

ABSTRACT

FATMAWATI. 2019. English Education Departement Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. *The Use of Simon Says Game To Improve Students' Vocabulary Mastery At The First Grade of SMP Muhammadiyah 12 Makassar*. Supervised by Bahrin Amin and Saiful.

The main objective of this research is to find out the use of Simon Says Game to improving students' vocabulary especially vocabulary in term of noun and verb of the SMP Muhammadiyah 12 Makassar. This research used quantitative method in form of pre-experimental research. The subject of this research was students class VII SMP Muhammadiyah 12 Makassar. The data in this research were taken from pre-test and post-test.

The result of the data analysis showed that there was significant difference between pre-test and post-test. The researcher finding indicated that by used Simon Says Game can improve the students' vocabulary in term noun and verb. The mean score in pre-test was 61,95 and post-test was 85,39. While the value of t-test was greater than the value of t-table (9,27>2074). It was indicated that, the Null Hypothesis (H_0) was rejected and the alternative Hypothesis (H_1) was accepted. It could be concluded that the use of Simon Says Game was improve students' vocabulary mastery.

Key words: *Simon Says Game, Improvement, Vocabulary.*

ABSTRAK

FATMAWATI. 2019. Pendidikan bahasa inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universits Muhammadiyah Makassar. Penggunaan Permainan Simon Says untuk meningkatkan Penguasaan kosakata siswa di kelas satu SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Diawasi oleh Bahrin Amin and Saiful.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan Simon Says untuk meningkatkan kosakata siswa khususnya kosakata dalam istilah kata kerja dan kata benda di SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk penelitian pre-eksprimental. Subjek : dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Data dalam penelitian ini diambil dalam bentuk pre-test dan post-test.

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan Simon Says dapat meningkatkan kosakata siswa dalam kata benda dan kata kerja. Skor rata-rata dalam pre-test adalah 61,95 dan post-test 85,39. Sementara nilai t-test lebih besar dari pada nilai t-table $9,27 > 2,074$. Itu menunjukkan bahwa Null Hipotesis (H_0) ditolak dan altenlatif hipotesisi (H_1) diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Simon Says meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: permainan Simon Says, meningkatkan, kosakata.