

## ABSTRAK

Novita, Amanda ,2024. Pengaruh Game Edukasi Terhadap Booter Kosakata Bahasa Inggris Kelas 7 di SMPN 4 Bintan. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. SatriaAgust, S.S., M.Pd., CIAR., MCE., Pembimbing II: Assist. Prof. Elsa Ernawati Nainggolan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Kosakata, Game Edukasi, Booster Kosakata Bahasa Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan game edukasi terhadap peningkatan kosakata siswa kelas 7 di SMPN 4 Bintan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan apakah siswa yang diajarkan menggunakan game edukasi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan game edukasi siswa kelas 7 SMPN 4 Bintan. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-eksperimental kelas. Penelitian ini menggunakan 1 kelas yaitu kelas 7A sebanyak 27 siswa. Didalam 1 kelas itu diadakan pretest dan postest. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan tes kosakata. Untuk menganalisis data peneliti menggunakan independent sample t test melalui SPSS versi 25. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan kosakata siswa siswa kelas 7 SMPN 4 Bintan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan kosakata siswa kelas 7 SMPN 4 Bintan.

## ABSTRACT

Novita, Amanda, 2024. The Effect of Educational Games on Grade 7 English Vocabulary Boosters at SMPN 4 Bintan. Thesis. Tanjungpinang: English Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University. Advisor I: Assist. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd., CIAR, MCE, Advisor II: Assist. Prof. Elsa Ernawati Nainggolan, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Vocabulary, Educational Game, English Vocabulary Booster

This study aims to determine whether there is an effect of using educational games on vocabulary improvement of grade 7 students at SMPN 4 Bintan. In addition, this study also aims to show whether students who are taught using educational games are better compared to not using educational games of 7th grade students of SMPN 4 Bintan. The research method used was Pre-experimental class. This study used 1 class, namely class 7A as many as 27 students. In 1 class, pretest and posttest were held. In collecting data, researchers used vocabulary tests. To analyze the data, researchers used an independent sample t test through SPSS version 25. The results of this study indicate that educational games can improve the vocabulary of 7th grade students of SMPN 4 Bintan. This can be seen from the results of the study, namely a significant value of  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_a$  is accepted  $H_o$  is rejected. It can be concluded that educational games can increase the vocabulary of 7th grade students of SMPN 4 Bintan.