

ABSTRACT

FITRAH. 2021. "The Effectiveness of Crossword Game and Lecturing Method to Teach Vocabulary " (A Pre-Experimental Research) Faculty of Teachers Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar (supervised by Saiful, and Herlina Daddi).

This research aims to improve the vocabulary of seventh-grade students of SMP Negeri 2 Campalagian using crossword game and lecturing method. This research used Pre-Experimental. The subject of this research was class VII. A. 28, and this study only took 10 students as samples. The instruments used were pre-test, treatment, and post-test. This study aims to find out whether crossword puzzles and lecturing method were effective in improving students' vocabulary and also to investigate students' opinions about the effectiveness of crossword puzzles and lecturing method to teach vocabulary to students at SMP Negeri 2 Campalagian.

The research findings indicated that the improving vocabulary of seventh-grade students of SMP Negeri 2 Campalagian, improved after the implementation of Crossword Game and lecturing method. It was proven by the mean score of pre-test in term of noun was 39.6 and post-test was 90.2, the mean score of pre-test in term of adjective was 38.6 and post-test was 88.4, and the mean score of pre-test in term of verb was 44.9 and post-test was 81.8. The result of t-test also shown that the use of Crossword game and lecturing method was effective to improve students vocabulary because t-test was higher than t-table, students' vocabulary in term of noun ($6.15 > 2.160$), in term of adjective ($7.92 > 2.160$), and in term of verb ($11.21 > 2.160$). From the result above, the researcher concluded that the use of crossword game and lecturing method effective to teach vocabulary.

Keywords : *Vocabulary, Game, Crossword puzzle, Lecturing Method.*

ABSTRAK

FITRAH. 2021. “Efektivitas Permainan Teka Teki Silang dan Metode Ceramah Untuk Mengajarkan Kosakata” (Penelitian Pra Eksperimental) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (dibimbing oleh Saiful, dan Herlina Daddi).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa kelas tujuh SMP Negeri 2 Campalagian dengan menggunakan metode permainan teka-teki silang dan metode ceramah. Penelitian ini menggunakan metode Pra Eksperimental. Subjek penelitian ini adalah kelas VII. A.28, dan penelitian ini hanya mengambil 10 siswa sebagai sampel. Instrumen yang digunakan adalah pre-test, treatment, dan post-test. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teka-teki silang dan metode ceramah efektif dalam meningkatkan kosakata siswa dan juga untuk mengetahui pendapat siswa tentang keefektifan teka-teki silang dan metode ceramah untuk mengajarkan kosakata kepada siswa di SMP Negeri 2 Campalagian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kosakata siswa kelas tujuh SMP Negeri 2 Campalagian, meningkat setelah penerapan Permainan Teka Teki Silang dan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pre-test dari segi kata benda adalah 39,6 dan post-test adalah 90,2, nilai rata-rata dari pre-test dalam hal kata sifat adalah 38,6 dan post-test adalah 88,4, dan nilai rata-rata dari -tes dalam hal kata kerja adalah 44,9 dan post-test adalah 81,8. Hasil uji-t juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dan metode ceramah efektif untuk meningkatkan kosakata siswa karena uji-t lebih tinggi dari t-tabel, kosakata siswa dalam hal kata benda ($6,15 > 2,160$), dalam hal kata sifat ($7,92 > 2,160$), dan dalam bentuk kata kerja ($11,21 > 2,160$). Dari hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dan metode ceramah efektif untuk mengajarkan kosakata.

Kata kunci : *Kosakata, Permainan, Teka teki Silang, Metode Ceramah.*