

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *GAMIFICATION* PEMBELAJARAN *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS VII

**Oleh:
Muhammad Fathoni**

Keterampilan pembelajaran saat ini dikenal dengan konsep 4C, yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi). Keterampilan ini sangat penting untuk membelajarkan pengetahuan secara mendalam dan mendorong peserta didik menunjukkan pemahaman melalui kinerja nyata. Model pembelajaran *inquiry* menekankan proses pencarian dan penemuan pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik, yang selaras dengan tuntutan pembelajaran saat ini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan kondisi awal, proses pengembangan, efektivitas, dan karakteristik media *gamification* berbasis pembelajaran *inquiry* menggunakan aplikasi *Wordwall digital* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan melibatkan 90 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 32 Bandar Lampung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *N-gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi dan kondisi awal mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan mengikuti tahapan model 4D secara sistematis. Media yang dikembangkan terbukti efektif, dengan hasil 100% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis *N-gain*. Karakteristik pengembangan menunjukkan bahwa aspek kognitif mendominasi dengan persentase rata-rata sebesar 86,24%.

Kata Kunci : Pengembangan Model, Pembelajaran Inkuiri, Gamification, Hasil Pembelajaran, Bahasa Inggris

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAMIFICATION MEDIA FOR INQUIRY-BASED LEARNING TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN ENGLISH FOR GRADE VII

By:
Muhammad Fathoni

Learning skills are currently known by the concept of 4Cs, namely creativity, critical thinking, communication, and collaboration. These skills are very important for teaching knowledge in depth and encouraging students to demonstrate their understanding through real performance. The inquiry-based learning model emphasizes the process of independent knowledge search and discovery by learners, which is in line with current learning demands. Based on this, this study aims to determine the potential and initial conditions, development process, effectiveness, and characteristics of inquiry-based gamification media using the Wordwall digital application in improving the English learning outcomes of seventh-grade students. This study uses the 4D model development method (Define, Design, Develop, Disseminate), involving 90 seventh-grade students at SMP Negeri 32 Bandar Lampung. The data analysis technique used was N-gain analysis to measure learning outcome improvement. The results of the study indicate that the potential and initial conditions suggest that the use of interactive learning media can increase student learning motivation. The development process followed the 4D model stages systematically. The media developed proved to be effective, with 100% of students experiencing an increase in learning outcomes based on N-gain analysis. The development characteristics show that the cognitive aspect dominates with an average percentage of 86.24%.

Keyword: Model Development, Inquiry Learning, Gamification, Learning Outcomes, Learning Outcomes, English