

ABSTRACT

Kusherawati, Aneke. 2024. *Increasing Students' English Vocabularies Using Word Search Puzzle Game (Classroom Action Research at Grade XI of MA Negeri 2 Banyumas in the Academic Year of 2023/2024)*. Thesis. Under Supervisors (1) Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., M.Pd. (2) Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd. Purwokerto. Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities.

Vocabulary is greatly important for learning English. Vocabulary is essential to master four basic skills of English: namely speaking, listening, reading, and writing. Word Search Puzzle game is one of games can increase English vocabulary, it proven by the data from some experts. This research has two objectives, the first, this research aimed to find out the implementation of Word Search Puzzle game as a learning method in teaching English vocabulary. The second, this research aimed to find out whether Word Search Puzzle game increase students' English vocabulary or not. This research focused on grade of XI Science 6 at MAN 2 Banyumas in the academic year of 2023/2024.

This research used Classroom Action Research (CAR) design in two cycles. The data collection method used mixed method; qualitative data and quantitative data collection method. The qualitative data was collected from observations. While the quantitative data were collected from pre-test and post-test. The result of this research showed that; (1) The implementation of Word Search Puzzle game as a learning method at grade XI Science 6 of MAN 2 Banyumas was successful. (2) The result of pre-test showed that the average score was 57.7, while in post-test 1 the average score increased to 79.1. It means that the increase in average score from pre-test to post-test 1 was 21.4. Then in post-test 2 the average of students' scores increased again to 86.3. It means that the increase in average score from post-test 1 to post-test 2 was 7.2. So that, from the previous explanation it can be concluded that the implementation of Word Search Puzzle game to increase students' English vocabulary was successful.

Based on the research findings of this research, it is concluded that; (1) The implementation of Word Search Puzzle game was successfully in increasing students' English vocabularies at grade of XI Science 6 of MAN 2 Banyumas. (2) Students also got an increase in theirs scores after the researcher implemented Word Search Puzzle game as a learning method. This makes the students increase their English vocabularies and also makes the teacher interested to use this method to teach the students.

Keywords : *classroom action research, vocabulary, word search puzzle game*

ABSTRAK

Kusherawati, Aneke. 2024. *Increasing Students' English Vocabularies Using Word Search Puzzle Game (Classroom Action Research at Grade XI of MA Negeri 2 Banyumas in the Academic Year of 2023/2024)*. Thesis. Under Supervisors (1) Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., M.Pd. (2) Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd. Purwokerto. Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities.

Kosakata sangat penting untuk belajar bahasa Inggris. Kosakata sangat penting untuk menguasai empat keterampilan dasar bahasa Inggris: yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Game Word Search Puzzle merupakan salah satu game yang dapat meningkatkan kosa kata bahasa Inggris, hal ini dibuktikan dengan data dari beberapa ahli. Penelitian ini mempunyai dua tujuan, yang pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Word Search Puzzle sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. Yang kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan Word Search Puzzle meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa atau tidak. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI IPA 6 MAN 2 Banyumas tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode campuran; metode pengumpulan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dari observasi. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dari pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Penerapan permainan Word Search Puzzle sebagai metode pembelajaran pada kelas XI IPA 6 MAN 2 Banyumas berhasil. (2) Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor sebesar 57,7, sedangkan pada post-test 1 rata-rata skor meningkat menjadi 79,1. Artinya peningkatan rata-rata skor dari pre-test ke post-test 1 adalah 21,4. Kemudian pada post-test 2 rata-rata nilai siswa meningkat lagi menjadi 86,3. Artinya peningkatan rata-rata skor dari post-test 1 ke post-test 2 adalah 7,2. Sehingga dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Word Search Puzzle untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa berhasil.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disimpulkan bahwa; (1) Penerapan permainan Word Search Puzzle berhasil meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI IPA 6 MAN 2 Banyumas. (2) Nilai siswa juga mengalami peningkatan setelah peneliti menerapkan permainan Word Search Puzzle sebagai metode pembelajaran. Hal ini membuat siswa menambah kosakata bahasa Inggrisnya dan juga membuat guru tertarik menggunakan metode ini untuk mengajar siswa.

Kata Kunci : *kosa kata, penelitian tindakan kelas, word search puzzle game*