

## **ABSTRAK**

ELZARIA ELIZABET NAINGGOLAN, 2024. **“THE INFLUENCE OF CROSSWORD PUZZLE GAMES ON TEACHING JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS’ VOCABULARY”**. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

*Penggunaan bahasa Inggris dinilai penting dalam bidang pendidikan. Hal ini karena bahasa Inggris digunakan secara luas di seluruh dunia. Dalam pengajaran bahasa Inggris penting untuk memberikan pengajaran kosakata kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik. Sayangnya, beberapa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari kosa kata dan memerlukan upaya lebih untuk meningkatkan kosa kata mereka. Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan permainan dalam pengajaran kosakata sebagai media pengajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk menyelidiki pengaruh Permainan Teka-Teki Silang terhadap pengajaran kosakata siswa SMP. Populasinya adalah kelas 7 dan sampel ditentukan secara cluster sampling. VII I sebagai kelas eksperimen dan VII H sebagai kelas kontrol. Peneliti melakukan penelitian selama enam pertemuan, Permainan Teka Teki Silang digunakan di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan buku teks metode konvensional. Peneliti menggunakan tes; pretest dan posttest dalam mengumpulkan data. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan uji-t sampel independen pada SPSS dan hasil yang diperoleh sig (2-tailed) adalah  $0,006 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Kesimpulannya, terdapat pengaruh penggunaan Permainan Teka Teki Silang terhadap kosakata siswa SMP.*

**Kata kunci:** Kosakata, Mengajar, Permainan Teka Teki Silang

## ABSTRACT

ELZARIA ELIZABET NAINGGOLAN, 2024. “**THE INFLUENCE OF CROSSWORD PUZZLE GAMES ON TEACHING JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS’ VOCABULARY**”. English Education Department Faculty of Educational Sciences and Teachers’ Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

The use of English is considered important in the educational field. It is because the English language is widely used and spoken all over the world. In teaching English it is important to provide vocabulary teaching to students, so that they can well understand the materials. Unfortunately, some of the students found it difficult to learn vocabulary and needed more effort to increase their vocabulary. The teacher should consider the use of games in teaching vocabulary as teaching media. The research used a quasi-experimental method to investigate the influence of Crossword Puzzle Games on teaching junior high school students' vocabulary. The population was 7th grade class and the sample was determined by cluster sampling. VII I as the experiment class and VII H as the control class. The researcher conducted the research for six meeting, Crossword Puzzle Games were used in the experiment class, whereas the control class used conventional method textbook only. The researcher used tests; pretest and posttest in collecting the data. In analyzing the data the researcher used an independent sample t-test on SPSS and the result exposed that sig (2-tailed) is  $0.006 < 0.05$ . It showed the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. In conclusion, there is an influence using Crossword puzzle Games on junior high school students' vocabulary.

**Keywords:** vocabulary, teaching, crossword puzzle games.