

ABSTRACT

DEVANI ZULHISRA. NIM: 2320103, *The Effect of Using “Games To Learn English” Toward Students’ Vocabulary Mastery at 8th Garde of Pondok Pesantren Adat dan Syara’ Matur Mudiak*. A Thesis, State of Islamic University Bukittinggi 2024.

This research was conducted to address several problems identified by the researcher. First, the students bored and lazy to learn English especially vocabulary. Second, most of the students were difficult to learn vocabulary. One of the main challenges was that they had struggled remember the words they had learned. This difficulty often arose because they lacked effective media to remember vocabulary, such as using games. As a result, they often forgot the words in a short time. To solve this problem, the researcher implemented "Games to Learn English". This game was chosen because it was be able to enhance vocabulary mastery and provides motivation. The research examined the effect of using "Games to Learn English" on students' vocabulary mastery in learning English.

The approach this research was quantitative research method. In this research, the researcher employed a pre-experimental design. The researcher chose pre-experimental research because there were limited resources and the researcher had time constraints. The population in this research consisted of 66 students. The researcher used purposive sampling to select the participants of 8th-grade students at Pondok Pesantren Adat dan Syara’ Matur Mudiak. Data were collected by using a vocabulary test consisting of 30 multiple-choice questions, administered as both a pre-test and a post-test. The data was analyzed using Wilcoxon test to compare the pre-test and post-test scores. The researcher used SPSS to conducted the Wilcoxon test.

Based on the statistical output, the Asymp Sig. value is 0.00, smaller than 0.05, indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The results also showed that the mean score of the post-test (83.05) was significantly higher than the mean score of the pre-test (34.90). Therefore, it can be concluded that "Games to Learn English" is highly recommended for use in classes with students who have a low interest in English, because engaging and fun games can capture students' attention and motivate them to actively participate in learning, making the learning process more enjoyable and effective.

Keywords: Vocabulary mastery, Games to Learn English, learning media

ABSTRAK

DEVANI ZULHISRA. NIM: 2320103, *The Effect of Using “Games To Learn English” Toward Students’ Vocabulary Mastery at 8th Garde of Pondok Pesantren Adat dan Syara’ Matur Mudiak. A Thesis, State of Islamic University Bukittinggi 2024.*

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang diidentifikasi oleh peneliti. Pertama, para siswa merasa bosan dan malas untuk belajar bahasa Inggris terutama kosakata. Kedua, sebagian besar siswa sulit untuk mempelajari kosakata. Salah satu tantangan utamanya adalah mereka kesulitan mengingat kata-kata yang telah mereka pelajari. Kesulitan ini sering muncul karena mereka tidak memiliki media yang efektif untuk mengingat kosakata, seperti menggunakan permainan. Akibatnya, mereka sering lupa dengan kosakata tersebut dalam waktu singkat. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menerapkan “Games to Learn English”. Permainan ini dipilih karena mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan memberikan motivasi. Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan “Games to Learn English” terhadap penguasaan kosakata siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Pendekatan penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain pra-eksperimen. Peneliti memilih penelitian pra-eksperimental karena adanya keterbatasan sumber daya dan peneliti memiliki keterbatasan waktu. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 66 siswa. Peneliti menggunakan purposive sampling untuk memilih partisipan siswa kelas 8 di Pondok Pesantren Adat dan Syara' Matur Mudiak. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes kosakata yang terdiri dari 30 pertanyaan pilihan ganda, yang diberikan sebagai pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon untuk membandingkan skor pre-test dan post-test. Peneliti menggunakan SPSS untuk melakukan uji Wilcoxon.

Berdasarkan output statistik, nilai Asymp Sig. adalah 0,00, lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test (83,05) secara signifikan lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test (34,90). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa “Games to Learn English” sangat direkomendasikan untuk digunakan di kelas-kelas dengan siswa yang memiliki minat yang rendah terhadap bahasa Inggris, karena permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Keywords: Penguasaan Kosa Kata, Games to Learn English, Media Pembelajaran