

ABSTRACT

JURASNI. 2019. *The Use of Hangman Game to Increase Students' Vocabulary (A Pre-Experimental Research at the First Grade of MTs Aisyiyah Sungguminasa in academic year 2018/2019).* Thesis, English Education Department, Faculty of Teachers Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Sulfasyah and Awalia Azis.

This research aimed to find out the improvement of the students' vocabulary by using Hangman Game that focused on noun and verb at the First Grade of MTs Aisyiyah Sungguminasa.

This research used pre-experimental research with one group pre-test and post-test. The population of this research was the first grade students of MTs Aisyiyah Sungguminasa. The sample of this research was class VII.B which consisted of 30 students by using purposive sampling technique. The writer used test as an instrument.

The result of this research, the writer got students' vocabulary was significance difference between the mean score of pre-test and post-test. The mean score of pre-test was 67.2 and the mean score of post-test was 83.6. Then the improvement of the students' vocabulary could improve on 24.40%. It means that mean score of post-test was greater than the mean score of pre-test. Then the calculating the t-test value for vocabulary was 9.7 and t-table for vocabulary was 2.045. It means that the t-test was greater than t-table or $9.7 > 2.045$. The alternative hypothesis (H_1) was accepted and the null hypothesis (H_0) was rejected.

Based on the research findings, it could be concluded that hangman game was effective to increase students' vocabulary at the first grade of MTs Aisyiyah Sungguminasa.

Keywords: Hangman Game, Students' Vocabulary

ABSTRAK

JURASNI.2019. *Penggunaan Hangman Game Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa (Penelitian Pre Experimental pada Siswa Kelas 1 MTs Aisyiyah Sungguminasa Tahun Ajaran 2018/2019)*. Skripsi, Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sulfasyah and Awalia Azis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa dengan menggunakan hangman game yang berfokus pada noun dan verb pada siswa kelas 1 MTs Aisyiyah Sungguminasa.

Penelitian ini menggunakan penelitian pre eksperimental dengan satu kelompok pre-test dan post-test. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 MTs Aisyiyah Sungguminasa. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII.B yang terdiri dari 30 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Penulis menggunakan tes sebagai instrument.

Hasil penelitian ini, penulis memperoleh perbedaan yang signifikan pada kosakata siswa antara nilai rata-rata pre-test dan post-test. Nilai Rata-rata siswa pada pre-test yaitu 67.2 dan nilai rata-rata siswa pada post-test yaitu 83.6. Kemudian, peningkatan kosakata siswa dapat meningkat pada 24.40%. Ini berarti bahwa nilai rata-rata post-test lebih besar daripada nilai rata-rata pre-test. Kemudian, perhitungan nilai t-test untuk kosakata yaitu 9.7 dan t-table untuk kosakata yaitu 2.045. Ini berarti bahwa t-test lebih besar daripada t-table. Hipotesis alternative (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Hangman Game efektif untuk meningkatkan kosakata siswa di kelas 1 MTs Aisyiyah Sungguminasa.

Kata Kunci : Hangman Game, Kosakata Siswa