

ABSTRACT

Putri, Indah Rahmawati Pradiatama. Student Registered Number 2813123083. 2017. *The Effectiveness of using Modified Domino Card Game toward Students' Vocabulary Mastery at Seventh Grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the Academic Year 2016/2017*. Sarjana Thesis. English Educational Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung.
Advisor: Emmi Naja, M. Pd.

Key words: Effectiveness, Vocabulary, Domino Card Game

Vocabulary is the one component in English and is one important aspect in learning a foreign language. Sometimes, in teaching vocabulary the teacher explained the methods that are less interesting and the students became bored. To make the teaching vocabulary interesting, suitable media is very important to be used. One of the interesting media used is using modified domino card game. Domino card is a card that has words, numbers, or pictures on it and that is used to help students learn about a subject. Using this media, the students are able to see the picture on domino card, the students can match the words and pictures or match words to their meaning. The students imagine that pictures what they see. As a result, they can be easier to understand and memorize the vocabulary.

The formulation of the research problems were: (1) How is the students' score in vocabulary mastery before being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017? (2) How is the students' score in vocabulary mastery after being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017? (3) Is there any significant different scores on the students' in vocabulary mastery before and after being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017?

The purposes of this research were to: (1) find out the students' score in vocabulary mastery before being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017, (2) find out the students' score in vocabulary mastery after being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017, (3) find out the significant different scores on the students' in vocabulary mastery before and after being taught by using Modified Domino Card Game at seventh grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the academic year 2016/2017.

The research design was used pre-experimental research design by using one group pre-test post-test with quantitative approach. The population of this research was all students of seventh grade at MTs Assyafi'iyah Gondang

Tulungagung. The sample was the students of seven C class of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in which the total of them are 35 students consisting of 21 males and 14 females through purposive sampling. The research instrument was tests. In this study, the researcher conducted three steps: there are pre-test, treatment, and post-test. The data analysis was analyzed using IBM SPSS 16.0 version by using T-test.

The results of this study showed that the mean of total scores of students' vocabulary mastery before being taught by using Modified Domino Card Game was (60.91). The mean of total scores of students' vocabulary mastery after being taught by using Modified Domino Card Game was (77.71). Statistical computation using T-test showed the result of t_{count} was 12.263 with df was 34 and the t_{table} at 0.05% level of significance is 2.042. It was known that t-count was higher than t-table ($12.263 > 2.042$). The significance value was 0.000 and the significance level was 0.05. It means that the significance value was smaller than significance level ($0.000 < 0.05$). This means that alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected.

In conclusion, there was significant difference of the students' score in vocabulary mastery before being taught by using Modified Domino Card Game and after being taught by using Modified Domino Card Game. It can be concluded that Modified Domino Card Game was effective in teaching vocabulary to junior high school, especially for seventh grade students of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung. The Modified Domino Card Game was recommended for the teacher to teach vocabulary by using Modified Domino Card Game.

ABSTRAK

Putri, Indah Rahmawati Pradiatama. NIM 2813123083. 2017. *The Effectiveness of using Modified Domino Card Game toward Students' Vocabulary Mastery at Seventh Grade of MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung in the Academic Year 2016/2017*. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.

Pembimbing: Emmi Naja, M.Pd.

Kata kunci: Keefektivitasan, Kosakata, Permainan Kartu Domino

Kosakata adalah salah satu komponen dari Bahasa Inggris dan salah satu aspek terpenting dalam pengajaran Bahasa Inggris. Kadang-kadang, dalam pengajaran kosa kata guru menyampaikan dengan metode yang kurang menarik dan menjadikan murid merasa bosan. Untuk membuat pengajaran kosa kata lebih menarik, media yang cocok sangat penting untuk digunakan. Salah satu media yang menarik adalah menggunakan *modified domino cards game*. Kartu domino merupakan kartu yang terdiri dari kata, nomor, gambar dan di atasnya bisa digunakan untuk membantu murid belajar tentang persoalan. Menggunakan media ini, murid-murid bisa melihat gambar di kartu domino, para siswa dapat mencocokkan kata dengan gambar atau mencocokkan kata dengan artinya. Murid-murid bisa membayangkan gambar yang mereka lihat. Sebagai hasilnya, mereka bisa lebih mudah untuk memahami dan mengingat kosa kata-kosa kata.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana nilai kosa kata siswa sebelum diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017? (2) Bagaimana nilai kosa kata siswa sesudah diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017? (3) Apakah ada perbedaan nilai kosakata siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mencari nilai kosa kata siswa sebelum diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017, (2) mencari nilai kosa kata siswa sesudah diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017, (3) mencari perbedaan nilai kosakata siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan domino siswa kelas satu MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pre-experimental dengan menggunakan satu grup pre-test post-test dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas tujuh MTs

Assyafi'iyah Gondang Tulungagung. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas tujuh A MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung yang terdiri dari 35 siswa meliputi 21 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan melalui pengampilan sampel purposive. Instrument penelitian adalah tes. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tiga langkah, yaitu pre-test, penelitian, dan post-test. Analisis data menggunakan SPSS versi 16.0 dengan menguji T.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata dari nilai kosakata siswa sebelum diajar menggunakan permainan domino adalah 60.91. Sedangkan nilai rata-rata dari nilai kosakata siswa sesudah diajar menggunakan permainan domino adalah 77.71. Perhitungan statistik dengan menggunakan uji t menunjukkan hasil yaitu t_{hitung} adalah 12.263 dengan df 34 dan hasil dari t_{tabel} dari standart signifikansi 0.05% adalah 2.042. Ini berarti bahwa perhitungan t_{hitung} lebih tinggi daripada perhitungan t_{table} ($12.263 < 2.042$). Signifikan value adalah 0.000 dan signifikan level adalah 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa signifikan value lebih tinggi daripada signifikan level ($0.000 < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis null (H_o) ditolak.

Kesimpulannya, ada perbedaan nilai kosakata siswa yang signifikan sebelum diajar menggunakan permainan domino dan sesudah diajar menggunakan permainan domino. Dapat disimpulkan bahwa permainan domino efektif untuk mengajar kosakata di sekolah menengah pertama, khususnya siswa kelas tujuh di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung. Jadi permainan domino direkomendasikan bagi guru untuk mengajar kosakata dengan menggunakan permainan domino.