

## ABSTRAK

Amanda Wijayanti. 2023. **Junior High School English Teachers' Perceptions on Games-Based English Vocabulary Teaching.** Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Pembelajaran bahasa Inggris menjadi semakin penting di Indonesia, sebagaimana tercantum dalam kurikulum Indonesia sekarang, Kurikulum Merdeka, yang menekankan bahwa dalam pengajaran Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, guru perlu menemukan cara-cara kreatif dalam mengajarkan bahasa tersebut. Salah satu solusi potensial untuk menciptakan pembelajaran bermakna adalah melalui penggunaan permainan. Permainan dapat membantu siswa mengingat pengalaman belajar dan meningkatkan kemampuan kosakata mereka. Penelitian ini berfokus pada mengeksplorasi perspektif guru tentang penggunaan permainan dalam pengajaran kosakata. Selain itu, tiga peserta dilibatkan dalam penelitian ini, mereka adalah guru bahasa Inggris sekolah menengah pertama di Tasikmalaya, Indonesia yang telah menggunakan permainan sebagai media dalam proses pengajaran kosakata bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Peneliti menggunakan analisis tematik transkrip wawancara partisipan untuk menganalisis data. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses pengajaran kosakata bahasa Inggris, permainan dapat meningkatkan beberapa hal secara signifikan. Seperti, keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran kosakata tinggi, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar kosakata Bahasa Inggris, peningkatan dalam pemahaman dan retensi kosakata siswa. Selain itu, pengimplementasian games juga membuat guru lebih menikmati dan antusias dalam mengajarkan materi kosakata bahasa Inggris.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Inggris, Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Permainan, Persepsi Guru

## ABSTRACT

Amanda Wijayanti. 2023. **Junior High School English Teachers' Perceptions on Games-Based English Vocabulary Teaching.** Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University, Tasikmalaya.

Learning English is becoming increasingly important in Indonesia, as stated in the Indonesian language curriculum now, Kurikulum Merdeka (Freedom Curriculum), which emphasizes that teaching English includes four skills: listening, speaking, reading, and writing. To increase students' interest and motivation in learning English, teachers need to find creative ways to teach the language. One potential solution to creating meaningful learning is through the use of games. Games can help students remember learning experiences and improve their vocabulary skills. This research focuses on exploring teachers' perspectives on the use of games in vocabulary teaching. In addition, there are three participants involved in this study, they were junior high school English teachers in Tasikmalaya, Indonesia who had used games as a media in their teaching English vocabulary process. The data collection technique used in this research is the semi structured interview. The researcher used thematic analysis of the participant interview transcripts to analyze the data. The findings of this research indicate that in the process of teaching English vocabulary, games can improve several things significantly. For example, when student involvement and participation in the vocabulary learning process are high, students become more enthusiastic about learning English vocabulary, increasing their understanding and retention of the vocabulary. Moreover, implementing games also makes teachers more enjoyable and enthusiastic about teaching English vocabulary material.

Keywords: English Vocabulary, Games-Based Vocabulary Teaching, Junior High School English Teachers' Perceptions

