



REFERENCES

- Astutik , Sri. (2013). *The Effectiveness of Teaching Vocabulary Using of Thematic Dominoes Game the Seventh Grade Students at MTs An Nawawi 04 Donorejo in Academic Year 2012/2013*. Purworejo : Muhammadiyah University of Purworejo
- Aziza, Benaissa. (2013). *The Role of Using Crossword puzzles as Teaching Strategy to Enhance Students' Vocabulary*. University of Biskra : Faculty of Letters and Languages Department of Foreign Languages
- Coady, J & Huckin T (1997). *Second Language Vocabulary Aquisition*. Cambridge: Cambridge University press.
- Creswell, J.W (1994). *Research design: Quantitative and qualitative approaches*. California: Sage Publication, Inc
- Harmer, Jeremy. 1991. *The Practice of English Language Teaching*. Longman: London and Newyork.
- Harmer, Jeremy. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Edinburg gate: Longman. Pearson Education Limited.
- Hartiningsih, Nining. (2016). *The Use of Domino Cards in Teaching Recount Text Writing : An Experimental Study at the Second Year of SMPN 5 Mataram in Academic Year 2015/2016*. Mataram : English Educational Program Language and Arts Department Faculty of Teacher Training and Education Mataram University.
- Hornby, M. S. (1995). *The Turns of Translation Studies: New Paradigms or shifting Viewpoints*. John Benjamins Pub Co.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Martin C, et al. (2013). The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy. *International Journal of Current Research*, Vol.5. No.02,pp. 313-321.
- Martin C, et al. (2013). *The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenyan Secondary Schools*. *International Journal of Current Research*, Vol. 5, Issue, 1.
- Munawaroh. (2013). *Improving Students' Vocabulary Mastery Using Word Search Game*. JP3, Volume 1, No. 1.
- Natalia, Tri Angga Wahyu. (2015). *Pengaruh Pembelajaran dengan Media Domino Bertema Terhadap Prestasi Belajar IPA Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SLB E Bhina Putera Surakarta tahun ajaran 2014/2015*. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
- Nation, I.S.P. (2006). How Large A Vocabulary Is Needed For Reading and Listening? *The Canadian Modern Language Review*.
- Nunan, David. (2003). *Collaborative Language Learning and Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Profita, Dini Restu. (2012). *Improving English Vocabulary Mastery by Using Crossword Puzzle* . Surakarta : Universitas Sebelas Maret. Perpustakaan.uns.ac.id
- Ratnawati, Neneng , Wiwiek Eko Bindarti and Annur Rofiq (2013). *The Effect of Using Crossword Puzzle on Vocabulary Achievement of the Eight Year Students at SMP Negeri 5 Jember* . ©Pancaran, Vol. 2, No. 2, hal 23-32, Mei 2013



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rokhuma, Chubbi Millatina. (2011) *A Comparative Study of Using Crossword Puzzle and Quartet Card to Enhance Students' Vocabulary Mastery*. Semarang : English Department Faculty of Languages and Arts Semarang States University.
- Rosnelly. (2010). *The Use of Crossword Puzzle Technique To Improve Students' Vocabulary of Fifth Year Students at SDN 015 Rumbai Pekanbaru*. Pekanbaru : Islamic University of Riau
- Saepudin, (2014). *The Use of Dominoes Game in Teaching Vocabulary*. Universitas Pendidikan Indonesia:repository.upi.edu|perpustakaan.upi.edu
- Saputra, Aldino and Hervina Asty. *Thematic Dominoes as Media in Enriching Students' Vocabulary for Junior High School Students Grade Seven*. STKIP PGRI Sumatera Barat
- Setyaningrum, Rita. (2012). *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Yogyakarta
- Utami, Yheni Siwi. (2014). *Improving Students' Vocabulary Mastery Using Crossword Puzzles for Grade VII of SMP N 2 Srandakan in the Academic Year of 2013/2014*. Yogyakarta : English Education Department Faculty of Languages and Art Yogyakarta States University.