

ABSTRACT

Rahmawati, Mida. NIM 12203213196. 2025. The Effectiveness of Using Charades Word Games in Teaching English Vocabulary for Functional Text Mastery of Early 8th Grade at SMPN 2 Sumbergempol. Thesis. English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulunagung. Advisor: Anindita Badianti, M.Pd.

Keywords: *effectiveness, vocabulary mastery, Charades word Game, functional text.*

Charades Word Game is a popular interactive learning method widely used in various educational contexts. This game allows students to guess words through physical gestures or facial expressions performed by their peers without using spoken language. In English language learning, Charades can help students recognize and understand vocabulary in a fun and engaging way. One of the essential skills in language acquisition is vocabulary mastery. The purpose of using the Charades Word Game is to provide students with an active, collaborative, and meaningful learning experience. The researcher believes that this game is engaging and suitable for classroom application due to its adaptability and ability to involve students directly in the learning process. This study aims to investigate the effectiveness of the Charades Word Game in enhancing students' motivation and vocabulary mastery in functional texts. It also explores the supporting and inhibiting factors during its implementation.

This study employed an experimental design with a quantitative approach. The population consisted of early 8th-grade students at SMPN 2 Sumbergempol. The sample included class VIII E as the experimental group and class VIII B as the control group, each consisting of 25 students. The instruments used were pre-test and post-test vocabulary assessments. The researcher used a purposive sampling technique, selecting classes with similar academic abilities and learning characteristics to allow a more objective comparison. Data were analyzed using the Independent Sample T-Test with the help of SPSS version 26. Observation and reflections were also gathered to identify student motivation and influencing factors.

The results of this study indicate that the use of the Charades Word Game is highly effective in teaching English, particularly in enhancing students' vocabulary mastery in functional texts. This is evident from the difference in the average pre-test score of 47.47, which increased to 83.47 in the post-test. The statistical analysis yielded a significance value (2-tailed) of 0.000, which is lower than 0.05. Therefore, it can be concluded that the use of the Charades Word Game is effective in improving students' English vocabulary and can serve as a fun and meaningful alternative for language instruction at the junior high school level, especially in the context of narrative texts.

ABSTRAK

Rahmawati, Mida. NIM 12203213196. 2025. Efektivitas Penggunaan Tebak tebakan dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris untuk penguasaan teks fungsional kelas 8 awal SMPN 2 Sumbergempol. Tesis. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulunagung. Penasihat: Anindita Badiani, M.Pd.

Kata kunci: *efektivitas, penguasaan kosakata, Tebak tebakan, teks fungsional.*

Charades Word Game adalah metode pembelajaran interaktif populer yang banyak digunakan dalam berbagai konteks pendidikan. Permainan ini memungkinkan siswa untuk menebak kata-kata melalui gerakan fisik atau ekspresi wajah yang dilakukan oleh teman sebaya mereka tanpa menggunakan bahasa lisan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Tebak tebakan dapat membantu siswa mengenali dan memahami kosakata dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Salah satu keterampilan penting dalam perolehan bahasa adalah penguasaan kosakata. Tujuan menggunakan Tebak tebakan Word Game adalah untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Peneliti meyakini bahwa game ini menarik dan cocok untuk aplikasi di kelas karena kemampuan beradaptasi dan kemampuannya untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas Tebak tebakan Word Game dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata siswa dalam teks fungsional. Ini juga mengeksplorasi faktor pendukung dan penghambat selama implementasinya.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah penduduk terdiri dari siswa kelas 8 awal SMPN 2 Sumbergempol. Sampel meliputi kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah penilaian kosakata pra-tes dan pasca-tes. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling, memilih kelas dengan kemampuan akademik dan karakteristik pembelajaran yang serupa untuk memungkinkan perbandingan yang lebih objektif. Data dianalisis menggunakan Uji T Sampel Independen dengan bantuan SPSS versi 26. Observasi dan refleksi juga dikumpulkan untuk mengidentifikasi motivasi siswa dan faktor yang mempengaruhi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Tebak tebakan Word Game sangat efektif dalam pengajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam teks fungsional. Hal ini terbukti dari perbedaan rata-rata skor pre-test 47,47, yang meningkat menjadi 83,47 pada post-test. Analisis statistik menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Tebak tebakan Word Game efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris

siswa dan dapat berfungsi sebagai alternatif yang menyenangkan dan bermakna untuk pengajaran bahasa di tingkat SMP, terutama dalam konteks teks narati