

ABSTRACT

Lubis, Putri Yemima Valentina. (2022). Using *Telling the Time* Game to Improve Students' Understanding in Telling Time at Grade VII of Kanisius Bambanglipuro Junior High School. Yogyakarta: Sanata Dharma University

Telling the time is a topic of learning English regarding time and hours that are important for young learners to learn, especially for elementary and junior high school students. Time is invisible, continuous, complex, and abstract so that learning to tell time is difficult for young learners to understand the concepts. There are many alternative learning methods and media that can be used by teachers to teach telling time to overcome students' difficulties in learning. These methods and media include the use of realia such as time boards and wall clocks, the use of visual and audio media such as interactive learning videos and the use of gamification such as educational game applications.

This research aims to determine the use of *Telling the Time* game to improve students' understanding about telling time at grade VII of Kanisius Bambanglipuro junior high school. There are two research questions in this study: (1) How is *Telling the Time* game used to teach telling time to grade VII of Kanisius Bambanglipuro junior high school students? and (2) What are the students' perceptions on the use of *Telling the Time* game in learning telling the time? The researcher implemented Classroom Action Research to answer the two research questions and was conducted in class VIIA.1 with 13 students using data collection techniques in the form of observation sheets, test, questionnaires, and interviews.

From the first research question, the researcher found that *Telling the Time* game can be used as a learning media that makes students highly motivated in learning and improve students' understanding in telling time. Moreover, in the second research question, the researcher found that the students gave positive responses to the implementation of *Telling the Time* game because the game made students focus and excited in learning and then affected their understanding of learning to tell time.

From the results of the t-test, the researcher found that the significance value in the comparison of the mean score of the pre-test and post-test was 0.001 and this value was smaller than the probability of 0.05 ($0.001 < 0.05$). Therefore, this t-test shows that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis was rejected. It can be concluded that there is a positive and significant effect between the implementation of the *Telling the Time* game on the results of the telling the time learning process in class VIIA.1 of Kanisius Bambanglipuro junior high school.

Keywords: *gamification, Telling the Time game, educational game, telling the time, perception*

ABSTRAK

Lubis, Putri Yemima Valentina. (2022). Using *Telling the Time* Game to Improve Students' Understanding in Telling Time at Grade VII of Kanisius Bambanglipuro Junior High School. Yogyakarta: Sanata Dharma University

Menyatakan waktu merupakan topik pembelajaran bahasa Inggris mengenai waktu dan jam yang penting untuk dipelajari oleh para siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Waktu itu tak kasat mata, terus berjalan, kompleks, dan abstrak sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep dalam menyatakan waktu. Ada beberapa metode dan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar menyatakan waktu untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar. Metode dan media tersebut antara lain penggunaan metode realia seperti papan waktu dan jam dinding, penggunaan media visual dan audio seperti video pembelajaran interaktif, dan penggunaan metode gamifikasi seperti aplikasi game edukasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Telling the Time* game untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang telling the time di kelas VII SMP Kanisius Bambanglipuro. Ada dua pertanyaan penelitian dalam penelitian ini: (1) Bagaimana penggunaan *Telling the Time* game pada pembelajaran menyatakan waktu pada siswa kelas VII SMP Kanisius Bambanglipuro? dan (2) Bagaimana persepsi siswa tentang penggunaan permainan *Telling the Time* dalam pembelajaran menyatakan waktu? Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk menjawab kedua pertanyaan penelitian tersebut dan dilaksanakan di kelas VIIA.1 dengan jumlah siswa 13 orang dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, tes, angket, dan wawancara.

Dari pertanyaan penelitian pertama, peneliti menemukan bahwa permainan *Telling the Time* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa sangat termotivasi dalam belajar dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menceritakan waktu. Selain itu, pada pertanyaan penelitian kedua, peneliti menemukan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penerapan permainan *Telling the Time* karena permainan membuat siswa fokus dan bersemangat dalam belajar dan kemudian mempengaruhi pemahaman mereka dari belajar untuk memberitahu waktu.

Dari hasil uji-t, peneliti menemukan bahwa nilai signifikansi pada perbandingan nilai rata-rata tes awal dan tes akhir adalah 0,001, maka dari itu nilai ini lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, uji-t ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan permainan *Telling the Time* terhadap hasil pembelajaran Telling Time pada siswa kelas VIIA.1 SMP Kanisius Bambanglipuro.

Kata kunci: *gamification, Telling the Time game, educational game, telling the time, perception*