

ABSTRAK

GELSA NUR AZMI SANTANA. 2024. **“THE IMPLEMENTATION OF “GAMES TO LEARN ENGLISH” WEBSITE TO IMPROVE STUDENTS’ VOCABULARY MASTERY”** Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana situs web “Games to Learn English” yang berpotensi untuk meningkatkan kosakata siswa serta bagaimana permainan-permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 6 di salah satu sekolah dasar di Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 6 yang terdaftar di salah satu sekolah dasar di Tasikmalaya. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas enam, yang terdiri dari 12 siswa, dengan 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Data dikumpulkan menggunakan tes, yaitu tes awal, tes siklus 1, dan tes siklus 2. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata tes. Peneliti menganalisis nilai rata-rata dari setiap tes untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah tindakan dilakukan. Peneliti melakukan penelitian di mana penguasaan kosakata siswa penguasaan kosakata siswa meningkat secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata skor rata-rata dari pr-test adalah 57,5. Kemudian, peneliti mengimplementasikan website “Games to Learn Bahasa Inggris”, kemudian pada siklus 1 nilai rata-rata meningkat menjadi 67,5, namun masih terdapat beberapa masih ada beberapa kelemahan proses sehingga skor ini masih kurang. Kemudian Setelah dilakukan evaluasi terhadap proses belajar-mengajar, pada siklus 2, skor rata-rata meningkat lagi menjadi 82,5, yang telah memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai baik. Setelah menerapkan tindakan ini, peneliti mampu memecahkan masalah dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Siswa mampu memahami arti kata, menghafal kosakata baru, dan antusias dalam proses belajar-mengajar dengan menggunakan situs web “Games to Learn English”.

Kata kunci: Situs web, Permainan, Kosakata bahasa Inggris

ABSTRACT

GELSA NUR AZMI SANTANA. 2024. "THE IMPLEMENTATION OF "GAMES TO LEARN ENGLISH" WEBSITE TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY" English Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education (FKIP). Siliwangi University. Tasikmalaya.

This study aims to find out how the "Games to Learn English" website has the potential to improve students' vocabulary and how these games can improve the mastery of English vocabulary in grade 6 students at one elementary school in Tasikmalaya. The research employed Classroom Action Research (CAR) as its methodology. Its primary objective was to improve the vocabulary mastery of sixth-grade students enrolled in one of the elementary schools in Tasikmalaya. This study focused on students belonging to sixth grade, comprising 12 students, with 6 boys and 6 girls. The data was collected using testing, such as pre-test, test cycle 1, and test cycle 2. The data was analyzed using the mean score of tests. The researcher analyzed the mean score of each test to find out the improvement in students' vocabulary mastery after the action was conducted. The researcher carried out a study in which student vocabulary action mastery increased optimally. This can be seen from the mean score of the pre-test is 57.5. Then, the researcher implemented the "Games to Learn English" website, then in cycle 1 the mean score increased to 67.5 and the class percentage was 50%, but there are still some weaknesses in the process so this score is still poor. Then, after evaluating the teaching-learning process, in cycle 2, the mean score increased again to 82.5 and the class percentage was 83.3%, which met the success criteria of 'fair' grading. After implementing these actions, the researcher solved the problem of improving vocabulary mastery. Students are able to understand the meaning of the words, memorize new vocabulary, and be enthusiastic in the teaching-learning process by using the "Games to Learn English" website.

Keyword: Website, Games, English vocabulary