***Sari, Dian Harum. 2018.*** *The Use of Crossword Puzzle Games to Increase the Tenth Grade Students’ Vocabulary of SMK Muhammadiyah Berbah*. *Thesis. English Education Department, Faculty of Education, University of Technology Yogyakarta. Supervised by* *Dyah Mukaromah, S.Pd., M.Pd.*

***ABSTRACT***

*This study presents to analyze the students difficulties in mastering vocabulary. The research was conducted in SMK Muhammadiyah Berbah. The subject of this study was the tenth grade students’ of Accountant in SMK Muhammadiyah Berbah. The subjects of the research were in one class. The class consist of 24 students. The objective of this study was to find out whether there was significant difference in students achievement in mastering vocabulary using Crossword Puzzle Games.*

*To collect the data the researcher used Class Room Action Research (CAR). The researcher gave pre-test, post-test 1 and post-test 2 to the students. The result of pre-test showed 1320 total score with its mean score 50. The data from Post-test 1 showed 1860 total score with its mean score 77, 5. The post-test 2 showed 2148 total score with it means score 89,5. The score showed that crossword puzzle games could improve students’ vocabulary. The result from pre-test, post-test 1 and post-test 2 had the significant improvement of the student’s ability in translating, pronouncing, and remembering the vocabulary.*

***Keywords:*** *Vocabulary, Crossword Puzzle, Games.*

**Sari, Dian Harum. 2018.** *The Use of Crossword Puzzle Games to Increase the Tenth Grade Students’ Vocabulary of SMK Muhammadiyah Berbah*. Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan, Universitas Teknologi Yogyakarta. Dibimbing oleh Dyah Mukaromah, S.Pd., M.Pd.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dipersembahkan untuk menganalisis kesulitan siswa dalam menguasai kosakata. Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah Berbah. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah Berbah. Subyek penelitian adalah satu kelas, terdiri dari 24 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap prestasi siswa dalam menguasai kosakata dengan menggunakan *Crossword Puzzle Games*.

Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan Class Room Action Research (CAR). Peneliti memberikan pre-test, post-test 1 dan post-test 2 kepada siswa. Hasil pre-test menunjukkan total skor 1320 dengan skor rata-rata 50. Dari data Post-test 1 menunjukkan total skor 1860 dengan skor rata-ratanya 77, 5. Dari post-test 2 menunjukkan total skor 2148 dengan itu berarti skor 89,5. Skor menunjukkan bahwa *Crossword Puzzle* *Games* dapat meningkatkan kosakata siswa. Hasil dari pre-test, post-test 1 dan post-test 2 memiliki peningkatan signifikan kemampuan siswa dalam menerjemahkan, mengucapkan, dan mengingat kosakata.

**Kata kunci:** *Vocabulary, Crossword Puzzle, Games.*