

**DEVELOPING ENGLISH WEBSITE GAME-BASED LEARNING FOR  
FOURTH-GRADE FIRST SEMESTER ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS**

**By:**

**Ni Luh Kadek Erna Wijayani, 1912021150**

**English Language Education**

**ABSTRACT**

This study aims to develop an English website game based-learning media for 4th-grade elementary school students. The subjects of this study were 4th-grade elementary school students and an English teacher. The research method used is design and development by Richey & Klein (2007). Five stages must be passed in the design and development: analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the data collection process, several instruments were used, namely interview guides for teachers, observation sheets to observe the learning process in the classroom, analysis of documents in the form of teaching modules, rubrics for assessment by educational experts, rubrics for teacher assessment, and student questionnaires. The product resulting from this research is a web-based prototype game. There are 3 material topics and quizzes in this game. The first topic is the use of verb-ing, the second topic is the numbers 50-100, and the third topic is rooms and objects in the house. To find out the quality of the games that have been developed, data from education experts, teachers, and students have been collected for analysis. The results of the data analysis show that the game prototype gets a very valid product qualification so that it can be used as a learning medium for grade 4 students and children who want to learn English.

**Keywords:** gamification, 21<sup>st</sup> century, learning media.

**DEVELOPING ENGLISH WEBSITE GAME-BASED LEARNING FOR  
FOURTH-GRADE FIRST SEMESTER ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS**

**Oleh:**

**Ni Luh Kadek Erna Wijayani, 1912021150**

**Pendidikan Bahasa Inggris**

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan game pembelajaran berbasis *website* untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 sekolah dasar dan guru bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design & Development* oleh (Richey & Klein, 2007). Ada lima tahapan yang harus dilalui dalam desain dan pengembangan ini di antaranya yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam proses pengumpulan data, terdapat beberapa instrumen yang digunakan yaitu panduan wawancara untuk guru, lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas, analisis dokumen berupa modul ajar, rubrik penilaian ahli pendidikan, rubrik penilaian guru, dan kuisioner siswa. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *prototype* game yang berbasis *website* untuk belajar bahasa Inggris. Terdapat 3 topik materi dan kuis dalam game ini. Topik pertama adalah penggunaan *verb-ing*, topik kedua adalah *numbers 50-100*, dan topik ketiga adalah *room at home*. Untuk mengetahui kualitas dari game yang telah dikembangkan, data dari para ahli pendidikan, guru dan siswa telah dikumpulkan untuk dianalisis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa *prototype* game mendapatkan kualifikasi *very valid* produk. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 dan anak-anak yang ingin belajar bahasa Inggris.

**Kata kunci:** gamification, 21<sup>st</sup> century, learning media.