

ABSTRACT

The thesis entitled “The Effectiveness of Antonym Matching Game on the First Grade Students’ Vocabulary Mastery at SMKN 1 Bandung” was written by Yeni Fitri Lestari, NIM 126203211082, English Education Department Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Supervised by Dr. Sukarsono, M.Pd.

Keywords: *Antonym Matching Game, Effectiveness, Vocabulary*

Vocabulary is one of the most important components to teach students when studying English as a foreign language. A limited vocabulary can hinder students’ success in mastering the language. They are less interested in studying English. Therefore, in this modern age, English teachers can try learning media that creative and entertaining to teach vocabulary, such as Antonym Matching Game, to make the English learning process more interactive and enjoyable.

The purpose of this research is to determine significant different scores before and after being taught by using antonym matching game at SMKN 1 Bandung. To achieve this purpose, the researcher conducted an experimental research. The formulation of the problem in this study is “Is there any significant difference in vocabulary score of students of the first grade at SMKN 1 Bandung before and after taught by antonym matching games?” This research was conducted using a quantitative approach with pre-experimental research method. The population in this study was X class at SMKN 1 Bandung, the sample in this study was X TSM 4 class at SMKN 1 Bandung, with the total number 37 students. The instrument used in this study was a test in the form of pre-test and post-test of vocabulary, the data analysis used was a paired sample t-test.

Based on the result of data analysis, it can be conclude that use of antonym matching game was effective for the first grade students’ vocabulary mastery score at SMKN 1 Bandung. This effectiveness is shown by the increase in average score of students in the pre-test and post-test. From 64.73 to 83.92. Then the result of the paired sample t-test show a significance value of 0.000 and less than 0.050 ($0.000 < 0.050$). It means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Hence, there was significant different in vocabulary score of students before and after being taught by using antonym matching game. Then can be conclude that antonym matching game was effective used for vocabulary mastery.

ABSTRAK

The thesis entitled “The Effectiveness of Antonym Matching Game on the First Grade Students’ Vocabulary Mastery at SMKN 1 Bandung” was written by Yeni Fitri Lestari, NIM 126203211082, English Education Department Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Supervised by Dr. Sukarsono, M.Pd.

Kata Kunci: *Antonym Matching Game, Efektivitas, Kosakata*

Kosakata merupakan salah satu komponen terpenting yang harus diajarkan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Penguasaan kosakata yang terbatas dapat menghambat keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa Inggris dan membuat mereka kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada era modern ini, guru bahasa Inggris dapat mencoba media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti Antonym Matching Game, untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada skor siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan Antonym Matching Game di SMKN 1 Bandung. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian kosakata siswa kelas X SMKN 1 Bandung sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan Antonym Matching Game?” Untuk menjawab rumusan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian pre-eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 1 Bandung, dan sampelnya adalah kelas X TSM 4 yang berjumlah 37 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kosakata dalam bentuk pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji paired sample t-test.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Antonym Matching Game efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X di SMKN 1 Bandung. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata siswa dari 64.73 pada pre-test menjadi 83.92 pada post-test. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.050 ($0.000 < 0.050$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan antonym matching game. Maka dapat disimpulkan bahwa antonym matching game efektif digunakan untuk penguasaan kosakata.