

ABSTRACT

Puspita, Meta Sukma. (2023). Students' Perception on Baamboozle Game to Support Speaking Performance. Undergraduate Thesis. English Language Department. Faculty of Social Science and Humanities. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: Dr. Nukmatus Syahria, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Young Learners, Digital Game, Speaking Performance*

This study is to examine the application of the Baamboozle game to support young learners' Speaking activities and to discover the use of the Baamboozle digital game to increase young learners' Speaking Performance. This study applied a qualitative study with a case study approach. The data in this study were interviews with five students of the 1st grade and observation with field notes. The data were analyzed by using thematic analysis. The results showed that most of the students were happy to learn Speaking Performance using Baamboozle because it did not make them feel bored, it was challenging, it made them easy to learn English, and it made them feel more comfortable speaking in English without feeling scared making any mistake. This study has implications for the young learners' teachers in order to apply engaging Speaking activities to encourage young learners to speak in English in order to improve their Speaking skills.

ABSTRAK

Puspita, Meta Sukma. (2023). Students' Perception on Baamboozle Game to Support Speaking Performance. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Dr. Nukmatus Syahria, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Pelajar Muda, Permainan Digital, Speaking Performance*

Penelitian ini adalah untuk menguji penerapan permainan Baamboozle untuk mendukung kegiatan *Speaking* pelajar muda dan menemukan penggunaan permainan digital Baamboozle untuk meningkatkan *Speaking Performance* pelajar muda. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan lima siswa kelas 1 dan observasi dengan catatan lapangan. Data dianalisis dengan menggunakan tematik analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa senang belajar menggunakan Baamboozle karena tidak membuat mereka bosan, menantang, membuat mereka mudah belajar bahasa Inggris, dan membuat mereka merasa lebih nyaman berbicara dalam bahasa Inggris tanpa takut kesalahan. Penelitian ini berimplikasi pada guru pengajar muda untuk menerapkan kegiatan *Speaking* yang menarik untuk mendorong pembelajar muda berbicara dalam Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan *Speaking* mereka.