

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis persepsi siswa terhadap pembelajaran kosakata menggunakan Board Race Game. Selanjutnya untuk mencapai tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan studi kasus deskriptif sebagai desain penelitiannya. Partisipan penelitian ini terdiri dari empat siswa di salah satu SMP di Tasikmalaya yang terlibat dalam pembelajaran kosakata menggunakan Broad Race Game. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara semi terstruktur dan analisis data kualitatif dari Braun dan Clarke (2006). Temuannya mengungkapkan bahwa ada enam tema terkait dengan persepsi siswa terhadap pembelajaran kosakata menggunakan Board Race Games, yaitu; (1) Menumbuhkan Motivasi dan Keterlibatan untuk Pembelajaran Seumur Hidup; (2) Menumbuhkan Kegembiraan dan Kepositifan dalam Belajar; (3) Membuka Kunci Bahasa: Strategi Pengembangan Kosakata dan Pengingatan yang Efektif; (4) Kekuatan Tantangan dan Prestasi Pembelajaran; (5) Nilai dan Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Dunia Global; (6) menyeimbangkan Kemandirian dan Kolaborasi dalam Pembelajaran. Selain itu, permainan ini mendorong lingkungan interaktif dan rendah kecemasan yang kondusif untuk pembelajaran bahasa. Sifatnya yang menyenangkan namun memiliki tujuan meningkatkan retensi, mendukung persiapan ujian, dan membekali peserta dengan keterampilan bahasa praktis untuk konteks akademik, profesional, dan komunikasi global.

Kata Kunci: Board Race Game, Persepsi Siswa, Pembelajaran Kosakata

ABSTRACT

This research aims to find out and analyze the students' perceptions of vocabulary learning using Board Race Games. Furthermore, to achieve the research objective, this research used a descriptive case study as the research design. The participants of this research consist of four students in one of Junior High Schools in Tasikmalaya who involved in vocabulary learning using Broad Race Game. The researcher collected the data through the semi-structured interviews and qualitative data analysis from Braun and Clarke (2006). The findings revealed that there are six themes related to what are students' perceptions of vocabulary learning using Board Race Games, namely; (1) Cultivating Motivation and Engagement for Lifelong Learning; (2) Fostering Joy and Positivity in Learning; (3) Unlocking Language: Strategies for Vocabulary Development and Effective Recall; (4) The Power of Challenge and Achievement in Learning; (5) The Value and Importance of Learning English in a Globalized World; (6) balancing Independence and Collaboration in Learning. Additionally, the game encourages an interactive and low-anxiety environment conducive to language learning. It's fun yet purposeful nature improves retention, supports test preparation, and equips participants with practical language skills for academic, professional, and global communication contexts.

Keywords: Board Race Game, Students' Perception, Vocabulary Learning