

ABSTRACT

The Thesis entitled “The effectiveness of Memory Matching Flashcard Game on Vocabulary Mastery of Seventh Grade Students at MTs PSM Tanen” was written by Izza Malihatin Najah, NIM 126203213'94, English Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Supervised by Dr. Sukarsono, M.Pd.

Keywords: *Effectiveness, Memory Matching Flashcard Games, Vocabulary Mastery*

Vocabulary mastery is one of the most critical aspects of learning English, as it forms the foundation for developing listening, speaking, reading, and writing skills. However, many students still face difficulties in remembering and using new vocabulary due to conventional teaching methods that rely heavily on rote memorization and lack engaging activities. This condition may lead to low motivation and poor retention of new words. To address this issue, an interactive media that may support vocabulary learning is the use of Memory Matching Flashcard Game, which aims to help students learn vocabulary in a more meaningful, fun, and engaging way.

The purpose of this study was to measure the effectiveness of Memory Matching Flashcard Game in improving students' vocabulary mastery. The research employed a pre-experimental design with a quantitative approach. The population consisted of seventh-grade students at MTs PSM Tanen, with class VII B as the sample, totaling 28 students. Data were collected through pre-test and post-test vocabulary tests and analyzed using a paired sample t-test.

The result showed that the average pre-test score of students was 58.57, while the average post-test score increased to 80.54. The paired sample t-test analysis indicated a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating a statistically significant improvement in students' vocabulary mastery after the intervention. This result suggests that incorporating Memory Matching Flashcard Game into vocabulary instruction provides an interactive and enjoyable learning experience that enhances vocabulary retention and mastery among junior high school students, and can serve as a valuable tool for teachers to improve vocabulary learning outcomes in the classroom.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “The Effectiveness of Memory Matching Flashcard Game on Vocabulary Mastery of Seventh Grade Students at MTs PSM Tanen” ini ditulis oleh Izza Malihatin Najah, NIM. 126203213194, dengan pembimbing Dr. Sukarsono, M.Pd.

Kata kunci: *Efektivitas, Memory Matching Flashcard Games, Penguasaan kosakata*

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek paling krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru akibat metode pengajaran konvensional yang terlalu mengandalkan hafalan tanpa melibatkan aktivitas yang menarik. Kondisi ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan lemahnya retensi terhadap kosakata baru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu media interaktif yang dapat mendukung pembelajaran kosakata adalah permainan Memory Matching Flashcard Game, yang bertujuan membantu siswa mempelajari kosakata dengan cara yang lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan Memory Matching Flashcard Game dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII di MTs PSM Tanen, dengan sampel kelas VII B yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes penguasaan kosakata (pre-test dan post-test) dan dianalisis menggunakan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test siswa adalah 58.57, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 80.54. Analisis paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik dalam penguasaan kosakata siswa setelah penerapan metode tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Memory Matching Flashcard Game dalam pengajaran kosakata memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan retensi dan penguasaan kosakata siswa, serta dapat menjadi media yang bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran kosakata di kelas.