

APPROVAL SHEET

Name : Masyitha Rais Toonaw

Students ID : 321 411 116

Department : English

Faculty : Letters and Culture

**Title : Developing Students' Vocabulary By Using Stand Up Sequence Game In
Junior High School**

Advisor I



Sri Agriyanti Mestari, S.Pd, M.Ed TESOL
NIP:197608162002122001

Advisor II



Rahmawaty Mamu, S.Pd, M.Pd
NIP: 19771162001122001

Legalized By:
The Head of English Department



Novi Rusnarty Usu, S.Pd., M.A
NIP. 19801011 200501 2003

LEGALIZATION SHEET



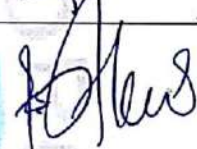

Date : 30th July 2018

Time :

Examine : Masyitha Rais Toonaw

Students ID : 321 411 116

Title : Developing Students' Vocabulary By Using Stand Up Sequence Game In
Junior High School

| No. | Examiners | Signatures |
|-----|---|---|
| 1 | Prof. Dr. Hj. Moon H. Otoluwa, M.Hum |  |
| 2 | Helena Badu, S.Pd, M.Pd |  |
| 3 | Sri Agriyanti Mestari, S.Pd, M.Ed TESOL |  |
| 4 | Rahmawaty Mamu, S.Pd., M.Pd |  |

Dean Faculty of Letters and Culture

State University of Gorontalo



Dr.H.Harto Malik, M.Hum
NIP. 19661004 199303 1010

ABSTRACT

Masyitha Rais Toonaw, 2018. 321 411 116. Developing Students' Vocabulary By Using Stand Up Sequence Game In Junior High School. The research conducted on students of SMP Negeri 4 Gorontalo in the 2015/2016 academic year. Skripsi. English Education Study Program, Letters and Culture Faculty. First advisor Sri Agriyanti Mestari, S.Pd, M.Ed TESOL Second advisor Rahmawaty Mamu, S.Pd, M.Pd.

This researcher is aimed to find out whether or not Stand Up Sequence Game can increase students' ability in vocabulary. . The sample was class VII-3 which consists of 34 students. This research used pre-experimental design by applying pre-test, treatment and post-test. In collecting the data, the researcher used vocabulary test. The result of this study was significantly increased because the students developed vocabulary better after using Stand Up Sequence Game. It can be seen from the differences between pre-test and post-test result. In Pre-test data, the student's lowest score was 9 and the highest score was 30, while in Post-test data the student's lowest score was 10 and 32 the highest score were. As the result $t\text{-count} \geq t\text{-list}$ or $4,10 \geq 1.70$. It means that the students' vocabulary can be improved by using think-pair-share technique.

Key Words: Students', Vocabulary, Stand Up Sequence Game

ABSTRAK

Masyitha Rais Toonaw, 2018. 321 411 116. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Siswa Dengan Menggunakan Stand Up Sequence Game di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Gorontalo Pada Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Sastra dan Budaya. Pembimbing I Sri Agriyanti Mestari Mestari, S.Pd, M.Ed TESOL Pembimbing II Rahmawaty Mamu, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Stand Up Sequence Game* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Sampel untuk penelitian ini adalah kelas VII-3 yang terdiri dari 34 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menerapkan pra-uji (pre-test), tindakan (treatment), dan pasca-uji (post-test). Peneliti menggunakan tes penguasaan kosakata dalam mengumpulkan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan secara signifikan, karena perkembangan penguasaan kosakata menjadi lebih baik setelah menggunakan permainan *Stand Up Sequence Game*. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan antara hasil dari pra uji (pre-test) dan hasil pasca uji (post-test). Dalam hasil pra uji, nilai terendah yang didapatkan siswa adalah Sembilan dan nilai yang paling tinggi adalah 30, sedangkan hasil dari pasca uji menunjukkan nilai terendah siswa adalah 10 dan yang tertinggi adalah 32. Hasilnya menunjukkan $t_{count} \geq t_{list}$ atau $4,10 \geq 1,70 \wedge$. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata pada siswa dapat di tingkatkan dengan menggunakan teknik *think-pair-share*.

Kata Kunci: Siswa, Kosakata, Stand Up Sequence Game

