

## ABSTRACT

**Fairly Amelya Rahman.** 126203202086. 2025. *Application of 'Word Scramble Games' in Improving Vocabulary Mastery of 8C Grade Students' at Al-Huda Islamic Junior High School Bandung, Tulungagung.* Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung.  
Advisor: Dr. Nurul Chojimah, M.Pd.

**Key Words :** Word Scramble Game, Vocabulary Mastery, Classroom Action Research.

This study aims to improve the vocabulary mastery of students in class 8C at Al-Huda Islamic Junior High School Bandung, Tulungagung through the application of the Word Scramble Game. The main problems faced by students are low vocabulary mastery and low learning motivation, which have an impact on low overall English learning outcomes. To address these issues, the researcher implemented an engaging and interactive teaching method to motivate students in learning new English vocabulary.

This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used in data collection included vocabulary tests, student questionnaire responses, and documentation. Evaluation was conducted through test results in cycle 1 and cycle 2 to determine improvements in students' vocabulary mastery.

The results of the study indicate a significant improvement in students' vocabulary mastery after the implementation of the Word Scramble Game. In cycle 1, the average score of students was 73.37, with 45.94% of students achieving the KKM (75). After improvements were made in Cycle 2, the average score increased to 84.45, and the percentage of students who achieved the KKM score rose to 89.18%. These research results indicate that most students were able to understand and master the vocabulary taught through the game-based learning method.

In conclusion, the use of the Word Scramble Game has been proven to improve vocabulary mastery among students in class 8C at Al-Huda Islamic Junior High School Bandung Tulungagung. In addition to improving learning outcomes, this game-based learning method can also create an active, enjoyable, and calm classroom atmosphere. Therefore, this game can be used as an alternative strategy in English vocabulary learning.

## ABSTRAK

**Fairly Amelya Rahman.** 126203202086. 2025. *Application of 'Word Scramble Games' in Improving Vocabulary Mastery of 8C Grade Students' at Al-Huda Islamic Junior High School Bandung, Tulungagung.* Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.  
Dosen Pembimbing: Dr. Nurul Chojimah, M.Pd.

**Kata Kunci :** Word Scramble Game, Penguasaan Kosakata, Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 8C MTs Al-Huda Bandung, Tulungagung melalui penerapan permainan Word Scramble. Permasalahan utama yang dihadapi siswa adalah rendahnya penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar bahasa Inggris secara keseluruhan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memotivasi siswa dalam mempelajari kosakata baru pada bahasa Inggris.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi tes kosakata, respon angket siswa, dan dokumentasi. Evaluasi dilakukan melalui hasil tes pada siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata pada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah diterapkannya permainan Word Scramble. Pada siklus 1, nilai rata-rata siswa sebesar 73,37 dengan persentase ketuntasan siswa yang mencapai nilai KKM (75) sebesar 45,94%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,45 dan persentase siswa yang mencapai nilai KKM naik menjadi 89,18%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dan menguasai kosakata yang diajarkan melalui metode pembelajaran dengan permainan tersebut.

Kesimpulannya, penggunaan permainan Word Scramble terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas 8C MTs. Al-Huda Bandung Tulungagung. Selain meningkatkan hasil belajar, metode pembelajaran dengan permainan ini juga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan tenang. Oleh karena itu, permainan ini dapat dijadikan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

.