

ABSTRACT

St. Humairah. 2019. *Using I Spy Game to Improve Students' Vocabulary Mastery at SMP IT Darurrahman (A Pre-Experimental Research).* A thesis of English Department, The Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Syamsiarna Nappu and Wildhan Burhanuddin.

The purpose of this research to prove whether or not I Spy game improves students' vocabulary mastery at the 7th Grade Students of SMP IT Darurrahman. The data are collected through pre-experimental design with one Group pre-test and post-test. The researcher applied the purposive sampling technique to take the sample. The sample of research was class 7A which consists of 29 students at SMP IT Darurrahman, academic year 2018/2019. The instrument of this research was vocabulary test.

The research findings indicated that the mean score of post-test was 76,20 which greater than the mean score of pre-test that was only 54,05. It can be concluded that student vocabulary had improved after being given treatment using I Spy game. This was also evidenced by the results of the t-value based on the results of the t-test. t-test value (10,61) is greater than t-table value (2.048). it means that Null Hypothesis (H0) is rejected while the alternative hypothesis (H1) accepted. This finding indicated that using I Spy game improves the students' vocabulary mastery.

Keywords: I Spy Game , Vocabulary Mastery.

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah permainan I Spy dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada kelas 7th SPM IT Darurrahman atau tidak. Pengumpulan data melalui desain pra-eksperimental. Penelitian ini menerapkan teknik purposive sampling untuk mengambil sampel. Sampel dari penelitian ini adalah kelas 7A yang terdiri dari 29 siswa di sekolah SMP IT Darurrahman, tahun akademik 2018/2019. Instrumen dari penelitian ini adalah tes kosakata.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa pada post-test adalah 76,20 lebih besar dari pada pre-test siswa yang skor rata-rata hanya 54,05. Dapat disimpulkan bahwa kosakata siswa telah meningkat setelah diberikan treatment menggunakan permainan I Spy. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil dari t-value berdasarkan dari hasil t-test (10,61) lebih besar dari nilai t-tabel (2,048). Hal itu berarti bahwa Null Hipotesis (H₀) tertolak sementara Hipotesis Alternatif (H₁) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan I Spy dapat meningkatkan kosakata siswa.

Kata kunci: Permainan I Spy , Penguasaan kosakata