

ABSTRACT

Alfarisi, Lingga Hikam. 2024. *Improving Students' Learning Interest by Using Back to The Board Game at the 7th Grade Student of SMPN 2 Ngantru Tulungagung.* Thesis. English Education Department. Faculty of Education and Teacher Training. The State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Advisor: Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Keywords: Students' Interest, English Skills, Backs to the Board Game.

Learning interest is an important factor that significantly impacts students' academic success. Learning interest plays an important role in engaging students with educational materials and fostering motivation. However, many students face challenges in interacting with English language resources, leading to decreased motivation and low performance. Such difficulties often arise from traditional teaching methods that fail to cater to diverse learning styles, resulting in disinterest. To overcome this challenge, educators must adopt effective strategies that can capture students' attention and encourage active participation. One innovative approach is the Backs to the Board game method, by combining competition and teamwork, it transforms the classroom into a dynamic environment where students collaborate with their peers. The interactive nature of the Backs to the Board game not only makes learning fun, but also motivates students to actively engage with language, fostering a deeper understanding of vocabulary.

The main research question addressed in this study is, "How backs to the board game can improve the learning interest of 7th-grade students at SMPN 2 Ngantru Tulungagung in learning English?" This classroom action research was conducted over two cycles involving 36 grade seven students during the 2024/2025 academic year. Each cycle included plan, action, observation, and reflection on the teaching and learning process, using quantitative and qualitative data collection methods, including pre-test, post-test, and student questionnaires.

The criteria of success for the study were that the total score of the students' questionnaire should reach 70% of the maximum score of the questionnaire and students show active engagement in the learning process. Based on the analysis, there was a significant improvement. In terms of student interest, the average interest score increased from 46.94% in the preliminary phase to 68.22% after the first cycle, and further increased to 84.89% in the second cycle. The implementation of the revised game, which included group participation and role rotation, effectively engaged all students and fostered a positive learning environment.

The researcher concluded that the back to the board game method successfully increased students' interest in learning English. It is recommended that English teachers adopt this method to foster an interesting classroom atmosphere and encourage students' active participation. In addition, future researchers can explore the long-term effects of this method on different aspects of language learning.

ABSTRAK

Alfarisi, Lingga Hikam. 2024. Improving Students' Learning Interest by Using Back to The Board Game at the 7th Grade Student of SMPN 2 Ngantru Tulungagung. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Dosen Pembimbing: Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Kata Kunci: Minat Belajar Siswa, Kemampuan Bahasa Inggris, Permainan Backs to the Board.

Minat belajar merupakan faktor penting yang secara signifikan berdampak pada keberhasilan akademik siswa. Minat belajar memainkan peran penting dalam melibatkan siswa dengan materi pendidikan dan menumbuhkan motivasi. Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam berinteraksi dengan sumber-sumber bahasa Inggris, yang menyebabkan penurunan motivasi dan kinerja yang rendah. Kesulitan tersebut sering kali muncul dari metode pengajaran tradisional yang gagal memenuhi gaya belajar yang beragam, yang mengakibatkan ketidaktertarikan. Untuk mengatasi tantangan ini, para pendidik harus mengadopsi strategi yang efektif yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif. Salah satu pendekatan inovatif adalah metode permainan Backs to the Board, dengan menggabungkan kompetisi dan kerja sama tim, metode ini mengubah ruang kelas menjadi lingkungan yang dinamis di mana para siswa berkolaborasi dengan teman sebayanya. Sifat interaktif dari permainan Backs to the Board tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk secara aktif terlibat dengan bahasa, menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang kosakata.

Pertanyaan penelitian utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana permainan back to the board dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7 di SMPN 2 Ngantru Tulungagung dalam belajar bahasa Inggris?” Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus yang melibatkan 36 siswa kelas tujuh selama tahun ajaran 2024/2025. Setiap siklus meliputi rencana, tindakan, observasi, dan refleksi pada proses belajar mengajar, dengan menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, termasuk pre-test, post-test, dan kuesioner siswa.

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah skor total kuesioner siswa harus mencapai 70% dari skor maksimum kuesioner dan siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan yang signifikan. Dalam hal minat siswa, rata-rata skor minat meningkat dari 46,94% pada tahap pendahuluan menjadi 68,22% setelah siklus pertama, dan selanjutnya meningkat menjadi 84,89% pada siklus kedua. Implementasi permainan yang direvisi, yang mencakup partisipasi kelompok dan rotasi peran, secara efektif melibatkan semua siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif.

Peneliti menyimpulkan bahwa metode permainan back to the board berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Disarankan agar para guru