

ABSTRACT.

The title of this research is the influence of bingo game toward seventh grade students' vocabulary mastery at Surya Mandala Junior High School. The research problem does the bingo game influence students' vocabulary mastery of seventh grade. The aim of this research was to find out whether the use of Bingo game improve students' vocabulary at Surya Mandala Junior High School or not. The method of this research was pre-experimental design with the treatment held in three meetings, 2x40 minutes in each meeting. In this research, the writer took 15 students from VII class as the sample. The research design of this research was one group pre-test and post-tests design. The population of this research was Seventh Grade Students of Surya Mandala Junior High School and the sample was one class. In collecting the data, the writer used tests. The writer used the test instrument in the form of multiple choice and essay test. For analysing the data, the writer used Pre-test. From the data analysis, it was found that the result Pre-Test was 26.67 % of 4 students and post-tests 1 was 60% of 9 after applied bingo game then last post-tests retreatment and played the game was 100% of 15 students. This result is consulted to the score of the value significant generated Sig. Therefore, H₀ is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant influence of using bingo game towards students' vocabulary mastery.

Key words: *Bingo game; vocabulary mastery; pre-experimental research*

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah pengaruh permainan bingo terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di SMP Surya Mandala. Masalah penelitian apakah permainan bingo mempengaruhi penguasaan kosakata siswa kelas tujuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan Bingo meningkatkan kosakata siswa di SMP Surya Mandala atau tidak. Metode penelitian ini adalah pre-experimental design dengan perlakuan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing pertemuan 2x40 menit. Dalam penelitian ini penulis mengambil 15 siswa kelas VII sebagai sampel. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah satu grup tes awal dan tes akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas VII SMP Surya Mandala dan sampelnya adalah satu kelas. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan tes. Penulis menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda dan tes esai. Untuk menganalisis data, penulis menggunakan Pre-test. Dari analisis data diketahui bahwa hasil Pre-Test 26,67 % dari 4 siswa dan post-test 1 adalah 60% dari 9 setelah diterapkan permainan bingo kemudian terakhir post-test retreatment dan bermain game adalah 100% dari 15 siswa. Hasil ini dikonsultasikan dengan skor nilai signifikansi yang dihasilkan Sig. Oleh karena itu, H₀ ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan bingo terhadap penguasaan kosakata siswa.

Kata kunci: *Permainan bingo; penguasaan kosakata; penelitian pra-eksperimental*