

ABSTRACT

Benedicta, Maria. (2024). *The Use of Game-Based Learning to Increase Vocabulary Mastery of Seventh-Grade Students in SMP Negeri 1 Kalasan*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Game-based learning is one of the innovative teaching media that can help English teachers create a fun learning environment. Particularly for English learners, vocabulary is an essential aspect of learning language and communication. In this research, the researcher considers a phenomenon at SMP Negeri 1 Kalasan that pertains to vocabulary mastery.

In this research, the researcher proposes two research questions: (1) How is game-based learning implemented to increase students' vocabulary? (2) What are the influences of game-based learning on increasing students' vocabulary? The participants were 32 students of VII C in the academic year of 2023/2024. The researcher used Classroom Action Research, which consists of four stages: plan, action, observation, and reflection. The research instruments were observation, a questionnaire, formative tests, and interviews.

The findings demonstrated that the researcher used seven strategies to implement game-based learning in the classroom: apperception, contextual learning through thematic units, vocabulary game activities, frequent explanation and repetition, real-world context, positive reinforcement and feedback, and encouraging self-assessment and reflection. According to the vocabulary mastery test results after using game-based learning, the mean score of formative test 1 was 88.75, while the mean score of formative test 2 was 95.63. It also influenced students' motivation, confidence, collaboration, and learning environment. Moreover, the suggestions for future researchers are to develop game-based learning using online platforms and provide more time for students to ask questions.

Keywords: classroom action research, English learning, game-based learning, vocabulary mastery

ABSTRAK

Benedicta, Maria. (2024). *Penggunaan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Tujuh di SMP Negeri 1 Kalasan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Pembelajaran berbasis game adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru bahasa Inggris untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Khususnya bagi pelajar bahasa Inggris, kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa dan komunikasi. Dalam penelitian ini, peneliti melihat sebuah fenomena di SMP Negeri 1 Kalasan yang berkaitan dengan penguasaan kosakata.

Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan dua pertanyaan penelitian, yaitu: (1) Bagaimana pembelajaran berbasis permainan diimplementasikan untuk meningkatkan kosakata siswa? dan (2) Apa saja dampak dari pembelajaran berbasis-permainan terhadap peningkatan kosakata siswa? Partisipan penelitian adalah 32 siswa dari kelas VII C tahun ajaran 2023/2024. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari empat tahap: rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, kuesioner, tes formatif, dan wawancara.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peneliti menggunakan 7 strategi untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan di kelas, yaitu apersepsi, pembelajaran kontekstual melalui unit tematik, kegiatan permainan kosakata, pemaparan dan pengulangan yang sering, penerapan di dunia nyata, penguatan dan umpan balik positif, serta mendorong penilaian dan refleksi diri. Berdasarkan hasil tes penguasaan kosakata setelah menggunakan pembelajaran berbasis game, nilai rata-rata tes formatif 1 adalah 88,75, sedangkan nilai rata-rata tes formatif 2 adalah 95,63. Hal ini juga berdampak pada motivasi, kepercayaan diri, kolaborasi, dan lingkungan belajar siswa. Selain itu, saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengembangkan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan platform online dan memberikan lebih banyak waktu bagi siswa untuk bertanya.

Kata kunci: penelitian tindakan kelas, pembelajaran bahasa Inggris, pembelajaran berbasis permainan, penguasaan kosakata