

ABSTRAK

JHETA PRATIWI EKASARI SEMBIRING, NIM 1132111031 “Pengaruh Permainan Edukatif (*Education Games*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat Tahun Ajaran 2016/2017”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif (*education games*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan dua kelas dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control dengan jumlah sampel masing-masing kelas yaitu 36 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan 8 kali pertemuan, 1 pertemuan untuk pemberian *pretest*, 6 pertemuan untuk pemberian *treatment*, dan 1 pertemuan akhir untuk pemberian *posttest*.

Variabel bebas adalah permainan edukatif sedangkan variabel terikat adalah kosakata bahasa Inggris. Instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi. Analisa data menggunakan uji-t.

Hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang signifikan pada kegiatan belajar dengan menggunakan permainan edukatif berupa kartu gambar dan kartu kosakata. Adapun hasil uji t pada taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian uji pihak kanan dimana harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,888 > 1,666$ dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan Haditerima. Yang berarti bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif (*education games*) terhadap kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan yang diperoleh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan permainan edukatif (*education games*). Disarankan kepada para guru sebaiknya menggunakan permainan edukatif (*education games*) dalam pembelajaran bahasa Inggris guna untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.