

ABSTRACT

Krisanti, Gracia Ellen. 2023. *Students' Opinion Regarding the Use of Jenga Game in Learning Grammar*. Undergraduate Thesis. English Education Departement. Faculty of Social Sciences and Humanities. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor Rahmad Hidayat, S.S., M.A

Keywords: *Jenga game, Learning grammar, Media Learning*

Jenga game is a game of wooden blocks that form a tower with an upward stacking system to play it. Jenga game can be a fun learning media alternative in grammar class. We can see that learning grammar often makes students feel bored and distracts the center of students' attention. Jenga game is an alternative learning media that can be used in grammar learning. Therefore, this study aims to describe students' opinions when they use the Jenga game in the grammar learning process. This research is qualitative research with a descriptive approach. This research is a qualitative research with a descriptive approach where the researcher analyzes the grammar learning process by using the Jenga game for students. Data collection was carried out using interviews, observation, and documentation. The results showed that students thought that using Jenga games in learning grammar was fun and reduced student boredom. This study shows that teachers or students can use the Jenga game in the grammar learning process to increase students' interest in learning grammar.

ABSTRAK

Krisanti, Gracia Ellen. 2023. *Students' Opinion Regarding the Use of Jenga Game in Learning Grammar*. Undergraduate Thesis. English Education Departement. Faculty of Social Sciences and Humanities. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor Rahmad Hidayat, S.S., M.A

Keywords: *Jenga game, Learning grammar, Media Learning*

Jenga game adalah permainan blok kayu yang membentuk tower dengan sistem menyusun ke atas untuk memainkannya. Jenga game dapat menjadi sebuah alternatif media belajar yang menyenangkan pada kelas grammar. Dapat kita ketahui bahwa belajar grammar sering kali membuat siswa merasa bosan dan membuat pusat perhatian siswa menjadi teralihkan. Jenga game adalah sebuah alternatif media belajar yang dapat digunakan pada pembelajaran grammar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan opini siswa ketika mereka menggunakan Jenga game dalam proses pembelajaran grammar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana peneliti menganalisis proses pembelajaran grammar dengan menggunakan Jenga game kepada siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa beropini bahwa menggunakan Jenga game dalam belajar grammar adalah hal yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru ataupun siswa dapat menggunakan Jenga game dalam proses pembelajaran grammar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar grammar.