

## ABSTRACT

**Khansa, J. 2022.** “Exploring Students’ Vocabulary Achievement Using Hidden Words Game at SMP Negeri 1 Randublatung”. A Final Paper, Undergraduate Program of English Language Education Department, Universitas Teknologi Yogyakarta. Advisor: Dr. Juhansar, S.Pd.I., M.A.

Vocabulary is an essential point in English learning. It helps someone to communicate with other people easily. Therefore, this research aims to explore students’ vocabulary achievement in English using the hidden words game and to discover students’ perceptions toward the use of the hidden words game. This research applies a descriptive quantitative approach in which data were collected through a test and a questionnaire. The English vocabulary test was used to collect data related to students’ achievement. Meanwhile, the questionnaire was used to examine students’ perception toward the use of the hidden words game to improve students’ English vocabulary. Respondents in this research are seventh-H-grade students of SMP N 1 Randublatung in the 2021/2022 academic year, which consists of 12 males and 18 females. This research indicates that students’ English vocabulary achievement using hidden words with a mean score of 70 refers to the “fair” category. Meanwhile, the results of the perception questionnaire show that the clues in the hidden words game help students find words. Besides, the hidden words game attracts students’ attention and motivates them to develop English vocabulary through self-study. This research recommends further researchers to investigate the effectiveness of the hidden words game in increasing students’ English vocabulary through experimental research.

Keywords: achievement, vocabulary, hidden words game, perception

## **INTI SARI**

**Khansa, J. 2022.** “Mengeksplor Pencapaian Kosakata Siswa Menggunakan Hidden Words Game di SMP Negeri 1 Randublatung”. Tugas Akhir, Program Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Dr. Juhansar, S.Pd.I., M.A.

*Kosakata sangat penting untuk memudahkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris membutuhkan penguasaan kosakata yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pencapaian kosakata siswa dalam bahasa Inggris menggunakan permainan kata-kata tersembunyi dan untuk menemukan persepsi siswa terhadap penggunaan permainan kata-kata tersembunyi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dimana data dikumpulkan melalui tes dan angket. Tes kosakata bahasa Inggris digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan prestasi siswa. Sementara itu, angket digunakan untuk menguji persepsi siswa terhadap penggunaan permainan kata-kata tersembunyi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-H SMP N 1 Randublatung tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata pencapaian kosakata bahasa Inggris siswa menggunakan permainan kata-kata tersembunyi adalah 70, mengacu pada kategori “cukup”. Sedangkan hasil angket persepsi menunjukkan bahwa petunjuk dalam permainan kata tersembunyi membantu siswa menemukan kata. Selain itu, permainan kata tersembunyi dapat menarik perhatian dan memotivasi pengembangan kosakata bahasa Inggris melalui belajar mandiri. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk menyelidiki efektivitas permainan kata-kata tersembunyi dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.*

*Kata-kata kunci: prestasi, kosakata, hidden words game, persepsi*