

Hak Cipta Diindungi 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

Nurlaini Fudlah, (2017): The Effect of Using Memorise and Draw Game on Students Writing Ability Descriptive Paragraph at State Junior High School 1 Kampar.

This research was conducted to find out the students' ability in writing, especially in descriptive paragraph taught and without being taught by using Memorise and Draw Game whether there is a significant difference of the students' ability in writing descriptive paragraph between before and after being taught by using Memorise and Draw Game of the second year students at State Junior High School 1 Kampar. This research was carried out because based on writer's preliminary study, they still faced many problems in writing descriptive paragraph, such as some of the students did not know what descriptive paragraph had, lack of using vocabularies, and could not write descriptive paragraph grammatically.

The design of this research was an experimental research. The type of the research was of quasi experimental research. The researcher took two classes as the sample of the research that consisted of 30 students in each class. Cluster random sampling technique was used by the writer to take the sample. The technique of data collection was test. Meanwhile, to analyze the data the writer used Independent Sample T-test formula by using SPSS 16.0 Version.

After having calculated the scores, the writer found the result of t-test was 2.807, $df = 58$, mean difference was 8.53, and standard error difference was 3.03. Thus, the writer used two ways in interpreting t_o by comparing t_o (t-obtained) to t_{table} . From $df = 58$. Level of significance of 5% was 2.00 and level significance of 1% was 2.66. It could be seen that $2.00 < 2.807 > 2.66$. It means that null hypothesis (H_o) was rejected, while alternative hypothesis (H_a) was accepted.

In other words, there is a significant difference of the students' ability in writing descriptive paragraph between taught by using the Memorise and Draw Game taught without using the Memorise and Draw Game of the second year students at State Junior High School 1 Kampar.

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.

ABSTRAK

Nurlaini Fudlah, (2017): Pengaruh Penggunaan Memorise and Draw Game terhadap Kemampuan Menulis Paragraph Descriptiv pada Siswa Tingkat Kedua di SMPN 1 Kampar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis, khususnya dalam menulis paragraph descriptive pada siswa tingkat kedua SMPN 1 kampar serta untuk meninjau apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa dalam paragraf descriptiv antara yang diajar dan yang tidak diajar menggunakan Pendekatan Memorise and Draw Game. Hal ini dilakukan karena berdasarkan studi pendahuluan penulis, siswa dalam menulis paragraf berbentuk descriptiv masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi. Misalnya siswa tidak mengetahui apa itu paragraf descriptiv, kekurangan dalam penggunaan kosakata dan tidak dapat menulis paragraf descriptive dengan tata bahasa yang benar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penulis mengambil quasi-eksperimen. Penulis mengambil dua kelas sebagai sampel dalam penelitian ini yang terdiri 30 siswa per kelas. Cluster random sampling adalah teknik yang digunakan peneliti dalam pengambilan sampel. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan tes. Sementara untuk data analisisnya, peneliti menggunakan Independent Sample T-test melalui program SPSS versi 16.0.

Setelah skor dikalkulasikan, penulis menemukan hasil dari independent t-test, T menunjukkan 2.807, $df = 58$, dengan perbedaan antara mean 8,53 dan perbedaan error 3,03. Kemudian dengan membandingkan t_o dengan t_{table} dari $df = 58$ menunjukkan bahwa nilai T pada signifikan 5% yaitu 2.00 dan pada level 1% yaitu 2.66. Dapat diartikan bahwa $2.00 < 2.807 > 2.66$. Itu artinya $t_{obtain} > t_{table}$, (H_o) tidak diterima (H_a) diterima.

Dengan kata lain, adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan Pendekatan Memorise and Draw Game terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Descriptive pada Siswa Tingkat Kedua di SMPN 1Kampar.

ملخص

نورلين فضلا، (٢٠١٧): أثر استخدام الحفظ و لعبة الصورة على مهارات التلاميذ في كتابة الفقرة الوصفية بالمدرسة المتوسطة الحكومية الاولى كامبار.

أجري هذا البحث لمعرفة مهارات التلاميذ في الكتابة، وخاصة في الفقرة الوصفية باستخدام الحفظ و لعبة الصورة ودون استخدامها ومعرفة ما إذا كان هناك فرق كبير من مهارات التلاميذ في كتابة الفقرة الوصفية قبل وبعد التدريس باستخدام الحفظ و لعبة الصورة لدى تلاميذ السنة الثانية في المدرسة المتوسطة الحكومية الاولى كامبار. وأجري هذا البحث لأنه يقوم على دراسة أولية الباحثة فإن التلاميذ لا يزال يواجه العديد من المشاكل في كتابة الفقرة الوصفية، على سبيل المثال بعض التلاميذ لم يعرفوا ما هي الفقرة الوصفية، وعدم استخدام المفردات، ولا يستطيعون كتابة الفقرة الوصفية نحويا. وتصميم هذا البحث هو بحث تجريبي. و نوع من البحث هو بحث شبه تجريبي. استغرقت الباحثة فئتين كعينة من البحث الذي يكون من ٣٠ تلميذا في كل فئة. تم استخدام تقنية العنقودية أخذ العينات العشوائية من قبل الباحثة لاتخاذ العينة. وكان أسلوب جمع البيانات هو الاختبار. و لتحليل البيانات، استخدمت الباحثة عينة صيغة اختبار t مستقلة باستخدام SPSS النسخة ١٦.٠. وبعد احتساب الدرجات، وجدت الباحثة نتيجة اختبار t كان ٢٨.٠٧، مدافع = ٥٨، يعني كان الفرق ٨:٥٣، وكان الخطأ المعياري للفرق ٣.٠٣. استخدمت الباحثة طريقتين في تفسير بمقارنة إلى t_0 (t-الحصلول) المدر من مدافع = كان ٥٨. مستوى الدلالة ٥% ٢:٠٠ وكان مستوى الدلالة من ١% ٢.٦٦. يمكن أن ينظر إلى أن $2.00 < 28.07 < 2.66$. وهو ما يعني أن H_0 مردودة و H_a مقبولة. وبعبارة أخرى، هناك فرق كبير على مهارات التلاميذ في كتابة الفقرة الوصفية بين التلاميذ الذين تدرس باستخدام الحفظ و لعبة الصورة و دون استخدامها لدى تلاميذ السنة الثانية في المدرسة المتوسطة الحكومية الاولى كامبار

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi 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.