

**THE EFFECT OF USING GAME-BASED LEARNING ASSISTED BY
SCRABBLE GAME ON VOCABULARY MASTERY IN SEVENTH GRADE
STUDENTS' AT SMP NEGERI 1 BANGLI**

By

Ni Luh Wiwin Cahyani, NIM 2012021192

Foreign Language Department

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using game-based learning assisted by scrabble game on vocabulary mastery among seventh grade students at SMP Negeri 1 Bangli. The method used in this research is quantitative using a Quasi Experimental Design approach, to find the results of the effect of students' vocabulary learning taught using scrabble games and conventional techniques. The population in this study were all seventh grade students at SMP Negeri 1 Bangli. The samples of this study were 32 students from class 7F as the experimental class and 32 students from class 7G as the control class. The samples in this study were taken by random sampling technique. The data collection technique used was Post-Test in the form of multiple-choice questions. The research data was analyzing using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques (t-test) with a significance level of 5%. The results showed that there was a significant effect of the use of game-based learning assisted by scrabble game on vocabulary mastery in class VII students of SMP Negeri 1 Bangli.

Keywords: *Vocabulary, Game-Based Learning, Scrabble Game*

**THE EFFECT OF USING GAME-BASED LEARNING ASSISTED BY
SCRABBLE GAME ON VOCABULARY MASTERY IN SEVENTH GRADE
STUDENTS' AT SMP NEGERI 1 BANGLI**

Oleh

Ni Luh Wiwin Cahyani, NIM 2012021192

Jurusan Bahasa Asing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis permainan berbantuan permainan scrabble terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Bangli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Quasi Eksperimental Design, untuk mengetahui hasil pengaruh pembelajaran kosakata siswa yang diajarkan menggunakan permainan scrabble dan teknik konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangli. Sampel penelitian ini adalah 32 siswa kelas 7F sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas 7G sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Post-Test berupa soal pilihan ganda. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran berbasis permainan berbantuan permainan scrabble terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangli.

Kata Kunci: *Kosakata, Pembelajaran Berbasis Game, Game Scrabble*