

ABSTRACT

Lilyani Cahyaningrum. 12203183037. "Improving Students' English Language Through Interactive Games At UPT SDN Slemanan 02". Thesis. English Education Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah of Tulungagung. Advisor Dr. H. Nursamsu, S.Pd. I, M.Pd

Keywords: Interactive Games, Elementary School, Improving Language Skills.

This research is motivated by the low English language skills of students at UPT SDN Slemanan 02, especially in terms of speaking skills and vocabulary. Many students feel less confident and get bored quickly when learning takes place conventionally. Therefore, a more enjoyable and interactive learning approach is needed so that students are more motivated and active in the learning process, one of which is through interactive games.

The purpose of this study was to determine how the use of interactive games can improve students English language skills, as well as to identify students responses to the application of this method. This study uses a qualitative approach with a case study method. The subjects of the study were students in grades one to six consisting of 74 students, but only 12 students were selected as informants to be interviewed in depth. Data were collected through observation, interviews, and documentation.

The results of the study showed that the use of interactive games such as "Word Puzzle", "Guessing Game", and "Role Play" were able to increase students' interest and participation in learning English. Students became more active, dared to speak, and remembered new vocabulary more easily. In addition, the results of the interview showed that most students felt happy and motivated when learning through games because the learning atmosphere became more enjoyable and not boring. Thus, it can be concluded that interactive games are an effective strategy to improve students' English language skills at the elementary school level.

ABSTRAK

Lilyani Cahyaningrum. 12203183037. "Improving Students' English Language Through Interactive Games At UPT SDN Slemanan 02". Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Dr. H. Nursamsu, S.Pd. I, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Interaktif, Sekolah Dasar, Peningkatan Kemampuan Berbahasa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbahasa Inggris siswa di UPT SDN Slemanan 02, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara dan kosakata. Banyak siswa yang merasa kurang percaya diri dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, salah satunya melalui permainan interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa, serta untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap penerapan metode tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas satu sampai enam yang terdiri dari 74 siswa, namun hanya 12 siswa yang dipilih sebagai informan untuk diwawancarai secara mendalam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif seperti "Word Puzzle", "Guessing Game", dan "Role Play" mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih aktif, berani berbicara, dan lebih mudah mengingat kosakata baru. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi saat belajar melalui permainan karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa di tingkat sekolah dasar.