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.

ABSTRACT

Mimi Dahlya (2017): A Comparison between The Use of Crossword Puzzle Game and Thematic Dominoes Game on Students' Vocabulary Mastery at State Junior High School 2 Sinaboi of Rokan Hilir Regency.

This research was aimed to know which strategy (Crossword Puzzle Game or Thematic Dominoes Game) could improve students' vocabulary mastery at State Junior High School 2 Sinaboi of Rokan Hilir Regency. The study used a quasi-experimental, non-controlled approach with quantitative research. The sample of this study involved 50 first grade students of State Junior High School 2 Sinaboi, Rokan Hilir Regency using cluster sampling technique. The Crossword Puzzle Game was applied to the experiment class 1 (class VII A) consisting of 25 students and Thematic Dominoes Game was employed to the experiment class 2 (class VII B) consisting of 25 students. The data were collected using a pre-test and a post-test. The quantitative data were analyzed by using inferential statistics (independent sample t-test and paired sample t-test) and descriptive. The findings showed that there was no significant differences of students' vocabulary mastery between the experimental class 1 using Crossword Puzzle Game (gained score = 29.44 and standard deviation = 7.107) and the experiment 2 class using Thematic Dominoes Game (average = 33.28 and standard deviation = 8.463) where the index t = -1.713 with the value of sig (2-tailed) = 0.89 greater than 0.05 ($p < 0.05$). Therefore, null hypothesis was accepted and alternate hypothesis was rejected. This means that Crossword Puzzle Game strategy and the Thematic Dominoes Game strategy could increase the students' vocabulary, but when viewed from the scores of both strategies Thematic Dominoes Games (gained score = 33.28) gave better results compared to Crossword Puzzle Game (gained score = 29.44).

Keywords: Crossword Puzzle Game, Thematic Dominoes Game, vocabulary mastery

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 milik
UIN SUSKA RIAU
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Mimi Dahlya (2017):

Studi Perbandingan antara Penggunaan Crossword Puzzle dan Thematic Dominoes terhadap Penguasaan Kosakata Siswa di SMP N 02 Sinaboi Kabupaten Rokan Hilir.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi mana yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan membandingkan dua strategi, menggunakan crossword puzzle game dan thematic domninoes game pada siswa SMP N02 Sinaboi di Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian ini menggunakan suatu pendekatan quasi-experimental tanpa kelas kontrol yang terfokus pada penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini melibatkan 50 siswa kelas satu SMP N02 Sinaboi di Kabupaten Rokan Hilir menggunakan klaster sampling, dimana strategi crossword puzzle game diaplikasikan pada kelas eksperimen 1 (kelas VII A) yang terdiri dari 25 orang siswa dan strategi thematic dominoes game diaplikasikan pada kelas eksperimen 2 (kelas VII B) yang terdiri dari 25 orang siswa. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test. Data kuantitatif dianalisa menggunakan statistic inferensial (independent sample t-test dan paired sample t-test) dan deskriptif. Hasil temuan menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa antara kelas eksperimen 1 dengan menggunakan crossword puzzle game (skor hasil = 29,44 dan standar deviasi = 7,107) dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan thematic dominoes game (rata-rata = 33,28 dan standar deviasi = 8,463) yang mana indeks t = -1,713 dengan nilai sig (2-tailed) = 0,89 lebih besar dari 0.05 ($p<0,05$). Oleh sebab itu, null hipotesis diterima dan alternatif hipotesis ditolak. Artinya antara strategi crossword puzzle game dan thematic dominoes game *sama-sama mengalami peningkatan,namun jika dilihat dari skor hasil dari kedua strategi tersebut* dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi crossword puzzle game (skor hasil = 33,28) memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan penggunaan strategi thematic dominoes game (skor hasil = 29,44).

Kata kunci: strategi crossword puzzle game, strategi thematic dominoes game, penguasaan kosakata siswa.

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.

ملخّص

ميمي دحليا (2017) : دراسة مقارنة بين استخدام الطريقة المباشرة مع لعبة الكلمات المتقاطعة الدومينو المواضيعي على استيعاب المفردات لطلّاب المدرسة الثّانويّة الحكوميّة 02 سينابوي بمنطقة روكان هيلير.

والغرض الرّئيسي من هذا الدّراسة هو معرفة أيّ الاستراتيجيتين يمكن استخدامها لترقية وتحسين استيعاب الطلّاب نحو المفردات من خلال المقارنة بينهما باستخدام الطريقة المباشرة مع لغز الكلمات المتقاطعة الدومينو المواضيعي على استيعاب المفردات لطلّاب المدرسة الثّانويّة الحكوميّة 02 سينابوي بمنطقة روكان هيلير. واستخدمت هذه الدّراسة نهجا شبه تجريبيّ دون فئات السّيطرة الّتي تركز على الدّراسة الكمّيّة.

وشملت عينات من هذه الدّراسة 50 طالبا من الصفّ السّابع بالمدرسة الثّانويّة الحكوميّة 02 سينابوي بمنطقة روكان هيلير باستخدام العيّنة العنقوديّة، حيث تمّ تطبيق استراتيجيّة الطريقة المباشرة مع لعبة الكلمات المتقاطعة على الفئة التّجريبيّة 1 من (الفصل A VII)، الّتي تتكوّن من 25 طالبا، وكما تمّ كذلك تطبيق استراتيجيّة الطريقة المباشرة مع الدّومينو المواضيعيّ على الفئة التّجريبيّة 2 من (الفصل B VII) الّتي تتكوّن من 25 طالبا. وقد تمّ جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي. كما تمّ أيضا تحليل البيانات الكمّيّة باستخدام الإحصاءات الاستدلاليّة (العيّنة المستقلّة لاختبار t والعيّنة المقترنة لاختبار t). وأظهرت النّتائج، أنّ ليس هناك لا يوجد فرق كبير في استيعاب الطلّاب المفردات بين الفئة التّجريبيّة 1 باستخدام الطريقة المباشرة مع لعبة الكلمات المتقاطعة (النتيجة النتيجة = 29.44 والانحراف المعياري = 7.107) والفئة التّجريبيّة 2 باستخدام الطريقة المباشرة مع لعبة الدّومينو المواضيعيّ (بمعدل 33.28 والانحراف المعياري = 8.463) والّتي مؤشر t = -1.713 مع سيج (2-tailed) = 0.89 أكبر من 0.05 ($p < 0.05$). لذلك، يتم قبول الفرضيات الفارغة ورفض الفرضيات البديلة. هذا هو أسلوب لعبة الكلمات المتقاطعة مع استخدام الطريقة المباشرة مع الطريقة المباشرة من لعبة الدّومينو الموضوعيّ مع زيادة على قدم المساواة، ولكن عندما ينظر اليها من نتائج كلّ من الاستراتيجيّتين يمكن أن نخلص أنّ استخدام أسلوب استراتيجية مباشرة مع لعبة الكلمات المتقاطعة (النّتيجة = 33.28) يعطي نتائج أفضل من استخدام استراتيجيات الطريقة المباشرة مع ألعاب الدومينو الموضوعيّ (النّتيجة = 29.44).