

## ABSTRAK

SALMA AYU BELKIS, 2024. "BOOSTING STUDENTS' MOTIVATION THROUGH CHARADE GAME IN VOCABULARY LEARNING". *Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.*

Pembelajaran kosakata berfungsi sebagai landasan bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya. Sayangnya, salah satu kendala paling umum dalam mempelajari kosakata adalah rendahnya motivasi. Motivasi sangat penting untuk pembelajaran kosakata karena secara langsung mempengaruhi keterlibatan dan kesiapan siswa untuk belajar. Mengingat fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (CAR) yang bertujuan: (1) untuk mengetahui bagaimana proses permainan tebak kata meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata dan (2) untuk mengetahui apakah metode permainan tebak kata dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosa kata atau tidak. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus mulai tanggal 9 September sampai dengan tanggal 21 November 2023 pada kelas IX dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Kuesioner, observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, sedangkan kualitatif dianalisis melalui model Miles dan Huberman (1994). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan tebak kata dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosa kata diantaranya melalui kegiatan memerankan kata-kata memicu motivasi siswa dalam ketertarikan dan percaya diri, kegiatan menebak kata meningkatkan motivasi siswa dalam keinginan kuat dan kesenangan untuk berpartisipasi aktif, dan kegiatan berdiskusi meningkatkan dorongan siswa dalam mempelajari kosakata. Hal ini juga didukung dengan meningkatnya skor angket motivasi per siklus. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 64%, siklus I sebesar 84%, dan siklus II sebesar 94%. Ada peningkatan 10% -20%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata dapat meningkatkan motivasi siswa secara efektif dalam mempelajari kosakata. Oleh karena itu, strategi pengajaran harus memotivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman menyenangkan dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode pengajaran yang menarik seperti permainan tebak kata.

**Keywords:** Motivasi Siswa, Permainan *Charade*, Pembelajaran Kosakata, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)