



**THE EFFECT OF GAMIFICATION IN BOARD GAME TO IMPROVE
ENGLISH VOCABULARY IN JUNIOR HIGH SCHOOL**

**PENGARUH GAMIFIKASI DALAM *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Syahfrina Rahmawati
198820300026

Dosen Pembimbing
Vidya Mandarani, M.Hum.

Dosen penguji
Vevy Liansari, M.Pd.
Dian Rahma Santoso, M.Pd.

**Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Agustus, 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary
in Junior High School
Nama Mahasiswa : Syahfrina Rahmawati
NIM : 198820300026

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Vidya Mandarani, M.Hum.

Dosen Penguji 1
Vevy Liansari, M.Pd.

Dosen Penguji 2
Dian Rahma Santoso, M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Dr. Fika Megawati, M.Pd
NIDN 0710028802

Dekan
Dr. Septi Budi Sartika, M.Pd
NIDN 0709098502

Tanggal Ujian
(tanggal pelaksanaan ujian 06/07/2023)

Tanggal Lulus
(Tanggal ditandatangani oleh dekan 18 / 07 / 2023)



DAFTAR ISI

JUDUL	1
ABSTRAK	1
<i>ABSTRACT</i>	1
1. PENDAHULUAN.....	1
2. METODE	3
3. HASIL DAN PEMBAHASAN	4
4. KESIMPULAN	8
5. MANFAAT PENEITIAN	8
UCAPAN TERIMA KASIH	8
REFERENSI	8

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Syahfrina Rahmawati
NIM : 198820300026
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

DAN

Dosen Pembimbing : Vidya Mandarani, M.Hum.
NIDN : 0712108403
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary
in Junior High School
Kata Kunci : Vocabulary, Gamification Method, Learning Media

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

SERTA*:

- Bertanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B.
- Menyerahkan tanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah khususnya Lampiran Huruf B kepada Bidang Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



(VIDYA MANDARANI, M.Hum)

NIDN. 0712108403

Sidoarjo, (20/07/2023)
Mahasiswa



(SYAHFRINA RAHMAWATI)

NIM. 198820300001

*Centang salah satu.

**PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS ILMIAH DAN SUMBER INFORMASI SERTA
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah tugas akhir saya dengan judul "**The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary in Junior High School**" adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah tugas akhir saya ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sidoarjo, Juli Tahun 2023



Syahfrina Rahmawati
198820300026