

## ABSTRACT

Latifah, Sabila Rohmatul. 2018. *The Use of Monopoly Game to Improve Vocabulary Mastery of the Third Grade Students of SDI Miftahul Huda Tulungagung*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training State Institute (IAIN) Tulungagung. Advisor: Dr. Erna Iftanti, M. Pd

**Keyword:** Monopoly Game, Vocabulary Mastery

This research was conducted to apply monopoly game in overcoming the problems faced by students in mastering vocabulary. This study aims to improve the vocabulary mastery of the third graders in SDI Miftahul Huda Tulungagung. Monopoly game is a paper game on which it is written vocabulary which every player should know. This game is not much different from the original monopoly rule. The difference of the rule in this study was the students have to read and memorize the vocabulary when they were stopped on their position. The purpose of the game is to master all the vocabulary plots on paper through purchasing and mastery of vocabulary.

The formulation of the problem in this research is "How can monopoly game improve vocabulary mastery of the third grade students of SDI Miftahul Huda Tulungagung". The purpose of the discussion is "To describe the application of the monopoly game to improve vocabulary mastery of the third grade students of SDI Miftahul Huda Tulungagung."

Research Methods: 1) This research used classroom action research design, using a model from Masnur Muslich with each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. 2) The subjects in this study were all students of class III SDI Miftahul Huda Tulungagung, consisting of 18 female and 10 male. 3) The instruments used in this study were questionnaires, test, and field notes. 4) The data were processed qualitatively and quantitatively.

The result of this study indicates that monopoly games could improve students' ability in vocabulary mastery. This improvement could be seen through the results of students' scores. In the preliminary study test, 57% of the third graders of SDI Miftahul Huda Tulungagung got a score below 75. So it could be concluded that the student score was still lacking and not yet reached the KKM (Criteria Minimum Score). While in the first cycle, there were 19 students or 68% of students passed and 9 students or 32% of students did not pass. This means that the success criteria had not been reached, because the established success criteria standard is 75%. Then, in the second cycle, almost all students had an improvement in the score of post test 2, it was found that 23 students or 82% of students have passed. In addition, field note data shows that students listened and paid attention to the teacher when the teacher explained the material and how to play a monopoly game so that the students either did not make a class noise or active in the game, so the students' score improved. In conclusion, monopoly games can solve student problems in memorizing vocabulary and it also can improve students' vocabulary mastery as well.

## ABSTRAK

Latifah, Sabila Rohmatul. 2018. *The Use of Monopoly Game to Improve Vocabulary Mastery of the Third Grade Students of SDI Miftahul Huda Tulungagung*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training State Institute (IAIN) Tulungagung. Advisor: Dr. Erna Iftanti, M. Pd

**Kata Kunci:** Game Monopoly, Penguasaan Kosakata

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan game monopoly dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam menguasai kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III di SDI Miftahul Huda Tulungagung. Game monopoly adalah permainan kertas yang bertuliskan kosakata yang harus diketahui oleh setiap pemain. Game ini tidak jauh berbeda dengan aturan monopoli asli. Perbedaan aturan di skripsi ini adalah siswa harus membaca dan menghafal kosakata ketika mereka berhenti pada posisinya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua plot kosakata yang ada di kertas melalui pembelian dan penguasaan kosakata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana game monopoli dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III di SDI miftahul Huda Tulungagung.” Adapun tujuan pembahasannya adalah “Untuk menjelaskan penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas tiga SDI Miftahul Huda”.

Metode Penelitian: 1) Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang menggunakan model dari Masnur Muslich dimana dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. 2) Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDI Miftahul Huda Tulungagung, yang terdiri dari 18 perempuan dan 10 laki-laki. 3) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner, test, dan field note. 4) Data yang diperoleh diolah secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game monopoli dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai vocabulary. Peningkatan ini bisa diketahui melalui hasil nilai siswa. Pada test preliminary study sebanyak 57% dari siswa Kelas III SDI Miftahul Huda Tulungagung mendapatkan nilai dibawah 75. Jadi ini bisa disimpulkan bahwa nilai siswa masih kurang dan belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sementara pada siklus pertama, ada 19 siswa atau sebanyak 68% lulus dan 9 siswa atau sebanyak 32% tidak lulus. Ini berarti criteria kesuksesan belum tercapai, karena standar criteria kesuksesan yang ditetapkan adalah 75%. Kemudian, pada siklus ke dua, hampir semua siswa mengalami peningkatan pada nilai post test 2, diperoleh bahwa 23 siswa atau sebanyak 82% siswa telah lulus. Selain itu data field note menunjukkan bahwa siswa mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi dan cara bermain game monopoli sehingga siswa tidak membuat gaduh dikelas atau aktif dalam bermain, sehingga nilai siswa meningkat. Kesimpulannya, game monopoli dapat memecahkan permasalahan siswa dalam mengingat kosakata serta dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.