

INTISARI

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, termasuk kemampuan berbahasa Inggris yang merupakan ketrampilan dasar di era global. Namun pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Karangreja masih menghadapi berbagai tantangan. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) kurang mampu menarik perhatian siswa sehingga keterampilan berbicara tidak berkembang secara maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru, rata-rata nilai siswa masih berada di bawah standar kelulusan minimum (KKM), yaitu 64 dari 72. Selain itu, terbatasnya waktu belajar yang hanya dua jam per minggu menjadi salah satu kendala yang memperlambat pertumbuhan siswa. Sebagai solusinya, penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android dengan konsep gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), yang terdiri dari lima tahapan sistematis. Dikembangkan dengan menggunakan framework flutter, aplikasi ini menawarkan elemen gamifikasi seperti level, poin, tantangan, dan hadiah. Fitur utamanya meliputi simulasi berbicara dengan AI, kuis interaktif, dan materi pembelajaran berbasis video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut evaluasi guru, skor rata-rata berbicara siswa meningkat dari 64 menjadi 78,5 setelah menggunakan aplikasi. Pengujian menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT) juga menunjukkan kepuasan pengguna yang tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 75% yang termasuk pada kategori “baik”. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat menjadi solusi inovatif untuk menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih inovatif untuk menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih efektif dan interaktif.

Kata kunci: ADDIE, Gamifikasi, Android, Flutter, Pembelajaran Bahasa Inggris.

ABSTRACT

Education plays an important role in improving human resources, including English language skills which are basic skills in the global era. However, English learning at SMP Negeri 1 Karangreja still faces various challenges. The teacher centered learning method is less able to attract students' attention so that speaking skills are not developed optimally. Based on interviews conducted with teachers, the average student score is still below the minimum passing standard (KKM), which is 64 out of 72. In addition, the limited learning time of only two hours per week is one of the obstacles that slow down student growth. As a solution, this research develops an Android-based learning application with the concept of gamification to increase students' motivation and speaking skills. The development methodology used is ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), which consists of five systematic stages. Developed using the flutter framework, the app offers gamification elements such as levels, points, challenges and rewards. Its main features include AI speaking simulations, interactive quizzes, and video-based learning materials. The results show that the app is effective in improving students' learning outcomes. According to teacher evaluations, students' average speaking score increased from 64 to 78.5 after using the app. Testing using the User Acceptance testing (UAT) method also showed high user satisfaction with an average score of 75% which is included in the "good" category. Therefore, this application can be an innovative solution to make English learning more innovative to make English learning more effective and interactive.

Keywords: ADDIE, Gamification, Android, Flutter, English Language Learning.