

ABSTRACT

Sulfiana Safitri, 2023, *The Effect Of "True Or False Chair" Game to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan*, Thesis, English Teaching Learning Program. Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute (IAIN) Madura, Advisor: Nina Khayatul Virdyna, M.Pd.

Keywords: True or False Chair Game, Vocabulary Achievement

There are many students get difficulties in English vocabulary and sometimes they need an interesting strategy in to comprehend the words. Vocabulary achievement is student's achievement in english vocabulary the extent to which they master and understand the English vocabulary. So, the researcher want to measure the effect of using True or False chair game to the students to the vocabulary achievement.

There are two problem statement in this study: The first, Do "True Or False Chair" game Have Significant effect to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan. The second, How Significant is The "True Or False Chair" game effect to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan.

There are two variables in this study. The independent variable is True or false chair game and the dependent variable is students' vocabulary achievement. This study used quantitative research method and the design that use in this study is pre-experimental design. The former was found by employing test (pre-test and post-test). The population of this study is also of the sample namely all students on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan which consist of 29 students. While, research instrument which used are test and documentation. Test was used to test students' vocabulary achievement and to measure how Significant is The "True Or False Chair" game effect to the Students' Vocabulary Achievement. The obtained data from test was analyzed by using t-test formula.

The result showed that the students taught true or false chair game have higher achievement than those taught without using true or false chair game to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan. The effect is very significant theoretical statement above is supported by the result of research. Then, the researcher stated that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. It is evident from the value of t count (t_0) is higher than t_t (t table). That is the t table with a significance level of 5% is 2,05 with a degrees of freedom that is 28. While the t value (t_0) in this research is 6,329. In consultation to analyze the data, the t_0 is higher than the t table value in a significant level ($t_0 > t_t = 6,329 > 2,05$), which means that the alternative hypothesis (H_a) states that students taught with true or false chair game have higher achievement to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan. Then the alternative hypothesis (H_a) used in this research is accepted. And there are differences before and after using true or false chair game to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan.

The result of this research is very important for teacher to know students' abilities and students' achievement. It is suggested Using true or false chair game for English teacher should be more innovative and creative about strategy in teaching vocabulary. For students can improve their English vocabulary and easily to memorize and get higher vocabulary achievement.

ABSTRACT (BAHASA INDONESIA)

Sulfiana Safitri, 2023, *The Effect Of "True Or False Chair" Game to the Students' Vocabulary Achievement on the Fifth Grade SDN Konang II Galis Pamekasan*, Thesis, English Teaching Learning Program. Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute (IAIN) Madura, Advisor: Nina Khayatul Virdyna, M.Pd.

Keywords: True or False Chair Game, Vocabulary Achievement

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam kosa kata bahasa Inggris dan terkadang mereka membutuhkan strategi yang menarik dalam memahami kata-kata. Prestasi kosakata adalah prestasi siswa dalam kosakata bahasa Inggris sejauh mana mereka menguasai dan memahami kosakata bahasa Inggris. Jadi, peneliti ingin mengukur pengaruh penggunaan permainan true or false chair game terhadap siswa terhadap pencapaian kosa kata.

Ada dua rumusan masalah dalam penelitian ini: Yang pertama, Apakah true or false chair berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Kosakata Siswa di Kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan. Kedua, Seberapa Signifikan Pengaruh true or false chair game" terhadap Prestasi Kosakata Siswa Kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini. Variabel bebasnya adalah true or false chair dan variabel terikatnya adalah prestasi kosa kata siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-experimental. Yang pertama ditemukan dengan menggunakan tes (pre-test dan post-test). Populasi penelitian ini juga merupakan sampel yaitu seluruh siswa kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan yang berjumlah 29 siswa. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk menguji pencapaian kosakata siswa dan untuk mengukur seberapa signifikan pengaruh "True Or False Chair Game" terhadap Prestasi Kosakata Siswa. Data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan menggunakan rumus t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan true or false chair game memiliki prestasi yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan true or false chair game terhadap Prestasi Kosakata Siswa di Kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan. Pengaruh pernyataan teoritis di atas sangat signifikan didukung oleh hasil penelitian. Kemudian peneliti menyatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini terbukti dari nilai t hitung (t_0) lebih tinggi dari t_t (t tabel). Yaitu t tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,05 dengan derajat kebebasan yaitu 28. Sedangkan t hitung (t_0) dalam penelitian ini adalah 6,329. Dalam konsultasi untuk menganalisis data, nilai t_0 lebih tinggi dari nilai t tabel pada tingkat signifikan ($t_0 > t_t = 6,329 > 2,05$), yang berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan true or false chair game memiliki prestasi yang lebih tinggi terhadap Prestasi Kosakata Siswa pada Kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan. Maka hipotesis alternatif (H_a) yang digunakan dalam penelitian ini diterima. Dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan true or false

chair game terhadap Prestasi Kosakata Siswa Kelas V SDN Konang II Galis Pamekasan.

Hasil dari penelitian ini sangat penting bagi guru untuk mengetahui kemampuan murid-murid dan prestasi murid-murid. Saran dengan menggunakan true or false chair game ini untuk guru semoga lebih inovatif dan kreatif tentang strategi dalam mengajar kosa kata. Untuk murid agar bisa meningkatkan kosa kata bahasa inggris dan mudah dalam mengingat serta mendapatkan pencapaian kosa kata yang lebih tinggi.