

## ABSTRACT

Fitri Umanailo 2020. *The Use Of Awabe Game To Improve Students' Vocabulary At SMA Mafakati Ternate*. English Study program faculty of teacher and education. Advisor (1). Anwar Ismail ,S.Pd.m.Hum. (2) Saiful latif S.Pd,M.Hum.

This study aims to determine whether using Awabe Game can significantly improve the students' vocabulary mastery at class XI SMA Mafakati Kota Ternate. This study was quantitative research. The research instrument was multiple choice test, consisting of 30 items with a pre-experimental design. The researcher involved 20 students as the sample selected by using convenient sampling technique. The finding showed that using awabe game at class XI can significantly improve students vocabulary mastery It was prover that the score is 938 and score is 1.198. It is evident that the result of posttest is higher than pretest. The significant level at 0.05 with the degree of freedom 19 indicates that t-test value (13.57) is higher than t-table value (1.729). This suggests that alternative hypothesis ( $H_0$ ) as stating that using awabe game can significantly improved students vocabulary mastery is accepted and null hypothesis ( $H_a$ ) which stated that using awabe game can not significantly improved students vocabulary mastery is rejected. So it can be concluded that there is a significant improvement because many students have increased their vocabulary,after applying the method awabe game.

Keywords: vocabulary, Improve, Awabe Game

## ABSTRAK

Fitri Umanailo 2020. *Penggunaan Game Awabe Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SMA Mafakati Ternate*. Fakultas Guru dan Pendidikan Bahasa Inggris. Pembimbing (1) Anwar Ismail S.Pd., M. Hum . (2) Saiful Latif S.Pd., M. Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan Awabe Game dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI SMA Mafakati Kota Ternate. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 30 item dengan desain pra eksperimen. Peneliti melibatkan 20 siswa sebagai sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik convenience sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game awabe pada siswa kelas XI dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan pretest 938 dan posttest 1,198. Terbukti bahwa hasil posttest lebih tinggi dari pretest. Tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 19 menunjukkan bahwa nilai uji t (13,57) lebih tinggi dari nilai t tabel (1,729). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan game awabe dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan diterima dan hipotesis nol ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan game awabe tidak dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa ditolak. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan karena banyak siswa yang mengalami peningkatan kosakata setelah diterapkan metode awabe game.

Kata kunci: kosakata, Pengembangan, Awabe Game