

Abstract

Krismaningrum, Tri Oktafia. 2024. *Teacher's Perception of The Implementation of Baamboozle as the Media in Teaching English Vocabulary.* Thesis. Supervisor 1: Slamet Riyadi, S. S., M. Pd. Supervisor 2: Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd. Chief External Examiner: Dian Adiarti, S.Pd., M.Hum. External Examiner: Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., M.Pd. Ministry of Education, Culture, research and Technology, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, Department of Language Education, English Education Study Program, Purwokerto.

Vocabulary is one of the essential aspects that students must learn. However, students face difficulties in learning English vocabulary. Currently, technological advancements have created various devices that can make it easier for humans to do things, including learning. One of them is gamification, which is the integration of games into the learning process. In this study, the researcher chose a school that has implemented gamification using the Baamboozle game website. This research employed a qualitative research design. The objective was to investigate the implementation and to explore the teacher's perception of Baamboozle as a media for teaching English vocabulary. The participants in this research were an English teacher and eight-grade students, especially 8A, 8D and 8E students at SMP 3 Kebasen. Two research instruments were utilized: observation and interviews. Observation was used to examine how the teacher implemented the Baamboozle game in the classroom, while interviews were conducted to gather the teacher's perceptions. The result of this research showed that the Baamboozle game website was implemented by the teacher as a media to strengthen previously learned material of English vocabulary during the subject learning time. The researcher found that the English teacher had a positive perception of the implementation of Baamboozle as a media for teaching English vocabulary to students. The English teacher believe that by using Baamboozle, the process of learning English vocabulary becomes easier for students to understand and create a more enjoyable learning atmosphere.

Key words: Teachers' Perception, Teaching Media, Teaching Vocabulary

Abstrak

Krismaningrum, Tri Oktafia. 2024. *Persepsi Guru terhadap Penerapan Baamboozle sebagai Media Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris*. Skripsi. Pembimbing 1: Slamet Riyadi, S. S., M. Pd. Pembimbing 2: Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd. Ketua Penguji Eksternal: Dian Adiarti, S.Pd., M.Hum. Penguji Eksternal: Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., M.Pd. Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Pendidikan Bahasa, Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris, Purwokerto.

Kosakata menjadi salah satu aspek penting yang harus dipelajari oleh siswa. Namun, disamping itu, siswa menghadapi kesulitan dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Saat ini, perkembangan teknologi semakin maju dan menciptakan berbagai macam perangkat yang dapat membuat manusia semakin mudah melakukan suatu hal, termasuk dalam belajar. Salah satunya yaitu gamification. Yaitu pengintegrasian antara permainan dengan proses belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu sekolah yang telah menerapkan gamification ini dengan menggunakan website game Baamboozle. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Tujuannya adalah untuk menyelidiki implementasi dan mengeksplorasi persepsi guru tentang Baamboozle sebagai media untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Partisipan dalam penelitian ini adalah seorang guru bahasa Inggris dan siswa kelas delapan, khususnya kelas delapan A, D dan E di SMP Negeri 3 Kebasen. Dua instrumen penelitian digunakan: observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat bagaimana guru mengimplementasikan permainan Baamboozle di dalam kelas, sementara wawancara dilakukan untuk mengumpulkan persepsi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan website game Baamboozle sebagai media untuk memperkuat kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari sebelumnya selama waktu pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa guru bahasa Inggris memiliki persepsi positif terhadap penerapan Baamboozle sebagai media untuk mengajar kosakata bahasa Inggris kepada siswa. Guru bahasa Inggris percaya bahwa dengan menggunakan Baamboozle, proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Persepsi Guru, Media Pembelajaran, Pengajaran Kosakata