

THE IMPLEMENTATION OF Pictionary GAME IN ENGLISH CLASS AT SDN 2 PEREAN TENGAH

Ni Made Santhi Dewi

English Language Education, Faculty of Language and Arts
Ganesha University of Education
Singaraja, Indonesia
e-mail: Santidewi0708@gmail.com

Abstract

This study examines the implementation of Pictionary games in the classroom and explores students' responses to this teaching approach. Utilizing a mixed-methods approach and embedded design model, the research aims to understand how teachers incorporate Pictionary games into their lessons and assess students' reactions. The study took place at SDN 2 Perean Tengah, involving students from grades IV, V, and VI.

Data collection methods included classroom observations and questionnaires. The observations revealed that teachers successfully integrated Pictionary games into English classes, promoting student engagement and interaction. Teachers also employed strategies to encourage oral expression and enhance students' speaking skills.

The students' responses were assessed using questionnaires with a scoring system. The results indicated predominantly positive feedback from students. They found the games enjoyable, engaging, and beneficial for improving their communicative abilities and vocabulary retention. However, some students still perceived English as a challenging subject.

In conclusion, this study demonstrates that teachers effectively implemented Pictionary games in English classes, creating an interactive and enjoyable learning environment. Most students responded positively, expressing satisfaction and acknowledging the game's benefits. However, it is essential to address the concerns of students who perceive English as difficult. This study highlights the importance of incorporating innovative teaching strategies, like Pictionary games, to enhance language learning experiences and cater to students' diverse needs. Future research and interventions can focus on supporting students who struggle with English to further enhance their language proficiency.

Key Words: English class, language learning, Pictionary game, primary school, vocabulary

PENERAPAN PERMAINAN Pictionary DALAM KELAS BAHASA INGGRIS DI SDN 2 PEREAN TENGAH

Ni Made Santhi Dewi

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia
e-mail: Santidewi0708@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji implementasi permainan Pictionary di dalam kelas dan mengeksplorasi respon siswa terhadap pendekatan pengajaran ini. Menggunakan pendekatan metode campuran dan model desain terbenam, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana guru mengintegrasikan permainan Pictionary ke dalam pembelajaran dan mengevaluasi reaksi siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Peraan Tengah, melibatkan siswa dari kelas IV, V, dan VI.

Metode pengumpulan data meliputi observasi kelas dan kuesioner. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berhasil mengintegrasikan permainan Pictionary ke dalam pelajaran Bahasa Inggris, meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa. Guru juga menggunakan strategi untuk mendorong ekspresi lisan dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Respon siswa dinilai menggunakan kuesioner dengan sistem penilaian. Hasilnya menunjukkan sebagian besar siswa memberikan umpan balik positif. Mereka menemukan permainan ini menyenangkan, menarik, dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan mengingat kosakata mereka. Namun, beberapa siswa masih menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa guru berhasil menerapkan permainan Pictionary di kelas Bahasa Inggris, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sebagian besar siswa memberikan respons positif, menyatakan kepuasan dan mengakui manfaat permainan ini. Namun, penting untuk mengatasi kekhawatiran siswa yang menganggap Bahasa Inggris sulit. Penelitian ini menekankan pentingnya menggabungkan strategi pengajaran inovatif, seperti permainan Pictionary, untuk meningkatkan pengalaman belajar bahasa dan memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Penelitian dan intervensi di masa depan dapat fokus pada mendukung siswa yang mengalami kesulitan dalam Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Kata Kunci: Kelas Bahasa Inggris, kosa kata, pembelajaran Bahasa Inggris, permainan Pictionary, Sekolah Dasar