

ABSTRACT

Kurrotul Ainiyah, 2021, The Effect of Picture Card Games on the Fifth Grade Students' English Vocabulary Mastery of SDN Duko Timur 1. Thesis, English Teaching Learning Program, Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute Madura (IAIN). Advisor: Achmad Baidawi, M.Pd

Keywords: Effect of picture card game on students

Picture card game is an effort to master vocabulary that they do not know or to remind students in learning English in class V at SDN Duko Timur 1. This learning strategy is one way to activate students and also indirectly provide vocabulary that was not previously available, is known. Therefore the Picture Card Game is one of the learning strategies, where by playing, that still about learning material.

Based on this research there are two problems that become the main study in this study, namely *first* whether students who learn by using picture card games have better vocabulary mastery. *Second*, how significant is the effect of using picture card games on vocabulary mastery.

This research uses a quantitative approach with an experimental design, namely one group pre-test post-test. Sources of data were obtained through pre-test and post-test whose samples were students of class V to Duko Timur 1. To test the validity of the data using validity content, and for data reliability using Spearman Brown.

The result of this research indicate that *first*, students who learn to use picture card games have better vocabulary mastery, this is proven after a treatment using picture card games, *second* by using picture card games there is a significant effect on students' vocabulary mastery. In summary from this research, researcher conclude that there is an effect of using picture card game on the fifth students' English Vocabulary at SDN Duko Timur 1.

ABSTRAK

Kurrotul Ainiyah, 2021, *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas V SDN Duko Timur 1*. Skripsi, Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN). Dosen Pembimbing: Achmad Baidawi, M.Pd

Kata Kunci: Permainan Kartu Bergambar pada Siswa

Permainan kartu bergambar merupakan upaya untuk dapat menguasai kosakata yang belum diketahui atau untuk mengingatkan kembali bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SDN Duko Timur 1. Strategi pembelajaran ini adalah salah satu cara untuk mengaktifkan siswa dan juga secara tidak langsung memberikan vocabulary yang sebelumnya tidak diketahui. Maka dari itu **Picture Card Game** adalah salah satu strategi pembelajaran, dimana dengan cara bermain akan tetap menyisipkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada dua permasalahan yang menjadi kajian pokok dalam penelitian ini, yaitu *pertama* apakah siswa yang belajar dengan menggunakan permainan kartu bergambar memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik. *Kedua* seberapa signifikan pengaruh penggunaan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis experimental desain, one group pre-test post-test. Sumber data diperoleh melalui pre-test dan post-test yang sample nya merupakan siswa kelas V SDN Duko Timur 1. Untuk uji kevaliditasan data menggunakan konten validity, dan untuk realibilitas data menggunakan Sperman Brouwman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *pertama* siswa yang belajar menggunakan permainan kartu bergambar memiliki penguasaan kosakata lebih baik, hal ini dibuktikan setelah dilakukan uji coba menggunakan permainan kartu bergambar, *kedua* dengan menggunakan permainan kartu bergambar ada pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Kesimpulannya, berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan kartu bergambar terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas V SDN Duko Timur 1.