in Academic Year 2016/2017*. Thesis. English Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Erna Iftanti, S.S., M.Pd.

Keywords: effectiveness, vocabulary mastery, guessing game application

In teaching vocabulary as found in the preliminary study in SMK Islam 1 Durenan that the students get difficulties to memorize new vocabulary. This is due to the fact that their number of vocabulary is limited because they seldom to read English books and the teaching is still not effective. Therefore, the teacher consider teaching technique which is effective to teach vocabulary. Mobile phone is a popular tool for all ages. Therefore, this tool can be made use for the teaching and learning activity to prove the effectiveness of Guessing Game Application (GGA) to help vocabulary mastery for tenth graded students at SMK Islam 1 Durenan in academic year 2016/2017. Thus, the researcher is then intended to verify that GGA is effective to EFL students to memorize vocabulary easily and increase their achievement in vocabulary mastery.

The method used in this research is pre-experimental research design with the population the tenth grade students at SMK Islam 1 Durenan that consist of ten classes (356 students). The sample of this research is class of X- AK consisting of 43 students selected by means purposive sampling. Meanwhile, the instrument used is vocabulary test. The data collected through pre-test and post-test were analyzed by using Paired Sample T-test with SPSS Window 16.0.

This study reveals that there are two important points: Firstly, The students' mean score of their vocabulary mastery before being taught by using GGA is 71.27 and after being taught by using GGA is 88.72. Hence, the difference is 17.47. Secondly, the result of t-test shows that the significant value is 0.000 at the significant level is 0.05. This indicates that GGA is effective to help EFL students to increase their vocabulary mastery. It is able to be pedagogically implemented in teaching vocabulary for the tenth grade students at SMK Islam 1 Durenan. Since this research only used one group pre-test and post-test. Meanwhile, there is no other class as the control group in this research. It is suggested for the future research to conduct the same study by using true-experimental or quasi-experimental.

ABSTRAK

Atiqoh, Dewi. Nomer Induk Mahasiswa. 2813133029. 2017. *The Effectiveness of Guessing Game Using Mobile Assisted Language Learning (MALL) on Students Vocabulary Mastery of The Tenth Grade Students at SMK Islam 1 Durenan in Academic Year 2016/2017*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Dosen Pembimbing: Dr. Erna Iftanti, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: keefektifan, kosa-kata, guessing game application

Dalam pengajaran kosa-kata baru seperti yang telah di temukan di penelitian terdahulu di SMK Islam 1 bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosa-kata baru. Faktanya bahwa jumlah kosa-kata mereka sedikit karena mereka jarang membaca buku Bahasa Inggris dan pengajaran yang digunakan masih kurang efektif. Sehingga, guru perlu untuk memikirkan teknik mengajar kosa-kata yang efektif untuk mengajar kosa-kata. Telephon genggam adalah alat yang populer bagi semua kalangan. Oleh sebab itu telephon genggam dapat dikaitkan kedalam kegiatan belajar mengajar untuk membuktikan keefektifan dari Guessing Game Application (GGA) untuk membantu penguasaan kosa-kata siswa terhadap siswa kelas sepuluh di SMK Islam 1 Durenan tahun ajaran 2016/2017. Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik GGA dapat membantu siswa dalam mengingat penguasaan kosa-kata secara mudah dan meningkatkan prestasi dalam penguasaan kosa-kata.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-experimental dengan populasi seluruh siswa kelas sepuluh di SMK Islam 1 Durenan yang terdiri dari sepuluh kelas (356 siswa). Sampel dari penelitian ini adalah kelas X-AK yang terdiri dari 43 siswa dengan menggunakan sampling purposive. Sedangkan instrumen adalah tes kosa-kata yang digunakan untuk melakukan pre-test dan post-test. Cara untuk mengumpulkan data melalui pre-test dan post-test yang dianalisa menggunakan Paired Samples T test dengan SPSS Window 16.0.

Penelitian ini menggunakan dua poin penting yaitu: Pertama, rata – rata nilai siswa dalam pengajaran kosa-kata sebelum diajarkan menggunakan GGA adalah 71.27 dan sesudah diajarkan menggunakan GGA adalah 88.72. Jadi, perbedaan rata-rata adalah 17.47. Kedua, dengan analisis T test menghasilkan nilai signifikan adalah 0.000 dengan level signifikan 0.05. Diatas menyebutkan perbedaan rata – rata dan nilai yang memngindikasikan bahwa teknik GGA efektif digunakan dalam pengajaran kosa-kata untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa-kata siswa. Ini secara paedagogik diimplementasikan dalam pengajaran kosa-kata untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa-kata siswa kelas sepuluh di SMK Islam 1 Durenan. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok pre-test dan post-test sehingga tidak ada kelas lain sebagai kontrol di dalam penelitian ini. Jadi disarankan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan true-experimental atau quasi-experimental.