

**THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON VOCABULARY LEARNING
PROCESS OF EIGHTH GRADE STUDENTS AT SMP KRISTEN
HARAPAN SOE**

ABSTRACT

Edin Imanuel Belmi Tunliu¹

Peggy Magdalena Jonathans²

Alfred Snae³

This study investigates the influence of online games on vocabulary learning in the English learning process of eighth-grade students at SMP Kristen Harapan Soe. The rapid development of information and communication technology (ICT) has encouraged the integration of digital media, including online games, into English language teaching. This study aims to examine how online games influence students' vocabulary learning and to identify the supporting and inhibiting factors in their implementation. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pre-test and post-test. The participants consisted of 20 eighth-grade students divided into an experimental group and a control group. The experimental group was taught using online games such as Wordle, Kahoot!, and Duolingo, while the control group received conventional instruction. Data were collected through vocabulary tests and analyzed using descriptive statistics and paired-sample t-tests. The results showed an improvement in students' vocabulary learning, as indicated by an increase in the mean score from 53.75 in the pre-test to 58.75 in the post-test. However, the statistical analysis revealed that the improvement was not statistically significant ($p = 0.096 > 0.05$). Despite this result, classroom observations indicated higher student motivation, engagement, and participation during game-based learning activities. In conclusion, online games have a positive influence on students' vocabulary learning and learning motivation, although their effect on test scores was not statistically significant. Therefore, English teachers are encouraged to integrate online games with conventional teaching methods to create a more engaging and interactive English learning environment.

Keywords: online games, vocabulary learning, English learning, motivation, game-based learning

**THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON VOCABULARY LEARNING
PROCESS OF EIGHTH GRADE STUDENTS AT SMP KRISTEN
HARAPAN SOE**

ABSTRAK

Edin Imanuel Belmi Tunliu¹

Peggy Magdalena Jonathans²

Alfred Snac³

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan daring terhadap pembelajaran kosakata dalam proses pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII di SMP Kristen Harapan Soe. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong pemanfaatan media digital, termasuk permainan daring, dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana permainan daring memengaruhi pembelajaran kosakata siswa serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen melalui pre-test dan post-test. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas VIII yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajar menggunakan permainan daring seperti Wordle, Kahoot!, dan Duolingo, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes kosakata dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran kosakata siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 53,75 pada pre-test menjadi 58,75 pada post-test. Namun, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik ($p = 0,096 > 0,05$). Meskipun demikian, observasi di kelas menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berbasis permainan. Dapat disimpulkan bahwa permainan daring memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata dan motivasi belajar siswa, meskipun pengaruhnya terhadap hasil tes belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, guru bahasa Inggris disarankan untuk mengintegrasikan permainan daring dengan metode pembelajaran konvensional guna menciptakan proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Permainan daring, pembelajaran kosakata, pembelajaran bahasa Inggris, motivasi, pembelajaran berbasis permainan