

## ABSTRAK

**Siti Sumiaty Abas, 2015. Penerapan Model Permainan Scrambel Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I, Dr. Yusuf Jafar, M.Pd dan Pembimbing II, Dra. Ratnarti Pahrn M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan Apakah penguasaan kosakata dapat meningkat, dengan menerapkan model permainan *Sramble* Siswa Kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo? Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo dengan Menerapkan Model Permainan *Scramble*. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi dengan teknik persentase. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yang dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

Sesuai hasil penelitian observasi awal dari 24 orang siswa terlihat penguasaan kosakata siswa masih rendah yaitu sebesar 1,89%. Pada siklus I hasil penguasaan kosakata siswa yaitu 51 atau 2,13% mulai terlihat peningkatan akan tetapi belum mencapai KKM, maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata yaitu sebesar 67,5 atau 2,81%. Terdapat peningkatan dari siklus I ke-II sebesar 0,68%. Dengan demikian Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model permainan *scramble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo.

**Kata Kunci :** *Penguasaan Kosakata, Model Permainan Scramble.*