

ABSTRAK

PENERAPAN PENDEKATAN GAMIFIKASI BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V DI SDN 4 KAWAN

Oleh

I Komang Agus Hendrawan, NIM. 21188203077
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V di SDN 4 Kawan melalui penerapan pendekatan gamifikasi yang didukung oleh media kartu bergambar (flashcard). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya media visual yang menarik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dengan bantuan media flashcard secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,88 pada pre-test menjadi 73,52 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,65 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 47,06% menjadi 100% setelah Siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa pengintegrasian elemen permainan dan media visual seperti flashcard dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Gamifikasi, Kartu Bergambar (Flashcard), Pembelajaran Bahasa Inggris, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION APPROACH ASSISTED WITH FLASHCARD MEDIA TO IMPROVE FIFTH GRADE STUDENTS' ENGLISH LEARNING OUTCOMES AT SDN 4 KAWAN

By

I Komang Agus Hendrawan, NIM. 21188203077
English Language Education Department

This research aims to improve the English learning outcomes of fifth-grade students at SDN 4 Kawan through the implementation of a gamification approach assisted by flashcard media. The problem addressed in this study is the low student learning outcomes caused by monotonous teaching methods and the lack of engaging visual media. This research employed Classroom Action Research (CAR) in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, tests (pre-test and post-tests), and documentation. The results showed that the implementation of gamification with flashcards significantly increased students' motivation and participation in the learning process. The students' average score improved from 60.88 in the pre-test to 73.52 in Cycle I and 82.65 in Cycle II. Classical mastery increased from 47.06% to 100% after the second cycle. These findings prove that integrating game elements and visual aids such as flashcards creates a fun, interactive, and effective learning environment for elementary students. Therefore, this method is recommended as an alternative strategy for English language teaching to enhance students' learning outcomes and engagement.

Keywords: Gamification, Flashcards, English Learning, Classroom Action Research, Elementary School