

ABSTRACT

Siti Raudah. 2017. *The Influence of Fast Hands Game to Students' Motivation in Learning Vocabulary of VII Graders at MTs Kebun Bunga Banjarmasin Academic Year 2017/2018.* Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teachers Training. Advisors : (1) Rahmila Murtiana, M.A (2) Hj. Nur Laila Kadariyah, S.Ag., M.Pd

Keywords : Influence, Fast Hands, Motivation

This study aims to determine the influence of computer game there is Fast Hands game to students' motivation in learning vocabulary at VII graders MTs Kebun Bunga Banjarmasin. The statement of problem in this research is: Does Fast Hands game can influence students' motivation in learning vocabulary of VII graders at MTs Kebun Bunga Banjarmasin academic year 2017/2018.

Subject in this study are students of VII graders at MTs Kebun Bunga Banjarmasin with the number of 37 students while the object of this study is the use of Fast Hands game by English teacher on teaching and learning activities to influence students' motivation in learning vocabulary at VII graders MTs Kebun Bunga Banjarmasin.

In the data collection, the writer uses several techniques such as questionnaire, test, and observation. The data process in this research use saturated sample (sampling jenuh) technique. Then all the data is analyzed using simple linear regression quantitative method.

These findings indicate that the average of questionnaire is 54.05% below standard score and 45.94% score is above the standard. And the average value of VII graders' test for test I as many as 12 students answered correctly all the questions and test II as many as 20 students answered the whole question right. Then the average score of activity in the class is 71.49% and 79.32% are categorized active. The writer found the results of hypothesis testing or T-test of 2.748 which is greater than $t_{table} = 2.030$ in the regression analysis found the equation is $Y = 15.357 + 0.3485 X$ which it means this research linear and there is significant influence of the use of the Fast Hands game to students' motivation in learning vocabulary of VII graders at MTs Kebun Bunga Banjarmasin.

ABSTRAK

Siti Raudah. 2017. *Pengaruh Permainan Fast Hands terhadap Motivasi Siswa di Kelas VII MTs Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Akademik 2017/2018.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing : (1) Rahmila Murtiana, M.A, (2) Hj. Nur Laila Kadariyah, S.Ag., M.Pd

Kata kunci : Pengaruh, Fast Hands, Motivasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan komputer yaitu *Fast Hands* terhadap motivasi siswa di kelas VII MTs Kebun Bunga Banjarmasin. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Apakah permainan *Fast Hands* dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris di kelas VII MTs Kebun Bunga Banjarmasin tahun akademik 2017/2018.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII di MTs Kebun Bunga Banjarmasin dengan jumlah 37 orang sedangkan objek dari penelitian ini adalah penggunaan permainan *Fast Hands* oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris pada kegiatan belajar mengajar untuk mempengaruhi motivasi siswa dalam mempelajari kosakata di kelas VII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik seperti angket, tes dan observasi. Proses data pada penelitian ini menggunakan teknik sample jenuh. Kemudian semua data tersebut dianalisis menggunakan metode regresi linier sederhana kuantitatif.

Temuan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata angket adalah 54,05% skor berada dibawah standar dan 45,94% skor berada diatas standar. Dan nilai rata-rata tes kelas VII untuk tes I sebanyak 12 orang menjawab benar seluruh pertanyaan dan tes II sebanyak 20 orang menjawab benar seluruh pertanyaan. Kemudian rata-rata skor aktivitas didalam kelas adalah 71,49% dan 79,32% yang berkategori aktif. Penulis menemukan hasil uji hipotesis atau uji T-tes sebesar 2.748 yang mana lebih besar daripada $t_{tabel} = 2.030$ dalam analisis regresi ditemukan persamaan yaitu $Y = 15,357 + 0,3485 X$ yang berarti penelitian ini linier dan ada pengaruh yang *significant* dalam penggunaan permainan *Fast Hands* pada motivasi siswa dalam mempelajari kosakata dalam bahasa Inggris di kelas VII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.