

ABSTRACT

Swondo, Ashari P. Registration Number: 809125002. The Effect of Games and Motivation on Students' Vocabulary Mastery. A Thesis. English Applied Linguistics Study Program, Postgraduate School, State University of Medan. 2014.

The objectives of this study were (1) to find out whether or not computer vocabulary games and board games significantly affect the students' vocabulary mastery, (2) to find out the extent of the students' motivation give influences to the students' vocabulary mastery, and (3) to find out whether there is an interaction between games and motivation on the students' vocabulary mastery. This study was conducted by using Factorial designs, which compared the application of two games; Computer Vocabulary Games and Board Games. There were 300 students of second semester of 2013/ 2014 Academic Year of STMIK Potensi Utama Medan included as the population of this research. 60 students were chosen as the samples by using Cluster Random Sampling technique. The samples were divided into two groups which consist of 30 students (experimental group 1 and experiment group 2). Students' type of motivation was measured by using a motivation test in the form of questionnaire. The first experimental group was treated by using Computer Vocabulary Games and the second experimental group by using Board Game. After 8 meetings, a Vocabulary Mastery Test was conducted to all groups to evaluate the students' vocabulary mastery. The data were analyzed by applying two-way ANOVA with 2X2 Factorial design. The data was computed by using Statistics Softwares like SPSS version 15 and Microsoft Excel. The result reveals that (1) Computer Vocabulary Games and Board Games significantly affect the students vocabulary mastery ($F_{\text{observed}} = 9.156 > F_{\text{table}} = 3.16$). The students' Vocabulary Mastery taught by using Computer Vocabulary Games is higher than the students taught by using Board Games ($80.13 > 73.20$), (2) The students' motivation significantly affects the students' vocabulary mastery ($F_{\text{observed}} = 10.532 > F_{\text{table}} = 3.16$). Students who have intrinsic motivation have higher vocabulary mastery than the students who have extrinsic motivation ($80.13 > 72.97$), (3) There is significant interaction between games and motivation on students' vocabulary mastery ($F_{\text{observed}} = 15.315 > F_{\text{table}} = 3.16$). The analysis using Scheffe test reveals that the students who have intrinsic motivation have higher vocabulary mastery if they are taught by using Computer Vocabulary Games and Students who have extrinsic motivation is more effective if they are taught by using Board Games. Thus, it can be concluded that the application of games and the understanding of students' motivation affect the students' vocabulary mastery.

ABSTRAK

Swondo, Ashari. P. Nomor induk : 809125002. Pengaruh Permainan dan Motivasi Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa. Tugas Akhir. Program Studi Linguistik Terapan Bahasa Inggris. Program Pasca Sarjana. Universitas Negeri Medan. 2014.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menyelidiki apakah Computer Vocabulary Game (Permainan Kosakata Komputer) dan Board Game (Permainan Papan) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa, (2) untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap penguasaan kosakata siswa, (3) untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara game dan motivasi terhadap penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain faktorial yang membandingkan dua jenis game; Computer Vocabulary Game dan Board Game. Populasi dari penelitian ini adalah 300 orang mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer (STMIK) Potensi Utama yang berada pada semester II tahun ajaran 2013/ 2014. 60 orang siswa dipilih sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik Cluster Random Sampling. Sampel ini kemudian dibagi menjadi dua kelompok; kelompok eksperimental 1 dan kelompok eksperimental 2. Setiap kelompok terdiri dari 30 orang. Tipe motivasi siswa diukur dengan menggunakan tes motivasi dalam bentuk kuesioner. Kelompok eksperimental pertama diajarkan kosakata dengan menggunakan Computer Vocabulary Game dan kelompok eksperimental kedua diajarkan kosakata dengan menggunakan Board Game. Setelah 8 kali pertemuan, Tes Penguasaan Kosakata diberikan kepada kedua kelompok untuk mengevaluasi penguasaan kosakata siswa. Data dianalisa dengan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) Dua Arah dengan Desain Faktorial 2X2. Data dihitung dengan menggunakan bantuan software statistic seperti SPSS (Statistic Program for Social Sciences) versi 15 dan Microsoft Excel 2007. Dari hasil perhitungan ditemukan bahwa (1) Computer Vocabulary Games dan Board Games memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa ($F_{\text{observed}} = 9.156 > F_{\text{table}} = 3.16$). Siswa yang diajarkan kosakata dengan menggunakan Computer Vocabulary Games memiliki penguasaan kosakata yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan Board Games ($80.13 > 73.20$), (2) Motivasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa ($F_{\text{observed}} = 10.532 > F_{\text{table}} = 3.16$). Siswa yang memiliki motivasi Intrinsik memiliki penguasaan kosakata yang lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik ($80.13 > 72.97$), (3) Terdapat interaksi yang signifikan antara game dan motivasi terhadap penguasaan kosakata siswa ($F_{\text{observed}} = 15.315 > F_{\text{table}} = 3.16$). Uji lanjut yang dilakukan dengan menggunakan uji Scheffe menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik memiliki penguasaan kosakata yang lebih tinggi jika diajar dengan menggunakan Computer Vocabulary Games dan siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik lebih efektif jika diajar dengan menggunakan Board Games. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan game dan pemahaman terhadap motivasi siswa mempengaruhi penguasaan kosakata siswa.