

## ABSTRACT

**Akhmad Mujakir.** 2015. *The Comparative between Students Who Play and Who Do Not Play Clash of Clans Game on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of MTsN Kelayan Academic Year 2015/2016.* Thesis. English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teachers Training. Advisors: Drs. Saadillah M.Pd. & Nurlaila Kadariyah, S.Ag., M.Pd.

**Keywords:** Clash of Clans, comparative, the comparative game, vocabulary mastery

This research describes the comparative between students who play and who do not play Clash of Clans game on students' vocabulary mastery at the eighth grade students of MTsN Kelayan academic year 2015/2016. The statements of problem of this research are :1) how is the vocabulary mastery of students who play Clash of Clans game; 2) how is the vocabulary mastery of students who do not play Clash of Clans game; and 3) is there any difference between students who play and do not play Clash of Clans game on their vocabulary mastery achievement.

The subject of this research are 26 students of eighth grade of MTsN Kelayan academic year 2015/2016. The object of this research is vocabulary mastery of students who play and who do not play Clash of Clans game. The technique of taking sample is random sampling.

To collect the data, the writer uses some techniques, namely questionnaire and written test. The written test is used to know how the students' vocabulary mastery according to the interest of playing Clash of Clans game, before doing the written test, the writer distributes a questionnaire that is to get the information about the students' interest playing Clash of Clans game. Then, all the data are analyzed quantitatively.

The result of this research shows that the mean score of the students who play the game is 88.8, it means that the vocabulary mastery of the students who play the game is in very good category. While the mean score of the students who do not play the game is 82.6, it means that the vocabulary mastery of the students who do not the game is in good category. The writer uses t-test, after t-count is consulted with the t-table at df 18 in the significance standard 5% (2.10) and also 1% (2.88), it is found that t-table is lower than t-count. It means  $H_0$  (Zero Hypothesis) is rejected and  $H_a$  (Alternative Hypothesis) is accepted. It means that there is significance different between students who play and who do not play Clash of Clans game in their vocabulary mastery at the eighth grade of MTsN Kelayan.

## ABSTRAK

**Akhmad Mujakir.** 2015. *The Comparative between Students Who Play and Who Do Not Play Clash of Clans Game on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of MTsN Kelayan Academic Year 2015/2016.* Skripsi. Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dosen pembimbing: Drs. Saadillah, M.Pd. & Nurlaila Kadariyah, S.Ag., M.Pd.

**Kata kunci:** Clash of Clans, comparative, the comparative game, vocabulary mastery

Penelitian ini menjelaskan tentang perbandingan antara kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa yang bermain permainan *Clash of Clans* dan yang tidak terhadap kelas delapan MTsN Kelayan tahun ajaran 2015/2016. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa yang bermain permainan *Clash of Clans*, (2) bagaimana kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa yang tidak bermain permainan *Clash of Clans*, dan (3) adakah perbandingan antara siswa yang bermain permainan *Clash of Clans* terhadap kemampuan kosakata Bahasa Inggrisnya.

Adapun subjek penelitian ini adalah 26 siswa dari satu kelas pada kelas delapan MTsN Kelayan tahun ajaran 2015/2016. Objek penelitian ini adalah kemampuan kosakata siswa yang bermain maupun yang tidak bermain permainan *Clash of Clans*. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini adalah *random sampling*.

Untuk mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu kuesioner dan tes tertulis. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa sesuai dengan ketertarikan mereka terhadap permainan *Clash of Clans*, namun sebelumnya, penulis memberikan kuesioner ke masing-masing siswa untuk mendapatkan data siapa saja yang turut memainkan permainan *Clash of Clans* dan yang tidak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang bermain permainan *Clash of Clans* mendapatkan nilai rata-rata 88,8 yang berada pada kategori sangat baik,. Sedangkan siswa yang tidak bermain permainan *Clash of Clans* mendapatkan nilai rata-rata 82,6 yang masuk dalam kategori baik. Penulis menggunakan t-test, setelah t-count didapatkan dengan mengarah pada t-table pada df 18 dalam standar signifikan 5% (2,10) dan juga 1% (2,88), maka didapat hasil bahwa t-table lebih rendah dari t-count. Dengan hasil tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan begitu maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara kemampuan siswa kelas delapan MTsN Kelayan yang bermain permainan *Clash of Clans* dengan siswa yang tidak bermain permainan *Clash of Clans*.