

ABSTRAK

Penerapan “*Baamboozle*” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD N 6 Besakih

Oleh

Ni Kadek Eniati, NIM. 21188203014
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

Penerapan metode dan strategi belajar yang kurang tepat dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan Bahasa Inggris siswa, sehingga diperlukan penerapan metode atau media yang tepat untuk memperbaiki kondisi ini. Penelitian ini dilaksanakan di SD 6 Besakih dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa melalui penerapan model atau strategi pembelajaran *game based learning* dengan media *Baamboozle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Data dari penelitian ini dikumpulkan dengan observasi, wawancara serta tes yang terdiri dari *pre-test*, *post-test I*, dan *post-test II*. Hasil data dari penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif dengan ketuntasan klasikal yang telah ditentukan adalah 80%. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap awal (*pre-test*) data persentase ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai angka 43,33% dengan rata-rata nilai siswa sebesar 68,3. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan pada pada hasil *post-test* dengan hasil ketuntasan klasikal mencapai 63,33% dan rata-rata nilai siswa sebesar 72,16. Dan pada tahap akhir yaitu siklus II hasil *post-test* siswa mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai nilai rata-rata 81,16 dengan ketuntasan klasikal sebesar 83,33%. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Bahasa Inggris setiap individu siswa kelas V di SD N 6 Besakih yang ditunjukkan dengan persentase hasil akhir tes pada penelitian ini melebihi persentase yang ditetapkan yakni 83,33%.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Kemampuan Bahasa Inggris, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

Implementing "Baamboozle" as Game Based Learning Media to Improve Students' English Ability at Fifth Grade SD N 6 Besakih

By

Ni Kadek Eniati, NIM. 21188203014

English Education Study Program

The application of inappropriate learning methods and strategies can result in low student English proficiency, so the application of appropriate methods or media is needed to improve this condition. This study was conducted at SD 6 Besakih with a total of 30 students which aims to improve students' English language skills through the application of game-based learning models or strategies with Baamboozle media. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles, and each cycle was conducted in two meetings. Data from this study were collected by observation, interviews and tests consisting of pre-test, post-test I, and post-test II. The data results of this study were analyzed using quantitative and qualitative analysis with a predetermined classical completeness of 80%. The results of this study showed that in the initial stage (pre-test) the data on the percentage of classical completeness of students only reached 43.33% with an average student score of 68.3. After the implementation of cycle I, there was an increase in the post-test results with the results of classical completeness reaching 63.33% and the average student score of 72.16. And in the final stage, namely cycle II, the students' post-test results experienced a significant increase to reach an average score of 81.16 with a classical completeness of 83.33%. Based on the data from the research results, it shows that there is an increase in the English language skills of each individual fifth grade student at SD N 6 Besakih, which is indicated by the percentage of the final test results in this study exceeding the specified percentage of 83.33%.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Students' English Ability, Classroom Action Research*