

THE DEVELOPMENT OF WEBSITE BASED-GAME AS ENGLISH LEARNING MEDIA FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SECOND SEMESTER

BY:

Luh Kadek Dwi Windari

(1912021090)

English Language Education Department

ABSTRACT

This study aims to develop a website-based game in English, intended as a learning medium for fifth grade elementary school students. Five students at the fifth-grade elementary school students are the subject of this research. The method used in this study is Design and Development (D&D) by (Richey R. & Klein, 2007) . To support the development process, this research use ADDIE development model consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stage. In the data collection process, several instruments were used, including interview guides for teachers, observation sheets to observe the learning process, document analysis in the form of syllabus and books, educational expert assessment rubrics, and questionnaires for teachers as users and 5th-grade elementary school students. Based on the observation results, the school still uses conventional method and minimal in using technology-based interactive learning media. Based on the syllabus analysis four relevant topics will be developed: *Clothes*, *Farm Animals*, *Hobbies*, and *Things to do on Holidays*. The final product of this study is a website based-game prototype that covers four topics and can be accessed via smartphone, laptop, and computer. Assessments are carried out by experts, and questionnaires are filled out by users to determine product quality. The assessment results show that the website based-game is considered as effective learning media and can be used as a suitable learning medium for fifth grade elementary school students in learning English.

Keywords: Education in 21st century era, technology, gamification, learning media, young learners

THE DEVELOPMENT OF WEBSITE BASED-GAME AS ENGLISH LEARNING MEDIA FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SECOND SEMESTER

OLEH:

Luh Kadek Dwi Windari

(1912021090)

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan permainan dalam bahasa Inggris yang berbasis website yang ditujukan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas 5. Lima siswa kelas lima sekolah dasar menjadi subjek dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D) oleh (Richey R. & Klein, 2007). Untuk mendukung proses pembuatan produk, peneliti menggunakan ADDIE model pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses pengumpulan data, terdapat beberapa instrument yang digunakan diantaranya panduan wawancara untuk guru, lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran, analisis dokumen berupa silabus dan buku, rubrik penilaian ahli pendidikan, dan kuesioner untuk guru sebagai pengguna dan siswa kelas 5 SD. Berdasarkan hasil observasi sekolah masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hasil analisis silabus terdapat empat topik yang relevan untuk dikembangkan: *Clothes, Farm Animal, Hobbies, Things to do on Holidays*. Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa prototype permainan berbasis website yang mencakup ke empat topik dan dapat diakses melalui smartphone, laptop, dan komputer. Penilaian dilakukan oleh ahli dan pengisian kuesioner oleh pengguna untuk mengetahui kualitas produk. Hasil penilaian menunjukkan bahwa website game based dikategorikan sebagai produk yang sangat efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak untuk siswa kelas 5 sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: pembelajaran abad 21, teknologi, gamifikasi, media pembelajaran, *young learners*