

ABSTRACT

Agus Wahyudi, 2023, entitled *The Effectiveness of Using Taboo Game on Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan*. Undergraduate, Thesis, Tarbiyah Department, English Teaching Learning Program (TBI), the State of Islamic Institute (IAIN) Madura. Advisor: Nina Khayatul Virdyna, M. Pd

Key Words: Taboo Game, Vocabulary Mastery

There are “four skills” in English. They are listening, speaking, reading, and writing. Vocabulary is one of the ways in mastering English, because without vocabulary the teacher and the students cannot understand about English. Because, Vocabulary is the most important in writing and speaking, if the students want to study English language, they must have vocabulary mastery. The game is one of media that can be used on the purpose of creating the students' enthusiastic in learning, help the students to be more active, the classroom teaching and learning does not get boring and encourage the students. Taboo game inputs several advantages to be implemented in teaching vocabulary especially putting the students to be more active in the classroom teaching activity. There are two problems in this research, namely is there any significant result of Using Taboo Game on Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan and how significant is the effect of Using Taboo Game.

This research uses quantitative approach with experimental research because the variables of this research is discrete manipulated, which have cause-effect relationship and it can measure the degree of effectiveness. While kind of research, the researcher uses pre-experimental research, namely one group pretest-posttest design because the researcher wants to use one single group in giving treatment to the sample. To collect the data, the researcher uses two tests, namely pretest and posttest, and documentation by taking picture in the teaching learning process.

The result of this research found that taboo game is really effective to be implemented in teaching vocabulary mastery because this game make the students enthusiastic to learn and collaborate with, it also boosts the students' interest in following the learning activity since it is a joyful and fun activity so that the students do not get bored in learning. it is proved by the result of statistical analysis using SPSS v.29 showed that the paired t-test result is 0,009, it is lower than the significance 0,05 namely $0,009 < 0,05$. It means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, there is significant effectiveness of Using Taboo Game on Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan.

ABSTRAK

Agus Wahyudi, 2023, *Pengaruh Penggunaan Permainan Taboo pada Penguasaan Kosakata Siswa di Kelas VII SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bahasa Inggris (TBI), Jurusan Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Pembimbing: Nina Khayatul Virdyna, M.Pd.

Kata kunci: Permainan Taboo, Penguasaan Kosakata

Ada empat keterampilan dalam Bahasa Inggris, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kosakata adalah salah satu cara dalam penguasaan Bahasa Inggris, karena tanpa kosakata guru dan peserta didik tidak dapat memahami Bahasa Inggris. Karena kosakata adalah aspek paling penting dalam keterampilan menulis dan berbicara. Oleh karena itu, jika peserta didik ingin belajar Bahasa Inggris mereka harus menguasai kosakata terlebih dahulu.

Permainan adalah salah satu media yang bisa digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar, membantu mereka lebih aktif, pembelajaran di kelas tidak membosankan, dan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar. Permainan Taboo memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran kosakata utamanya dalam membentuk siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Ada dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah ada hasil yang signifikan dalam penggunaan permainan taboo pada penguasaan kosakata peserta didik di kelas tujuh SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan, dan sejauh mana signifikansi pengaruh penggunaan permainan taboo tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental karena variabel penelitian ini adalah manipulasi diskrit yang menunjukkan hubungan sebab akibat dan ini bisa mengukur tingkat keefektifan atau pengaruh. Sedangkan, jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental yakni desain satu grup pretes dan postes, karena peneliti ingin menggunakan satu grup tunggal saja dalam pemberian perlakuan kepada sampel. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan dua tes yakni pretes dan postes dan juga dokumentasi foto dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan taboo sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran kosakata karena permainan ini meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar melalui kolaborasi, juga permainan ini meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sebagaimana permainan ini menyenangkan dan peserta didik tidak merasa bosan untuk terlibat. Dibuktikan juga dengan hasil analisis secara statistik menggunakan SPSS v.29 yang menunjukkan hasil uji t yaitu 0,009 lebih kecil daripada signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang kesimpulannya ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan Taboo pada pembelajaran penguasaan kosakata pada kelas Tujuh di SMP Nurul Islam Pasanggar Pegantenan Pamekasan.