

Approval Sheet

Name : Sri Ayu R. Tangio
Student ID : 321 411 061
Department : English
Faculty : Letters and Culture
Title : **IMPROVING STUDENTS' THROUGH
TWISTER GAME (A research at Junior School
in SMP NEGERI 9 GORONTALO 2015/2016
Academic Years)**

Advisor I



Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.pd
NIP: 19590419186022001

Advisor II



Sri Agrivanti M, S.Pd, M.Pd TESOL
NIP: 197608162002122001

Legalized By





Head of English Department



Novi R. Usu, S.Pd.MA
NIP: 19800111 200501 2 003


Legalization Sheet

Date :
Time :
Examinee : Sri Ayu R. Tangio
Student ID : 321 411 061
Title : **IMPROVING STUDENTS' THROUGH TWISTER**
GAME (A research at Junior School in SMP
NEGERI 9 GORONTALO 2015/2016 Academic
Years)

No	Examiners	Signature
1	Nurlaila Husain, S.S., M.Pd	
2	Rahmawaty Mamu, S.Pd, M. Pd	
3	Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd	
4	Sri Agriyanti Mestari, S.Pd., M.Ed. TESOL	

Legalized By

Dean Faculty of Letters and Culture


 Gorontalo State University
Dr. H. Harto Malik, M. Hum
 NIP: 19661004 199303 1 010

ABSTRACT

Sri Ayu R, Tangio, (2017): Improving Students' Vocabulary through Twister Game (*A research at Junior High School in SMP NEGERI 9 Gorontalo 2015/2016 Academic Year*). First advisor Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd and second advisor Sri Agriyanti Mestari, S.pd., M.Ed. TESOL.

This research aims at improving students' ability in memorizing vocabulary by using twister game which is limited in noun and adjective. The purpose of this research is to find out whether a Twister game technique has an effectiveness to enhance students' vocabulary or not. In this context "Twister Game could be a good alternative or variation in teaching vocabulary whereas it would make the students enjoyed following the level. The method of research is pre experimental research; it consists of 3 designs, namely pre-test, treatm

ent and post-test. The population is students of VIIth junior high level in SMPN 9 Gorontalo and the sample is 25 students class of VII⁴. The data collected through multiple choice and used t-test to analyze the data. The result showed that mean score of students in pre-test is 15,24 and students' standard derivation is 2,17. Meanwhile the mean score of students in post-test is 19,16 and students' standard derivation is 2,41. The normality of the data is 0,089 and it's higher than t^{-list} 0,173. By applying the twister game, the students' vocabulary is improved. The hypothesis verification showed that $t^{-count} > t^{-table}$, where the value was (8,000 > 2.060) and it means the using Twister Game is received. Finally, I hope teachers can apply this technique in teaching English to improve students' vocabulary.

Keywords: Vocabulary, Twister Game

ABSTRAK

Sri Ayu R. Tangio, (2017): Meningkatkan Kosakata Siswa melalui Permainan Twister (Penelitian di SMP Negeri 9 Gorontalo Tahun Akademik 2015/2016) Pembimbing I Dr. Jolanda H.D. Pilongo, M.Pd dan Pembimbing II Sri Agriyanti Mentari, S.Pd., M.Ed, TESOL.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata dengan menggunakan permainan twister yang dibatasi pada nomina dan adjektiva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah tehnik permainan twister efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa atau tidak. Dalam konteks ini, "Permainan Twister bisa menjadi alternative yang baik atau variasi dalam pengajaran kosakata dimana itu dapat membuat siswa dapat menikmati level selanjutnya. Metode penelitian yaitu penelitian pra eksperimen; terdiri atas 3 desain, yaitu pra- tes , perlakuan dan pos tes. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui pilihan ganda dan menggunakan uji t untuk menganalisis data. Hasil menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa saat pre tes adalah 15.24 dan standar deviasi siswa adalah 2.17. Sementara itu skor rata-rata siswa saat pos tes adalah 19.16 dan standar deviasi siswa adalah 2.41. Data normalitas 0.089 dan nilai lebih tinggi dari t-daftar 0.173. dengan menggunakan permainan twister, kemampuan kosakata siswa meningkat. Pengujian Hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$, dimana nilai $(8.000 > 2.060)$ dan itu berarti dengan menggunakan permainan twister terjadi peningkatan. Selanjutnya, saya berharap guru bisa mengaplikasikan tehnik ini di dalam penegajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Kata Kunci: Kosakata, Permainan Twister