

ABSTRACT

Uswatun, Kasanah. NIM 126203212152. 2025. *The Effectivness of Baamboozle Game as Learning Media to Improve Student's Vocabulary Mastery at MTsN 10 Blitar*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor Emmi Naja, Ph.D.

Keywords: Baamboozle Game, Learning Media, Vocabulary Mastery

Vocabulary mastery is fundamental in English language learning, as it supports students' ability to understand and communicate effectively. However, many students face challenges in learning vocabulary, such as difficulty in remembering and memorizing new words, low motivation to learn, as well as teaching methods that are not interactive enough. These challenges can be overcome by using interesting learning media such as the Baamboozle game.

The research question is “How is the effectiveness of Baamboozle game as a learning media for improving vocabulary mastery at MTsN 10 Blitar?”. The purpose of this study is to find the effectiveness of bamboozle game as learning media to improve students vocabulary mastery at MTsN 10 Blitar.

This study used a quasi-experimental design to determine the difference of students' vocabulary mastery by using two classes as the control group and the experimental group. The population consisted of 81 8th-grade students of MTsN 10 Blitar. while the sample selected to participate in the study consists of 54 students. In sampling, the researcher used non-probability sampling with purposive sampling technique. The research instruments were pre-test and post-test. To analyze the data, the researcher used an independent T-test for hypothesis testing.

The results showed that there was a significant difference between the scores of students taught using the Baamboozle game and those not taught using the Baamboozle game. The independent T-test result was 0.000, which was smaller than the significance level of 0.05 ($0.00 < 0.05$). This means that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which means that there is a significant effect of using the Baamboozle game in improving students' vocabulary mastery. Therefore, it can be concluded that the Baamboozle game is effective to improving students' vocabulary mastery.

This study has limitations in terms of the limited sample size and varying levels of student engagement. Therefore, further research is recommended to involve a larger sample size and systematically measure student engagement to obtain more accurate results. Therefore, the use of Baamboozle as learning media is recommended for use in the English language learning process, especially for vocabulary in grade 8 at MTsN 10 Blitar.

ABSTRAK

Uswatun Kasanah. NIM 126203212152. 2025. Keefektifan Permainan Baamboozle sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa di MTsN 10 Blitar. Skripsi Sarjana. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing Emmi Naja, Ph.D.

Kata Kunci: Permainan Baamboozle, Media Pembelajaran, Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata merupakan hal mendasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam belajar kosakata, seperti kesulitan dalam mengingat dan menghafal kata-kata baru, motivasi yang rendah untuk belajar, serta metode pembelajaran yang kurang interaktif. Tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan Baamboozle.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas permainan Baamboozle sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di MTsN 10 Blitar. Pertanyaan penelitiannya adalah “Seberapa efektif permainan Baamboozle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata di MTsN 10 Blitar?”

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental untuk menentukan perbedaan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan dua kelas sebagai kelompok kontrol dan eksperimen. Populasi penelitian terdiri dari 81 siswa kelas VIII di MTsN 10 Blitar, sedangkan sampel yang dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian berjumlah 54 siswa. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan sampling non-probabilitas dengan teknik sampling purposif. Alat penelitian yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji t independen untuk menguji hipotesis.

Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor siswa yang diajarkan menggunakan permainan Baamboozle dan yang tidak diajarkan menggunakan permainan Baamboozle. Hasil uji t independen adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,00 < 0,05$). Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat efek signifikan dari penggunaan permainan Baamboozle dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan Baamboozle efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ukuran sampel dan tingkat keterlibatan siswa yang bervariasi. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan ukuran sampel yang lebih banyak dan pengukuran sistematis terhadap tingkat keterlibatan

siswa untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Dengan demikian, penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, terutama untuk kosakata pada tingkat sekolah menengah pertama.