

ABSTRAK

Mirta, Intan Panca. 2019. *Aplikasi Hidden Words untuk Mengajar Kosakata*. Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Fitri Budi Suryani, M.Pd., (2) Nuraeningsih, M.Pd.

Kata Kunci : *Aplikasi Permainan Hidden Words, Media Pembelajaran, Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.*

Kosakata dalam bahasa Inggris adalah bagian penting dari bahasa yang harus dipahami oleh siswa dalam belajar bahasa Inggris. Setiap orang tidak dapat berlatih bahasa tanpa menguasai kosakata. Rendahnya penguasaan kosakata menyebabkan kesulitan dalam menyampaikan gagasan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII sebelum dan sesudah belajar menggunakan aplikasi permainan *Hidden Words*.

Model penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen tak benar. Itu adalah sebuah model kelompok tunggal dari pre-test dan post-test. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Kudus dengan kelas D sebagai sampel yang terdiri dari 32 siswa. Berhubungan dengan instrumen penelitian, peneliti menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 pertanyaan. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan mean, standar deviasi, dan hipotesis t-test.

Nilai pre-test tertinggi adalah 85, nilai terendah adalah 45, nilai standar deviasi adalah 7.85, dan nilai mean adalah 70.1. Sementara itu, nilai post-test adalah 90, nilai terendah adalah 65, nilai standar deviasi adalah 6.1, dan nilai mean adalah 80. Selanjutnya, nilai t_0 adalah 6.58 dengan level signifikan 0.50, degree of freedom (df) 31, dan t-table 2.042. Jadi, nilai t_0 lebih tinggi dari t-table. Dapat diartikan bahwa ada perbedaan signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VII sebelum dan sesudah belajar menggunakan aplikasi *Hidden Words*.

Penelitian ini disarankan untuk guru bahasa Inggris, pembaca, dan siswa. Guru bahasa Inggris seharusnya menggunakan aplikasi permainan *Hidden Words* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Pembaca harus mempertimbangkan jenis-jenis permainan kosakata bahasa Inggris atau media untuk keterampilan berbahasa. Selanjutnya, siswa harus mencoba aplikasi permainan *Hidden Words* untuk menguasai kosakata bahasa Inggris dengan mudah.

ABSTRACT

Mirta, Intan Panca. 2019. "*Hidden Words Application for Teaching Vocabulary*". Skripsi. English Education Department, Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. (1) Dr. Fitri Budi Suryani, M.Pd. (2) Nuraeningsih, M.Pd.

Keywords : *Hidden Words* Game Application, Teaching Media, Vocabulary Mastery.

Vocabulary is an important part of language that must be understood by the students in English. People cannot practice their language without mastering vocabulary. Low vocabulary mastery causes the difficulty in stating the idea.

The study aims at finding out if there is significant difference between the English vocabulary mastery in seventh graders of SMPN 2 Kudus before and after being taught by using *Hidden Words* game application.

The design of the research used is quasi experimental research. It is a single group model of pre-test and post-test. The population is seventh grade students of SMPN 2 Kudus with class D as the sample that consist of 32 students. Related to the research instrument, the researcher uses multiple choice test which consists of 20 questions. To analyze the data, the researcher uses mean, standard deviation, and t-test hypothesis.

The finding shows that highest pre-test score is 85, the lowest score is 45, the standard deviation is 7.85, the mean is 70.1. Meanwhile, the highest post-test score is 90, the lowest score is 65, the standard deviation is 6.1, and the mean is 80. Further, the t_0 is 6,58 with the significant level is 0.05, degree of freedom (df) 31, and t-table 2.042. So, t_0 is higher than t-table. It means that there is significant difference between the English vocabulary mastery in seventh graders of SMPN 2 Kudus before and after being taught by using *Hidden Words* game application.

The study is suggested to English teachers, the readers, and the students. The English teachers should use *Hidden Words* game application to improve the students' vocabulary. The readers have to consider other types of vocabulary games or medias to language skills. Further, the students have to try *Hidden Words* game application to master vocabulary easily.