

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi mayoritas siswa dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang masih rendah. Bahasa Inggris memiliki peranan dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) melalui media anagram bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Kamal 05 Pagi. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dan instrumen yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata. Dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas IV B sebelum diberi tindakan adalah 51,32% dan terdapat peningkatan sebesar 28,66% menjadi 79,98% setelah diberikan tindakan begitu juga dengan hasil perhitungan menggunakan uji hipotesis *t-test* penelitian ini menunjukkan bahwa pada akhir pembelajaran (*posttest*) kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} (2,939) > t_{tabel} (2,000)$, dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) melalui media anagram memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran berbasis permainan dengan media anagram serta menjadi referensi bagi penelitian lanjutan dalam pengembangan dan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT).

Kata Kunci: Model TGT, Media Anagram, Penguasaan Kosakata

ABSTRACT

This study is motivated by the majority of students having low English vocabulary mastery. English has a role in daily life. Teachers must be able to foster students' motivation to learn English. This study uses the cooperative learning model type Teams Game Tournament (TGT) through anagram media, aiming to determine its effect on students' English vocabulary mastery. This research was conducted at SDN Kamal 05 Pagi. The populations of this study were all students of class IV. The method used this research is Quasi-Experiment with a Nonequivalent Control Group Design, and the data collection technique used a multiple-choice test instrument to measure the improvement in vocabulary mastery. It can be seen from the average score of class IV B students before being given action was 51.32% and there was an increase of 28.66% to 79.98% after being given action as well as the results of calculations using the t-test hypothesis test. This research shows that at the end of learning (posttest) the control class and the experimental class obtained $t_{count} (2.939) > t_{table} (2.000)$, with a significance level of 0.05, so H_0 was rejected. Thus, based on the results of this study it can be concluded that the use of the cooperative learning methods of Teams Game Tournament (TGT) using anagram media has an effect on improving the English vocabulary mastery students of class IV. This research is expected to expand knowledge about game-based learning models with anagram media and become a reference for further research in the development and improvement of English vocabulary mastery through the application of the Teams Game Tournament (TGT) model.

Keyword: *Teams Game Tournament (TGT), Anagram Media, Vocabulary Mastery*