

THE IMPLEMENTATION OF WORD CONNECT GAMES TO IMPROVE GRADE 7 STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SMPN 10 KUPANG

ABSTRACT

*Marlince A. Lendy*¹

*Jos Bire*²

*Ifoni Ludji*³

This research was conducted to increase students' English vocabulary using Word Connect Games in class 7 of SMP Negeri 10 Kupang. This research aimed to measure the increase of students' vocabulary after implementing the Word Connect Games. The researcher used Classroom Action Research (CAR) as a research method. To collect data, the researcher carried out pre-test, treatment and post-test. The researcher used simple statistical analysis of students' pre-test and post-test scores to analyze the data. Research findings show that Word Connect Games can improve students' mastery of English vocabulary. This is proven by the increase in students' post-test results after implementing the Word Connect Games in the learning process. Students obtained an average of 1550 from the pre-test results, and the increase of the post-test obtained by students was 2510. The way to get students' pre-test and post-test scores is by calculating using the student achievement scores formula, where the correct numbers are divided by the number of questions and times one hundred and calculated of all students' pre-test and post-test scores from students 1-30 to get total pre-test and post-test scores, namely the total pre-test score is 1550 and the total post-test score is 2510. After implementing the Word Connect Games, students' grades increased by 62%. The way to get it is using the percentage-increasing formula, where the final result is subtracted from the initial result, divided by the initial result, and then multiplied by 100%. Based on these findings, Word Connect Games effectively increase vocabulary mastery in grade 7 at SMP Negeri 10 Kupang.

Keywords: *Improve, Vocabulary Mastery, Word Connect Games.*

**PENERAPAN PERMAINAN SAMBUNG KATA UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS 7 SMP
NEGERI 10 KUPANG**

ABSTRAK

Marlince A. Lendi¹

Jos Bire²

Ifoni Ludji³

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan permainan sambung kata di kelas 7 SMP Negeri 10 Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan permainan sambung kata. Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitian. Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan pre-test, treatment dan post-test. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis statistik sederhana terhadap nilai pre-test dan post-test siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan sambung kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil post-test siswa setelah diterapkannya permainan sambung kata dalam proses pembelajaran. Siswa memperoleh rata-rata 1550 dari hasil pre-test dan peningkatan post-test yang diperoleh siswa sebesar 2510. Cara untuk mendapatkan nilai pre-test dan post-test siswa adalah dengan menghitung menggunakan rumus skor prestasi siswa, dimana banyaknya nomor yang benar dibagi dengan banyaknya soal dan dikalikan seratus dan dihitung seluruh nilai pretest dan posttest siswa dari siswa 1-30 untuk mendapatkan total nilai pretest dan posttest yaitu total skor pre-test adalah 1550 dan total skor post-test adalah 2510. Setelah mengaplikasikan permainan sambung kata, nilai siswa meningkat sebesar 62%. Cara mendapatkannya adalah dengan menggunakan rumus kenaikan persentase, dimana hasil akhir dikurangkan dari hasil awal dibagi dengan hasil awal kemudian dikalikan 100%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan sambung kata efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 7 SMP Negeri 10 Kupang.

Kata Kunci: *Peningkatan, Penguasaan Kosakata, Permainan Sambung Kata.*