

ABSTRAK

Tiara Siti Khairiyyah (4032191003), 2023 “PENGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN GENIALLY UNTUK PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 5 DI SDN 16 KRAAMAT JATI”. Tesis Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mohammad Husni Thamrin, 2023.

Pembimbing: Endang Iryani, S.S., M.Pd

Keyword : Pembelajaran Berbasis Game (GBL), Kosakata, and Media Pembelajaran

Mengingat pentingnya kosakata, guru harus memastikan media pengajaran yang dapat membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kosakata siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis Game (GBL) dengan Genially. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 16 Kramat Jati – Jakarta Timur tahun ajaran 2023/2024. Dengan jumlah total 18 siswa dari masing-masing kelas. Peneliti menggunakan Quasi Eksperimen dengan Pretest dan Posttest. Observasi, Wawancara, dan Tes digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Game-based Learning pada siswa yang masih berada di usia sekolah dasar dan membutuhkan metode pembelajaran yang menarik akan sangat baik jika diberikan materi yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hasilnya menunjukkan kelas yang mempelajari kosakata dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan secara genial lebih efektif dibandingkan kelas yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara genial telah memberikan pengaruh positif kepada siswa.

ABSTRACT

Tiara Siti Khairiyyah (4032191003), 2023 *"THE USE OF GAME-BASED LEARNING (GBL) GENIALLY FOR ENGLISH VOCABULARY MASTERY STUDENTS' GRADE 5 AT SDN 16 KRAMAT JATI"*. A thesis of English Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mohammad Husni Thamrin, 2023.

Supervisor: Endang Iryani, S.S., M.Pd

Keyword : Game-Base Learning (GBL), Vocabulary, and Learning Media

Given the importance of vocabulary, teachers must ensure teaching media that can help students learn English vocabulary more easily. The objective of this study is to enhance students vocabulary skills by applying the Game-based learning (GBL) with Genially. The sample of this research was the fifth grade of SDN 16 Kramat Jati – Jakarta Timur in the academic year 2023/2024. With total number 18 students from each class. The researcher used Quasi Experiment with Pretest and Posttest. Observation, Interview, and Test were used to collect the data. This study is also to discovered that using the Game-based Learning to students who were in the young age of elementary school and need interesting learning methods would very good if they were given material that was fun and not bored. The result showed the class that learn vocabularies by using game-based learning with genially was more effective than the class that not used. So it can be concluded that the game-based learning with genially has served a positive affect to the students.