

ABSTRACT

Filahul Akmal. 190101030795 *Designing English Vocabulary Educational Games to Increase Student's Learning Motivation.* English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Antasari State Islamic University. Advisor: Dr. Raidha Asfihana, M. Pd.

Keywords: Designing; English Vocabulary; Educational Games; Learning Motivation

The game targets specific language aspects, reinforcing and reviewing content. It ensures equal participation, adapts to individual needs, fosters competition, and encourages natural language use. Providing immediate feedback, it maximizes student participation. App-based versions enhance vocabulary and support mastery of all four language skills. This research uses a development research (R&D) design. According to Gall and Borg (2007), R&D is an industry-based strategy to create new products and procedures through systematic field-testing, evaluation, and revision to meet effectiveness and quality standards. This process ensures the results are effective, high-quality, and consistent. From 15 students, they have variative opinion. Some students motivated by the game from the sounds, others motivated by the quizzes, by the pictures, and also the contents. After the researcher corrected various flaws discovered during testing, the research culminated in an android-based application. The product that is now being used aids pupils in their vocabulary acquisition in English. There are three units in the menu for vocabulary materials. Each unit topics are: • Home • School • Vacation The students view of using English vocabulary game to increase students learning motivation have a positive view, because based on students view, the use of English vocabulary game is effective to increase student's learning motivation. Most of students have a statement that learning English vocabulary trough game is very easy to understand the lesson.

ABSTRAK

Filahul Akmal. 190101030795 *Designing English Vocabulary Educational Games to Increase Student's Learning Motivation.* Jurusan Tadris Bahasa Inggris., Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. Dosen Pembimbing: Dr. Raidha Asfihana, M. Pd.

Kata Kunci: Pengembangan; Kosa-Kata Bahasa Inggris; Permainan Edukasi; Motivasi Belajar

Permainan ini bertujuan untuk memperkuat dan meninjau konten aspek bahasa tertentu. Ini memastikan partisipasi yang setara, menyesuaikan diri dengan kebutuhan individu, memupuk kompetisi, dan mendorong penggunaan bahasa yang alami. Dengan memberikan umpan balik secara langsung, ini memaksimalkan partisipasi siswa. Versi berbasis aplikasi meningkatkan kosakata dan mendukung penguasaan keempat keterampilan bahasa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (R&D). Menurut Gall dan Borg (2007), R&D adalah strategi berbasis industri untuk menciptakan produk dan prosedur baru melalui pengujian lapangan, evaluasi, dan revisi sistematis untuk memenuhi standar efektivitas dan kualitas. Proses ini memastikan hasil yang efektif, berkualitas tinggi, dan konsisten. Dari 15 siswa, mereka memiliki pendapat yang bervariasi. Beberapa siswa termotivasi oleh permainan dari suara, yang lain termotivasi oleh kuis, oleh gambar, dan juga oleh konten. Setelah peneliti memperbaiki berbagai kekurangan yang ditemukan selama pengujian, penelitian tersebut berakhir dengan aplikasi berbasis Android. Produk yang kini digunakan membantu siswa dalam perolehan kosakata Bahasa Inggris mereka. Ada tiga unit dalam menu untuk materi kosakata. Topik setiap unit adalah: • Rumah • Sekolah • Liburan Pandangan siswa tentang penggunaan permainan kosakata Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki pandangan positif, karena berdasarkan pandangan siswa, penggunaan permainan kosakata Bahasa Inggris efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa belajar kosakata Bahasa Inggris melalui permainan sangat mudah untuk memahami pelajaran.