

ABSTRACT

RISNAWATI. 2018. *Using Tic Tac Toe Game to Improve the Students' Vocabulary (A pre experimental study of the eighth grade of SMPN 3 Bontonompo)*. Supervised by Syamsiarna Nappu and Wildhan Burhanuddin, Thesis, Makassar: English department, the faculty of teacher training and education, Muhammadiyah University of Makassar.

The aim of this study was to obtain information about whether or not the use of Tic Ta Toe game was effective to improve students' vocabulary. The researcher used experimental method. The data was collected by using written test. In this case, a pre test and post. The pre test was given to the students before giving treatment and the pos test was given to the students after giving treatment. the population of the study was the eighth grade students in academic 2018/2019. Meanwhile, the sample of this study taken by using puspositive sampling which one class consisted of 30 students.

The results showed that the value of the average score in the pretest was 34.5 and the average score of the post test was 80.5. It can be concluded that student vocabulary had increased after being given treatment using tic tac toe games. This was also evidenced by the results of the t-value based on the results of the t-test. t-test value (5.51) was greater than t-table value (2,045). it means that Null Hypothesis (H0) was rejected while the alternative hypothesis (H1) was accepted. In other words, the use of the Tic Tac Toe game was effective for improving the student vocabulary.

Keywords: Tic Tac Toe game, Vocabulary Mastery

ABSTRAK

RISNAWATI (Nim: 10535610614) 2018. Menggunakan permainan Tic Tac Toe untuk meningkatkan kosa kata siswa (Studi pre-eksperimental kelas delapan SMPN 3 Bontonompo). Dibimbing oleh Syamsiarna Nappu dan Wildhan Burhanuddin, Tesis, Makassar: Jurusan bahasa Inggris, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang apakah penggunaan permainan Tic Ta Toe efektif untuk meningkatkan kosa kata siswa atau tidak. Peneliti menggunakan metode eksperimen. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes tertulis. Dalam hal ini, pra test dan post tes. Pra tes diberikan kepada siswa sebelum memberikan perlakuan dan pos tes diberikan kepada siswa setelah memberikan perlakuan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas delapan di tahun akademik 2018/2019. Sementara itu, sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan puspositive sampling dimana satu kelas terdiri dari 30 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata dalam pre test adalah 34,5 dan skor rata-rata post test adalah 80,5. Dapat disimpulkan bahwa kosakata siswa meningkat setelah diberikan perawatan menggunakan game tic tac toe. Ini juga dibuktikan dengan hasil nilai-t berdasarkan hasil uji-t. nilai t-test (5,51) lebih besar dari nilai t-tabel (2,045). Ini berarti bahwa Null Hipotesis (H0) ditolak sementara hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan kata lain, penggunaan game Tic Tac Toe efektif untuk meningkatkan kosa kata siswa.

Kata kunci: permainan Tic Tac Toe, Penguasaan kosa kata