

## ABSTRAK

### **PENGUNAAN WORD *SEARCH GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD N BELANCAN PADA TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh

Ni Wayan Novita Yani, NIM 21188203096

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa dengan penggunaan word search game sebagai media pembelajaran pada siswa kelas lima SD N Belancan pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas lima SD N Belancan pada tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 orang yaitu 9 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan yang terdiri dari tahapan-tahapan kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk metode pengumpulan data yang digunakan yaitu merode tes (pre-test dan post-test) ,observasi atau pengamatan langsung, dan dokumentasi. Untuk selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa sebesar 31,25% dari rata-rata 75 dengan persentase nilai secara klaksikal sebesar 62,5% dengan kategori tidak tuntas pada siklus I menjadi rata-rata 86,25 dengan persentase nilai secara klaksikal sebesar 93,75% dengan kategori tuntas pada sislus II. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media word search game dapat meningkatkan penguasaan kosa kataBahasa Inggris siswa kelas lima di SD N Belancan, kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli pada tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: word search game, kosa kata, bahasa inggris.

## ABSTRACT

### USING THE WORD SEARCH GAME TO IMPROVE VOCABULARY IN ENGLISH FOR FIFTH-GRADE STUDENTS OF SD N BELANCAN IN THE ACADEMIC YEAR 2024/2025

By

Ni Wayan Novita Yani, NIM 21188203096

English Language Education Department

This study aimed to determine the improvement of students' English learning outcomes by using word search games as a learning medium for fifth-grade students of SD N Belancan in the 2024/2025 academic year. The subjects of this study were 16 fifth-grade students of SD N Belancan in the 2024/2025 academic year, consisted of 9 females and 7 males. This study was a classroom action research (CAR) carried out in 2 cycles. Each cycle was carried out in 2 meetings consisting of stages of activity, namely planning, action, observation, and reflection. The data collection methods used were the test method (pre-test and post-test), observation, direct observation, and documentation. Furthermore, the data that had been obtained then analyzed using qualitative and quantitative methods. The results of this study indicated that there had been an increase in the average percentage of student learning outcomes by 31,25% from an average of 75 with a classical percentage of 62,5% with the not completed category in cycle I to an average of 86,25 with a classical percentage of 93,75% with the competed category in cycle II. With these results, it could be concluded that the use of word search game media could improve the mastery of English vocabulary of fifth-grade students at SD N Belancan, Kintamani district, Bangli district in the academic year 2024/2025.

**Keywords: word search game, vocabulary, English.**