

ABSTRACT

Hernawan, Esta E. Student Registered Number. 1723143049. 2018. *The Effectiveness of Bingo Game towards the Second Grade Students' Vocabulary Mastery at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon*. Thesis. English Education Department. Tarbiyah and Teacher Training Faculty. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Nany Soengkono Madayani, S.S, M.Pd.

Keywords: Effectiveness, Bingo game, vocabulary mastery

Vocabulary is an important component in language learning. The students will have difficulties in expressing their ideas and comprehend the skills in English if they do not have sufficient vocabularies. The problems that most of the students face in vocabulary learning were difficult to understand what the teacher says and to memorize new words. Therefore, the teacher should apply teaching technique which is effective to teach vocabulary. Bingo is a popular game for all ages. This game is designed to create the students' interest to learn vocabulary in entertaining way. Therefore, this research is aimed at investigating the effectiveness of Bingo Game toward students' vocabulary mastery.

The formulations of the research problems were: 1) How is the students' score in vocabulary before being taught using bingo game? 2) How is the students' score in vocabulary after being taught using bingo game? 3) Is Bingo Game effective toward the second grade students' vocabulary mastery at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon?

The method used in this research was pre-experimental research design with the population the second grade students at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon that consist of four classes (138 students). The sample of this research was VIII-B class consisting of 35 students selected by means purposive sampling. Meanwhile, the instrument used was vocabulary test. The data collected through pre-test and post-test were analyzed by using Paired Samples Test with SPSS 16.00 version.

This study revealed that there were two important points: Firstly, The students' mean score of their vocabulary mastery before being taught by using Bingo game was 68 and after being taught by using Bingo game was 85.14. Hence, the difference of mean score was 17.14. Secondly, the result of Paired Samples Test showed that the significant value was 0.000 at the significant level 0.05. This indicated that Bingo game was effective to help the students increase their vocabulary mastery and can be used continuously as one of the alternative teaching technique in vocabulary for the junior high school students.

ABSTRAK

Hernawan, Esta E. NIM. 1723143049. 2018. *The Effectiveness of Bingo Game towards the Second Grade Students' Vocabulary Mastery at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Nany Soengkono Madayani, SS, M.Pd.

Kata Kunci: Keefektifan, permainan Bingo, penguasaan kosakata

Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa. Para siswa akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan memahami keterampilan lain dalam bahasa Inggris jika kosakata mereka kurang. Masalah yang sering dihadapi para siswa dalam pembelajaran kosa kata adalah sulit untuk mengerti apa yang guru ucapkan dan menghafal kata-kata baru. Oleh karena itu, guru harus menerapkan teknik mengajar yang efektif untuk mengajarkan kosakata. Bingo adalah permainan populer untuk segala usia. Permainan ini dirancang untuk menciptakan minat siswa untuk belajar kosakata dengan cara yang menghibur. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keefektifan permainan Bingo terhadap penguasaan kosakata siswa.

Rumusan masalah penelitian adalah: 1) Bagaimana skor siswa sebelum diajar menggunakan permainan bingo? 2) Bagaimana skor siswa setelah diajar menggunakan permainan bingo? 3) Apakah permainan bingo efektif terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas dua di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pra-eksperimen dengan populasi siswa kelas dua di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon yang terdiri dari empat kelas (138 siswa). Sampel penelitian ini adalah kelas VIII-B yang terdiri dari 35 siswa yang dipilih dengan cara *purposive sampling*. Sementara itu, instrumen yang digunakan adalah tes kosakata. Data yang dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan Paired Sample T-test dengan versi SPSS 16.00.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa ada dua poin penting: Pertama, nilai penguasaan kosa kata siswa sebelum diajar dengan menggunakan permainan Bingo adalah 68 dan setelah diajark dengan menggunakan permainan Bingo adalah 85,14. Oleh karena itu, perbedaannya adalah 17,14. Kedua, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah 0,000 pada taraf signifikan 0,05. Ini menunjukkan bahwa permainan Bingo efektif untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka dan dapat digunakan secara berkelanjutan sebagai salah satu teknik pengajaran alternatif dalam pembelajaran kosakata untuk siswa sekolah menengah pertama.