

ABSTRACT

Sadewo. G. P (2016). *Using Scrabble Game to Improve the 10th Grade Students' Vocabulary Mastery at SMA N 2 Purworejo*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

English is one of the important subjects for senior high school students, especially 10th grade students. It is because 10th grade is a transition to the higher level from junior high school. Vocabulary is an important aspect in English. English teachers are required to teach vocabulary using media in order to make the students learn easily. One of the media which can be used to teach vocabulary is scrabble game. In this research, scrabble implemented in X-1 class of SMA N 2 Purworejo. This research aims to find out the students' perception on the implementation of scrabble and how the scrabble improves 10th grade students' vocabulary mastery at SMA N 2 Purworejo.

There were two research problems in this research. The first was "How is the students' perception on the implementation of scrabble for the 10th grade students of SMA N 2 Purworejo?" and the second was "How does the use of scrabble game improve the 10th grade students' vocabulary mastery at SMA N 2 Purworejo?" This research is a descriptive qualitative research. The data were gathered through doing observation, writing on the field notes, distributing the questionnaires, and interviewing the students. The data from the observation checklist, questionnaire, and interview instruments were analyzed to gather the information based on the students' perception by using triangulation technique.

The result of this study showed that the students have positive perception towards the implementation of scrabble game. Scrabble gave benefits for the students in improving their vocabulary skills. Scrabble generated a positive learning environment and give motivation for the students. As a result, it can maximize the result of vocabulary learning process. Related to the second research question, using scrabble helped the students to improve their vocabulary memorizing, pronouncing, and spelling elements. In conclusion, scrabble helps the students in improving their vocabulary mastery. Therefore, English teachers can use scrabble as one of media in vocabulary learning for the students.

Keywords: *Scrabble game, games, teaching media, vocabulary mastery*

ABSTRAK

Sadewo. G. P (2016). *Using Scrabble Game to Improve the 10th Grade Students Vocabulary Mastery at SMA N 2 Purworejo*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting bagi siswa sekolah menengah atas, khususnya bagi siswa kelas X. Hal ini disebabkan karena siswa kelas X merupakan masa transisi ke level yang lebih tinggi dari sekolah menengah pertama. Vocabulary merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guru Bahasa Inggris wajib untuk menggunakan media agar siswa dapat belajar vocabulary dengan lebih mudah. Salah satu media untuk mengajar vocabulary adalah dengan menggunakan scrabble. Dalam penelitian ini, scrabble diimplementasikan di kelas X-1 SMA N 2 Purworejo ketika mereka belajar vocabulary pada teks naratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap implementasi scrabble dalam pembelajaran vocabulary dan bagaimana penggunaan scrabble dapat meningkatkan kemampuan vocabulary siswa kelas X SMA N 2 Purworejo.

Penelitian ini berkenaan dengan dua masalah. Yaitu “Bagaimanakah persepsi siswa terhadap implementasi scrabble untuk siswa kelas X SMA N 2 Purworejo?” Dan “Bagaimana penggunaan scrabble dapat meningkatkan kemampuan vocabulary siswa kelas X?” Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diambil dengan melakukan observasi, menulis di catatan, menyebarkan kuesioner, dan mewawancarai beberapa siswa. Data yang diperoleh melalui instrumen observasi, kuesioner, dan interview berdasar kepada persepsi siswa dan diolah menggunakan teknik triangulasi data.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa positif terhadap implementasi scrabble. Scrabble dapat memberikan keuntungan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan vocabulary. Scrabble dapat menciptakan situasi belajar yang positif dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa sehingga dapat membuat proses belajar menjadi maksimal. Dalam hubungannya dengan rumusan permasalahan yang kedua, scrabble dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat, pronouncing, dan spelling vocabulary siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah scrabble dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan vocabulary. Maka dari itu, guru dapat menggunakan scrabble sebagai salah satu media mengajar vocabulary bagi siswa.

Kata Kunci: *Scrabble game, games, teaching media, vocabulary mastery*