

ABSTRACT

Safuroh Kamaloding. 2023. “The Implementation of Digital Games in The Mini English Program at Khampee Wittaya School Yala, Thailand”. English Education Department of Islamic Institute State of Kudus.

Studying English in this age of globalization is essential, especially for students who want to equip themselves with a variety of skills and information for the future. In Khampee Wittaya Bannangsata, Yala, Thailand, there is an English program for elementary school student that called the Mini English Program. This program is focused on students' abilities in language learning, especially in their communication which adopted Kahoot! as a digital game-based learning to assess and evaluate students' English proficiency. This study aims to analysis what the MEP is, how the implementation of digital game-based learning (DGBL) in MEP is, and the strengths and the weaknesses of digital game-based learning in MEP at Khampee Wittaya Bannangsata. The qualitative descriptive method is adopted by the researcher as the research methodology and observation, interview, and documentation as the instrument of this research. The participants of this research are The Head of MEP, a teacher and a student of MEP. The research found that a) MEP is an English program that is focused on improving students' proficiency in English language teaching in Khampee Wittaya, b) the implementation of Kahoot! as a DGBL has well implemented as a media to assess and evaluate students' English proficiency, c) the strengths of DGBL are students will be more active and enjoy, they will not get bored easily during the learning process, as an effective way of learning, and students easily understand the material because it makes them can see, hear, and understand the material better and faster. Then, the weaknesses of DGBL are the teacher needs more time for preparing the teaching material, it can lead the student to addiction to technology devices, and DGBL may experience errors that can interfere with students in the learning process.

Keywords: *Language teaching and learning in Thailand, Mini English Program, Kahoot!, digital game-based learning.*

ABSTRAK

Safuroh Kamaloding. 2023. "The Implementation of Digital Games in The Mini English Program at Khamphree Wittaya School Yala, Thailand". English Education Department of Islamic Institute State of Kudus.

Mempelajari bahasa Inggris di era globalisasi ini sangatlah penting, terutama bagi siswa yang ingin membekali diri dengan berbagai keterampilan dan informasi untuk masa depan. Di Khamphree Wittaya Bannangsta, Yala, Thailand, ada program bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar yang disebut Mini English Program. Program ini difokuskan pada kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam komunikasi mereka yang mengadopsi Kahoot! sebagai pembelajaran berbasis permainan digital untuk menilai dan mengevaluasi kemampuan bahasa Inggris siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apa itu MEP, bagaimana implementasi pembelajaran berbasis game digital (DGBL) di MEP, dan kekuatan dan kelemahan pembelajaran berbasis game digital di MEP di Khamphree Wittaya Bannangsta. Metode deskriptif kualitatif digunakan oleh peneliti sebagai metodologi penelitian dan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai instrumen penelitian ini. Partisipan penelitian ini adalah Ketua MEP, seorang guru dan seorang siswa MEP. Penelitian menemukan bahwa a) MEP adalah program bahasa Inggris yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengajaran bahasa Inggris di Khamphree Wittaya, b) penerapan Kahoot! sebagai DGBL telah diimplementasikan dengan baik sebagai media untuk menilai dan mengevaluasi kemampuan bahasa Inggris siswa, c) kelebihan DGBL adalah siswa akan lebih aktif dan menikmati, mereka tidak akan mudah bosan selama proses pembelajaran, sebagai cara belajar yang efektif, dan siswa mudah memahami materi karena membuat mereka dapat melihat, mendengar, dan memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat. Kemudian kelemahan dari DGBL adalah guru membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyiapkan bahan ajar, hal ini dapat menyebabkan siswa kecanduan perangkat teknologi, dan DGBL dapat mengalami kesalahan yang dapat mengganggu siswa dalam proses pembelajaran.

Keywords: *Language teaching and learning in Thailand, Mini English Program, Kahoot!, digital game-based learning.*