

APPROVAL SHEET

Name : Ria I. Kadir

Students' ID : 321 414 053

Department : English Department

Faculty : Letters and Culture Faculty

Title : The Effect of Using Gardenscape Game to Increase Students'
Vocabulary (*A research conducted at the seventh grade students
of SMPN 6 Kota Gorontalo 2019/2020*)

Advisor I



Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd
NIP. 195904191986022001

Advisor II



Rahmawaty Mamu S.Pd., M.Pd
NIP. 197711162001122001

Head of English Department



Novi Rusnarty Usu, S.Pd., MA
NIP. 19800111 200501 2003





LEGALIZATION SHEET

Date : January 16th, 2020

Time : 10.05 – 11.00 a.m



Examine : Ria I. Kadir

Students' ID : 321 414 053

No	EXAMINER	SIGNATURE
1	Prof. Dr. Hj. Moon H. Otoluwa, M.Hum	
2	Helena Badu, S.Pd., M.Pd	
3	Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd	
4	RahmawatyMamu, S.Pd., M.Pd	

Dean of Faculty of Letters and Culture

Corontalo State University



Prof. Nonny Basalama, MA, Ph.D
NIP. 19680310 199403 2003

ABSTRACT

Kadir, Ria. 321414053. 2019. The Effect of Gardenscape Game to Increase Students' Vocabulary (A Research Conducted in Seventh Grade Students' of SMPN 6 Gorontalo). Undergraduate Thesis. English Department, Letters and Culture Faculty, Universitas Negeri Gorontalo. Principal advisor Dr. Jolanda H.D Pilongo M.Pd and Rahmawaty Mamu S.Pd, M.Pd

The aim of this research is to find out whether Gardenscape Game can improve students' English vocabulary capacity or not. The subject of this research were the seventh grade students of SMP Negeri 6 Gorontalo, 2019/2020 academic year, consist of 27 students. The students' English vocabulary before playing Gardenscape Game is very poor and limited. It is shown by the mean students' score of pre-test in percentage before they are play gardenscape game as a treatment. In other word, after play gardensape game as a treatment is good and it is above average in the level of achievement. It shown by the mean students' score of post-test in percentage after they are play gardenscape game as a treatment. The method that used in this research was the quasi experimental design is one group pre-test and post-test design. The data analyzed by using T-test. From the calculation of t-test, the researcher found that t-count bigger than t-list or 6,894 bigger than 1,703. Students' score test also was increased it prove by the students' mean score pre-test 26,55 and the mean score of post-test is 32,59. It can be concluded that the Gardencape Game can improve students' English Vocabulary.

Keyword : Gardenscape , English Vocabulary

ABSTRACT

Kadir, Ria. 321414053. 2019. Pengaruh Permainan Gardenscapes dalam Meningkatkan Kosakata Siswa (Penelitian yang dilaksanakan pada Siswa Kelas VII SMPN 6 Gorontalo). Skripsi. Jurusan Bahasa Inggris. Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing 1 adalah Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd. dan pembimbing 2 adalah Rahmawaty Mamu, S.Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan Gardenscapes dapat meningkatkan kapasitas kosakata bahasa Inggris siswa. Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 6 Gorontalo tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 27 siswa. Kosakata bahasa Inggris para siswa sebelum bermain Gardenscapes sangatlah rendah dan terbatas. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* siswa dalam persentase sebelum mereka bermain Gardenscapes sebagai tindakan. Dengan kata lain, setelah bermain Gardenscapes, rata-rata nilai mereka baik dan di atas rata-rata dalam tingkat capaian. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post-test* siswa dalam persentase setelah mereka bermain Gardenscapes sebagai tindakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rancangan eksperimen semu dengan *one group pre-test and post-test design*. Data-data dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan perhitungan uji-t, peneliti menemukan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-daftar atau 6,894 lebih besar dari 1,703. Nilai ujian para siswa juga meningkat dan dibuktikan dengan rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 26,55 dan rata-rata nilai *post-test* siswa yaitu 32,59. Dapat disimpulkan bahwa Permainan Gardenscapes dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris para siswa.

Kata-kata kunci: Gardenscapes, Kosakata Bahasa Inggris

