

## **ABSTRAK**

**MIKA SALIMATUL HUDA. 2026. Students' Perceived Benefits and Challenges of Using the Baamboozle Game for Vocabulary Learning: A Case Study in an Indonesian Senior High School. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan manfaat dan tantangan yang dipersepsikan siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan Baamboozle Game di salah satu Sekolah Menengah Atas di Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berupa studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur terhadap lima siswa yang dipilih secara purposif. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema dari persepsi yang diungkapkan oleh para partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mempersepsikan penggunaan Baamboozle Game sebagai media yang memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatnya motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran kosakata. Meskipun demikian, para siswa juga mempersepsikan adanya beberapa tantangan, seperti tekanan waktu dan kesenjangan pemahaman antarsiswa, yang memengaruhi proses pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Baamboozle Game dipersepsikan oleh siswa sebagai media yang mampu menciptakan suasana belajar kosakata yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.*

**Kata Kunci:** *Baamboozle Game, Manfaat dan Tantangan yang Dipersepsikan, Pembelajaran Kosakata, Pembelajaran Berbasis Permainan.*

## **ABSTRACT**

**MIKA SALIMATUL HUDA. 2026. Students' Perceived Benefits and Challenges of Using the Baamboozle Game for Vocabulary Learning: A Case Study in an Indonesian Senior High School.** English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University, Tasikmalaya.

This study aims to explore and describe the perceived benefits and challenges of using the Baamboozle Game for English vocabulary learning at one senior high school in Indonesia. Using a qualitative case study approach, data were collected through semi-structured interviews with five students selected purposively. The data were analyzed using thematic analysis to identify patterns and themes from the perceptions expressed by the participants. The findings reveal that students perceived the use of the Baamboozle Game as beneficial in fostering intrinsic motivation, self-confidence, and active engagement in vocabulary learning. However, students also perceived several challenges, such as time pressure and gaps in understanding among students, which influenced their learning process. Overall, this study concludes that the Baamboozle game was perceived by students as a medium capable of creating a more interactive, enjoyable, and meaningful vocabulary learning environment.

**Keywords:** Baamboozle Game, Perceived Benefits and Challenges, Vocabulary Learning, Game-Based Learning