

## ABSTRACT

Pratiwi, Reny Ika. Registered Number Student. 2813123128. 2017. "*The Effectiveness of using Miming Game in Teaching Vocabulary of the Fourth Grade Students at SDN 01 Suwaluh Pakel in Academic Year 2016/2017*". Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Nanik Sri Rahayu, M.Pd.

Keywords: *effectiveness, teaching vocabulary, miming game.*

Vocabulary is one of the language components that has to be taught to the students in learning a foreign language. This component is the basic study in learning a foreign language, especially for young learners. This is the first step that they have to learn in foreign language before they learn four skills such as Reading, Speaking, Writing, and Listening. Using games are effective ways of learning and practicing language. It means we must choose one technique that's appropriate to use in teaching vocabulary. One of the technique that can be used in teaching vocabulary is miming game. The student demonstrate or act based on vocabulary that was learned then the other students guess vocabulary from the student's act. Miming game is a fun game in learning English.

The formulation of the research problems was: 1) "Is there any significant different scores of students in vocabulary before and after they are taught by using Miming Game?"

The purpose of this study was to : know there is a significant different scores of students in vocabulary before and after they are taught by using miming game.

This study used quantitative approach with pre-experimental design. The population of this research were all students of fourth of SDN 01 Suwaluh. The sample was students of fourth grade students which consisted of 16 students. The research instrument in this study is test, which consists of pretest and posttest. The data collected through test was analyzed using T-test formula with IBM SPSS Statistic 22.

The finding in the research showed that there is significant difference between the result before getting treatment is 55.700. While the student's score after getting treatment is 79.562. ". At the significance level of 0.05, the score of  $t_{table}$  is 2.131. By comparing the "t" that the researcher has got calculation  $t_{count}$  is 7.732 and the value of "t" on the  $t_{table}$  in significant level 0.05 is 2.131. It is known that  $t_{count}$  is bigger than  $t_{table}$  ( $7.131 > 2.131$ ).

If the  $t_{count}$  is bigger than  $t_{table}$  the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, it means that there is any significant difference on vocabulary mastery score before and after being taught by using Miming Game technique. The conclusion is Miming Game technique is effective in teaching vocabulary of the fourth grade students at SDN 01 Suwaluh Pakel.

## ABSTRAK

Pratiwi, Reny Ika. Registered Number Student. 2813123128. 2017. *“The Effectiveness of using Miming Game in Teaching Vocabulary of the Fourth Grade Students of SDN 01 Suwaluh Pakel at Academic Year 2016/2017”*. Sarjana Thesis. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Ilmu dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Dosen Pembimbing: Nanik Sri Rahayu, M.Pd.

Kata kunci: efektivitas, pembelajaran kosa kata, permainan meniru.

Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa yang harus diajarkan kepada siswa dalam belajar bahasa asing. Komponen ini adalah studi dasar dalam belajar bahasa asing, terutama bagi pelajar langkah pertama yang mereka harus pelajari dalam bahasa asing sebelum mereka belajar empat keterampilan seperti membaca, berbicara, menulis, dan mendengarkan. Penggunaan permainan adalah cara yang efektif untuk belajar dan berlatih bahasa. Itu berarti kita harus memilih salah satu teknik yang digunakan tepat dalam mengajar kosa kata. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mengajar kosakata adalah miming game. Siswa memperagakan atau bertindak berdasarkan kosakata yang telah dipelajari kemudian siswa lain menebak kosakata dari siswa yang memperagakan. Miming game adalah permainan menyenangkan dalam belajar bahasa Inggris.

Rumusan masalah penelitian adalah: 1) “Apakah ada perbedaan nilai yang signifikan pada siswa dalam penguasaan kosa kata sebelum dan sesudah mereka diajar menggunakan strategi miming Game?”

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada perbedaan nilai signifikan pada siswa dalam pembelajaran kosa kata sebelum dan setelah mereka diajarkan menggunakan miming game.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas empat SDN 01 Suwaluh. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas empat yang terdiri dari 16 siswa. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes, yang terdiri dari pre-test dan post-test. Data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis menggunakan rumus T-test dengan IBM SPSS Statistik 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum mendapatkan perlakuan adalah 55,700. Sementara skor siswa setelah mendapatkan perlakuan yaitu 79,562. Pada tingkat signifikan 0,05, skor  $t_{tabel}$  adalah 2,131. Dengan membandingkan “t” peneliti telah mendapat perhitungan 7,732 dan nilai “t” pada  $t_{tabel}$  ditingkat signifikan 0,05 adalah 2,131. Hal ini diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $7,131 > 2,131$ ).

Jika  $t_{count}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka alternative hypothesis ( $H_a$ ) diterima dan null hypothesis ( $H_0$ ) ditolak, itu berarti ada perbedaan yang signifikan pada nilai penguasaan kosakata sebelum dan setelah diajar dengan menggunakan strategi miming game. Kesimpulannya adalah teknik miming game efektif terhadap pembelajaran kosakata siswa kelas IV di SDN 01 Suwaluh Pakel.