

ABSTRACT

Fatmalasari, Aisah. NIM 126203212166. 2025. The Effectiveness of Using Anagram Word Games Towards Vocabulary Mastery of Tenth-Grade Students at SMAN 1 Karangrejo. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Nuriyatul Hamidah, S,S., M.Pd.

Keywords: *The effectiveness, Anagram word games, Vocabulary*

Vocabulary is one of the basic elements that students should master when learning English. A broad vocabulary mastery can help students to speak, listen, write and read fluently. However, passive learning strategies and a lack of student engagement with learning materials and classroom activities cause students to struggle to master vocabulary. This kind of problem also happened in SMAN 1 Karangrejo. Applying games can add variety to learning and encourage students to be actively involved in the classroom. In this study, the researcher applied anagram word games in vocabulary teaching at the tenth grade at SMAN 1 Karangrejo.

The research design employed in this study was a quantitative method with a pre-experimental design, involving a one-group pre-test and post-test. The population of this research was 407 students at SMAN 1 Karangrejo. The sample for this research was 36 students of X-A at SMAN 1 Karangrejo, consisting of 13 male students and 23 female students. The data results were analyzed using parametric tests with the Paired sample T-test because the data were normally distributed.

The result of data analysis showed that the average score of students in the pre-test was 69.33, meanwhile the average score of students in the post-test was 84.67. This shows a significant difference in students' vocabulary mastery before and after being taught using the Anagram word game. The Paired sample T-test yields a significance value (sig. 2-tailed) of the Independent Sample Test is <0.001 . The significance value (sig. 2-tailed) was less than the level of significance 0.05 ($<0.001 < 0.05$), which indicates that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Thus, it can be stated that the anagram word game is effective towards vocabulary mastery of the tenth grade at SMAN 1 Karangrejo

ABSTRAK

Fatmalasari, Aisah. NIM 126203212166. 2025. The Effectiveness of Using Anagram Word Games Towards Vocabulary Mastery of Tenth-Grade Students at SMAN 1 Karangrejo. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing : Nuriyatul Hamidah, , S.S., M.Pd.

Kata Kunci: *Keefektifan, Kosakata, Permainan Kata Anagram.*

Kosakata merupakan salah satu elemen dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata yang luas dapat membantu siswa dalam berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca secara lancar. Namun, strategi pembelajaran yang pasif serta kurangnya keterlibatan siswa terhadap materi dan aktivitas pembelajaran menyebabkan mereka kesulitan dalam menguasai kosakata. Masalah semacam ini juga ditemukan di SMAN 1 Karangrejo. Penerapan permainan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan permainan kata anagram dalam pengajaran kosakata siswa kelas sepuluh di SMAN 1 Karangrejo.

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yang melibatkan satu kelompok pre-test dan post-test. Populasi dalam penelitian ini adalah 407 siswa di SMAN 1 Karangrejo. Sampel dari penelitian ini adalah 36 siswa kelas X-A di SMAN 1 Karangrejo, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Hasil data dianalisis menggunakan uji parametrik dengan Paired sample T-test karena data terdistribusi secara normal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pre-test adalah 69,33, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 84,67. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan kata anagram. Uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi (sig.2 tailed) dari Independent Sample Test sebesar $<0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi (sig.2 tailed) 0,05 ($<0,001 < 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa permainan kata anagram efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas sepuluh di SMAN 1 Karangrejo.