ABSTRACK

Azhari, Zikry. 2021. Gamification in Teaching English for Young Learners. Thesis. English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Antasari State Islamic University. Advisors: (I) Nani Hizriani, MA, (II) Nor Izatil Hasanah, M.Pd

Keywords: Gamification, Teaching English, Young Learners

Gamification is one of the methods used by teachers to teach learning to students which in that method uses games. This method is usually used for students who are still children to make the learning process more fun. This study aims to investigate what games are used and what challenges are experienced by teachers when using this gamification method.

This study used descriptive qualitative method. The participants of this study were two English teachers who teach at SDIT Nurul Fikri Banjarmasin. Data collection techniques from this study using interviews. In this study, interviews were conducted 3 times.

The results of the study show that the teacher uses several types of games to teach English to students. During the use of this method, the learning process becomes more active and enjoyable for the students. The interaction between teachers and students also went well during the teaching and learning process. The teacher considers that not all types of games can be used or suitable in learning English. In teaching using games, teachers mostly use games such as matching games, flash cards, and sticking games. When using the gamification method, the teacher also faces some challenges. Such as difficulty in managing class conditions, lack of attention to instructions from the teacher, talking to each other, and not wanting to participate in learning. The problem is that when using this method only a few games can be used and not all materials are suitable for using the gamification method. In addition, teachers also have problems in how to control students when using the gamification method.

ABSTRAK

Azhari, Zikry. 2021. Gamification in Teaching English for Young Learners. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. Dosen Pembimbing: (I) Nani Hizriani, MA, (II) Nor Izatil Hasanah, M.Pd.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pengajaran Bahasa Inggris, Young Learners

Gamifikasi adalah salah satu metode yang digunakan oleh guru untuk mengajar pembelajaran kepada para siswa yang mana didalam metode itu menggunakan game. Metode ini biasanya digunakan kepada para siswa yang masih anak-anak agar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini ditujukan untuk menginvestigasi game apa saja yang digunakan dan tantangan apa saja yang dialami oleh guru saat menggunakan metode gamifikasi ini.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peserta dari penelitian ini adalah dua orang guru Bahasa Inggris yang mengajar di SDIT Nurul Fikri Banjarmasin. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan interview. Dalam penelitian ini interview dilakukan sebanyak 3 kali.

Hasil dari penelitian menunjukan bahwa guru menggunakan beberapa jenis game untuk mengajar Bahasa Inggris kepada para siswa. Selama penggunakan metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi para siswa. Interaksi antara guru dan murid pun berjalan dengan baik saat proses belajar mengajar. Guru menganggap tidak semua jenis game dapat digunakan atau cocok dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam mengajar menggunakan game, guru kebanyakan menggunakan game seperti matching game, flash card, dan sticking game. Saat menggunakan metode gamifikasi, guru juga mendapatkan beberapa tantangan. Seperti sulit dalam mengatur keadaan kelas, kurang dalam memperhatikan instruksi dari sang guru, saling berbicara, dan tidak mau ikut serta dalam pembelajaran. Untuk masalahnya adalah saat menggunakan metode ini hanya beberapa game saja yang dapat digunakan dan tidak semua materi cocok untuk menggunakan metode gamifikasi. Selain itu, guru juga mendapat masalah dalam bagaimana mengontrol para siswa pada saat menggunakan metode gamifikasi tersebut.