

ABSTRACT

Nur Miyati, 2019, The Use of Crossword Puzzle Game Towards Students' Vocabulary Mastery Thesis, English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Antasari State Islamic University. Advisor: (I) Hj. Nani Hizriani, M.A. (II) Hidayah Nor, M.Pd

Keywords: Vocabulary, Crossword Puzzle Game, Use, Vocabulary Mastery

This research is entitled "The Use of Crossword Puzzle Game Towards Students' Vocabulary Mastery. The objective of this research is to know how to the teacher in yhe using Crossword Puzzle in UPB class and what the problems for teachers in using Crossword Puzzle Game towards students' vocabulary mastery.

This research is a descriptive which the data is analyzed qualitative. The population of this research is 42 students of students UPB (Unit Pengembangan Bahasa) Antasari State Islamic University. Then 42 students become the sample. The instrumentor collecting data is observation and interview. The teacher will give a question in the form of a crossword puzzle. Then writer will see the result of the students answer through the results obtained by the writer. Then the writer will interview the teacher and students after the teacher learning process.

The results of this research shshowed that game can develop students' vocabulay mastery. And by using the game like crossword puzzle game can helpful to ice breaking in the students boredom at the teaching learning process.

ABSTRAK

Nur Miyati, 2019, Penggunaan Teka Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa, Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Hj. Nani Hizriani, M.A (II) Hidayah Nor, M.Pd

Kata Kunci : Kosa Kata, Permainan Teka Teki Silang, Penggunaan, Penguasaan Kosa Kata

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru dalam menggunakan dan masalah guru dalam Permainan Teka Teki terhadap penguasaan kosa kata siswa.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang mana datanya di analisis secara kualitatif. Populasi dalam penelitian ini ada 42 siswa tingkat mahasiswa di kelas UPB (Unit Pengembangan Bahasa) Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Kemudian 42 mahasiswa tersebut dijadikan sampel. Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi dan wawancara. Guru akan memberikan soal dalam bentuk teka teki silang. Kemudian penulis akan melihat hasil dari jawaban siswa melalui hasil yang didapatkan oleh guru. Setelah itu penulis akan mewawancarai guru dan siswa setelah proses belajar mengajar.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa game dapat mengembangkan kemampuan kosa kata siswa. Dan dengan menggunakan game seperti permainan teka teki silang sangat membantu dalam mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar mengajar.