



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

Nurgianto,(2019): Pengaruh Penggunaan Permainan Papan terhadap Kemampuan Menulis Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan 6 Pekanbaru.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa siswa tidak dapat mencapai nilai kelulusan, siswa tidak dapat mengembangkan ide-ide, siswa tidak dapat menghasilkan ide untuk menulis urutan acara, siswa tidak dapat mengatur acara dalam urutan kronologis yang benar, siswa tidak dapat menggunakan bentuk kata yang benar atau fitur bahasa dalam teks recount, dan siswa mengalami kesulitan dalam menulis pola teks recount. Oleh karena itu peneliti menerapkan sebuah cara atau strategi yang dinamakan “Permainan Papan” sebagai sarana alternatif siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Penelitian ini menggunakan quasi-experimen. Sebelum menerapkan sebuah strategi, peneliti memberikan pretest kemudian pos-test. Test yang diberikan berupa test essay untuk mengetahui kemampuan menulis siswa pada tingkat kelas sebelas sekolah menengah kejuruan 6 Pekanbaru. Dalam penelitian ini populasi siswa berjumlah 249 siswa dengan sampel 60 siswa dari dua kelas. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, penggunaan permainan papan sebagai independen variabel dan kemampuan menulis siswa sebagai dependen variabel. Dalam menganalisis, peneliti menggunakan statistik SPSS 17.0. Setelah dianalisis, bahwa t hitung lebih tinggi dari t tabel. Hal ini dilihat dari signifikan level pada 5% skornya adalah 2.01 dan signifikan level pada 1% skornya adalah 2.68, dapat dibaca bahwa $2.01 < 4.369 > 2.68$. Ini berarti H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Peneliti menyimpulkan, penggunaan permainan papan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa, hal ini dilihat dari setelah menggunakan permainan papan yang dapat meningkatkan 24.7 % pada kemampuan menulis siswa di Sekolah Menengah Kejuruan 6 Pekanbaru.

Kata kunci: *Pengaruh, Penggunaan, Permainan Papan, dan Kemampuan Menulis*



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

Nugrianto, (2019): The Effect of Using Board Game on Students' Writing Ability at Vocational High School 6 Pekanbaru.

From the results of the study, the researchers found that students could not achieve passing grade, students could not develop ideas, students could not produce ideas to write the sequence of events, students could not arrange the event in the correct chronological order, students could not use the correct word form or language features in recount text, and students have difficulty writing recount text patterns. Therefore researchers apply a method or strategy called "Board Games" as an alternative means of students in improving students' ability to write. This research uses quasi-experiment. Before applying, the researcher gives the pretest then the post-test. The test was given in the form of an essay test to determine the writing ability of students at the eleventh grade level of Pekanbaru vocational high school 6. In this study the student population was 249 students with a sample of 60 students from two classes. In this study consisted of two variables, the use of board games as independent variables and students' writing ability as variable dependent. In analyzing, researchers used SPSS 17.0 statistics. After analysis, that t counts higher than t table. This is seen from the significant level at 5%, the score is 2.01 and the significant level at 1%, the score is 2.68, it can be read that $2.01 < 4.369 > 2.68$. This means that H_a can be accepted and H_o is rejected. The researcher concluded that the use of board games was influential in increasing students' ability to write English, this was seen from after using board games that could increase 24.7% in students' writing skills at Pekanbaru Vocational High School 6.

Keywords: *Effect, Using, Board Games, and Writing Ability*

ملخص

نورجيانتو، (٢٠١٩): تأثير استخدام لعبة الخشب على قدرة الكتابة لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية المهنية ٦ بكتابارو

من نتائج البحث، وجد الباحث أن التلاميذ لم يتمكنوا من تحقيق درجة التخرج، ولم يتمكن التلاميذ من تطوير أفكار، ولم يتمكن التلاميذ من إنتاج أفكار لكتابة تسلسل الأحداث، ولم يتمكن التلاميذ من ترتيب الحدث بالترتيب الزمني الصحيح، ولم يتمكن التلاميذ من استخدام نموذج الكلمة الصحيح أو ميزات اللغة في النص السرد، ويواجه التلاميذ صعوبة في كتابة أنماط النص السرد. لذلك يطبق الباحث طريقة أو استراتيجية تسمى "لعبة الخشب" كوسيلة بديلة لدى التلاميذ في تحسين قدرة الكتابة لدى التلاميذ. هذا البحث بحث شبه تجريبي. قبل تطبيق الإستراتيجية، يعطي الباحث الاختبار القبلي ثم الاختبار البعدى. تقدم الاختبار في شكل اختبار المقالة لمعرفة قدرة الكتابة لدى التلاميذ في الصف الحادى عشر بالمدرسة الثانوية المهنية ٦ بكتابارو. في هذا البحث، مجتمع البحث التلاميذ ٢٤٩ تلميذاً بعينة ٦٠ تلميضاً من صفين. يتكون هذا البحث من متغيرين، استخدام لعبة الخشب كمتغير المستقل وقدرة الكتابة لدى التلاميذ كمتغير غير المستقل. في التحليل، استخدام الباحث إحصائيات البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية ١٧٠٠. بعد التحليل، أن الحساب أكبر من t الجدول. يظهر هذا من المستوى الهاام عند ٥٪ والنتيجة ١٢٠٠، والمستوى الهاام عند ١٪ والنتيجة ٢٠٦٨، ويمكن قراءة ذلك $20.01 < 4.369 < 4.68$. وهذا يعني أنه H_a مقبول H_0 مردود. وخلص الباحث إلى أن استخدام ألعاب الطاولة كان له تأثير في زيادة قدرة التلاميذ على كتابة اللغة الإنجليزية ، وهذا ما ظهر بعد استخدام لعبة الخشب التي تستطيع أن ترقي بنسبة ٢٤.٧٪ في قدرة الكتابة لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية المهنية ٦ بكتابارو.

الكلمات الأساسية: التأثير، الاستخدام، لعبة الخشب، قدرة الكتابة.

- 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.