

## ABSTRACT

**Siregar, Micha Flora. 1732000021. The Effect of Using Simile Games to Increase Students' Vocabulary Mastery. (An Experimental Study at the Eighth Grade Students of SMP Swasta BPI Paluh Kurau in Academic Year 2020/2021). Thesis. English Education Study Program, University of Potensi Utama. Advisor: Enni Maisaroh, M.Hum. 2021.**

This Study was aimed to find the significance of The Effect of Using Smile Games to Increase Students' Vocabulary Mastery. This research used experimental design. This research was conducted at the SMP Swasta BPI Paluh Kurau. The population of this research is the students of class VIII SMA. The sample of this study consisted of 54 students, namely 27 students in the experimental class and 27 students in the control class. The experimental class was taught using simile games technique while the control class used conventional methods. The results of this research show that the mean score in the experimental class using simile games technique was (85,74). In the control class using conventional methods showed that the mean was (69,26). So, the results of the experimental class are higher than the control class. The score of  $t_{obs}$  (7.578) is higher than  $t_{table}$  (2.007) at a significance level of 0.05 in the two-tailed test. That is, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. So from this study it was found that there was a significant effect of using simile games technique to increase students' vocabulary mastery.

**Keywords:** *Vocabulary, Simile Games Technique.*

## ABSTRACT

**Siregar, Micha Flora. 1732000021. Pengaruh Penggunaan Simile Games terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa. (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta BPI Paluh Kurau Tahun Ajaran 2020/2021). Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Potensi Utama. Pembimbing: Enni Maisaroh, M.Hum. 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi Pengaruh Penggunaan Smile Games terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian experimental. Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta BPI Paluh Kurau. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP. Sampel penelitian ini terdiri dari 54 siswa, yaitu 27 siswa pada kelas eksperimen dan 27 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen diajar dengan teknik simile games sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata skor pada kelas eksperimen dengan teknik simile games adalah (85,74). Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan rata-rata (69,26). Jadi, hasil kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Skor tobs (7,578) lebih tinggi dari t\_tabel (2,007) pada tingkat signifikansi 0,05 pada uji dua sisi. Artinya, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Jadi dari penelitian ini ditemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik permainan simile untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

**Kata Kunci:** *Kosa kata, Teknik Simile Games.*