

THE EFFECT OF USING MIME GAME ON VOCABULARY MASTERY OF
THE SEVENTH GRADE STUDENTS AT SMP N 3 SINGARAJA YEAR
2019/2020

By

Made Sinta Dewi Pratiwi
English Language Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Mime Game terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di SMP N 3 Singaraja Tahun 2019/2020. Desain penelitian dari penelitian ini adalah Post-Test Only Control Group Design. Populasi adalah siswa kelas tujuh SMP N 3 Singaraja. Penelitian ini menggunakan Group Sampling yang ditugaskan untuk memilih sampel penelitian. Sampel adalah 32 siswa di kelas 7D untuk kelompok kontrol dan 32 siswa di kelas 7E untuk kelompok eksperimen. Kedua kelompok itu ditentukan dengan lotere. Kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan Mime Game dan kelompok kontrol diajarkan dengan menggunakan strategi pengajaran konvensional. Data dianalisis dengan menggunakan T-test melalui program SPSS 16.0. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen berkinerja lebih baik daripada siswa dalam kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata eksperimental adalah 89,16 sedangkan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 40,94. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{ob} lebih tinggi dari t_{cv} di mana t_{ob} adalah 39,556 sedangkan t_{cv} adalah 2,021. Selain itu, nilai signifikan dari data adalah 0,000 < 0,05. Berdasarkan temuan, disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari menggunakan permainan pantomim pada penguasaan kosakata siswa daripada menggunakan pengajaran konvensional.

Kata Kunci: Permainan Mime, Penguasaan Kosakata

THE EFFECT OF USING MIME GAME ON VOCABULARY MASTERY OF
THE SEVENTH GRADE STUDENTS AT SMP N 3 SINGARAJA YEAR
2019/2020

By

Made Sinta Dewi Pratiwi
English Language Education

ABSTRACT

This study aimed at investigating whether or not there was a significant effect of using Mime Game on the vocabulary mastery of the seventh grade students at SMP N 3 Singaraja Year 2019/2020. The research design of this study was Post-Test Only Control Group Design. The Population was the seventh grade students of SMP N 3 Singaraja. This study used Group Sampling was assigned to select the sample of the study. The samples were 32 students at grade 7D for control group and 32 students at grade 7E for experimental group. Those two groups were determined by lottery. The experimental group was taught by using Mime Game and the control group was taught by using conventional teaching strategy. The data were analyzed by using T-test through SPSS program 16.00. The result of the data analysis showed that students in experimental group performed better than the students in control group. It was proven by the result of the descriptive statistic showed that the mean score of the experimental was 89.16 while the mean score of the control group was 40.94. The result of the t-test showed that the value of the tobs was higher than tcv where the tobs was 39,556 while the tcv was 2, 021. Moreover, the significant value of the data was $0,000 < 0.05$. Based on the findings, it was concluded that there was a significant effect of using mime game on students' vocabulary mastery rather than using conventional teaching.

Keyword: Mime Game, Vocabulary Mastery