

Harismayanti, I. (2020) Developing Gamified-Based Learning Handbook for 10th Grade Students of Senior High School in the Indonesian EFL Context, Thesis, English Education, Post Graduate Study Program, Ganesha University of Education

This thesis has been supervised and approved by Supervisor I: Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A. and Suupervisor II: Made Hery Santosa, PhD.

Keywords: DDR, gamification, handbook, learning activities, 21st-century learning skills

ABSTRACT

Diffusion of digital literacy and technological practices in 21st-century learning has become a constructive requirement in education. To align this, the present study aimed at designing and developing gamified-based learning handbook for 10th grade students of senior high school in the Indonesian EFL context. This study was based on the design and development research design proposed by Richey and Klein (2007). This study was carried out through four phases of DDR, namely, analysis, design, development, and evaluation. The obtained data were collected through observation, interview, and document analysis and analyzed qualitatively through Interactive Model Analysis by Miles and Huberman (1994). The quality of developed product was obtained through Interrater Agreement Model by Gregory (2007). The subjects were 15 tenth grade students of senior high school and 10 tenth grade English teachers. The object of this study was the gamified-based learning handbook for tenth grade of senior high school. The result of the study shows (1) the development of a gamified-based learning handbook for 10th grade students in the Indonesian EFL learning activities to support the acquisition of 21st-century learning, digital literacy, and technological practices (2) the quality of the gamified-based learning handbook was classified into an excellent media (96). The result of developed product can be used as a supplementary handbook to infuse the acquisition of 21st-century skills, digital literacy, and technological practices in learning. Further study still needs to be conducted to explore the specific impact of a gamified-based handbook on students' performance in learning.



UNDIKSHA

Harismayanti, I. (2020) Pengembangan Handbook Berbasis Gamifikasi untuk kelas 10 SMA di Konteks EFL Indonesia, Post Graduate Study Program, Ganesha University of Education

Tesis ini telah dibimbing dan disetujui oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A. dan Pembimbing II: Made Hery Santosa, PhD.

Kata kunci: DDR, gamifikasi, handbook, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, keterampilan belajar abad 21

ABSTRAK

Difusi literasi digital dan praktik teknologi dalam pembelajaran Abad 21 telah memberikan pengaruh konstruktif di dunia Pendidikan. Untuk mendukung hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan buku pegangan berbasis gamifikasi untuk kelas 10 SMA di konteks EFL Indonesia. Penelitian ini menggunakan *Design and Development Research (DDR)* yang diajukan oleh Richey dan Klein (2007). Penelitian ini dilakukan melalui fase-fase penelitian DDR yakni analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Data dari penelitian ini didapatkan melalui observasi, interview, dan analisis dokumen dan dianalisis secara kualitatif dengan *Interactive Model Analysis* dari Miles dan Huberman (1994). Kualitas produk yang dikembangkan dianalisis melalui *Interrater Agreement Model* dari Gregory (2007). Subjek penelitian adalah 15 murid kelas X dan 10 guru bahasa Inggris kelas X. Objek dalam penelitian ini adalah buku pegangan pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) pengembangan buku pegangan berbasis gamifikasi untuk kelas 10 SMA dalam kegiatan pembelajaran EFL di Indonesia untuk menunjang akuisisi pembelajaran Abad 21, literasi digital, dan praktik teknologi (2) kualitas buku pegangan pembelajaran berbasis gamifikasi diklasifikasikan dalam kategori media yang sangat baik (96). Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai buku pegangan penunjang untuk menanamkan akuisisi keterampilan abad 21, literasi digital, dan praktik teknologi dalam pembelajaran. Studi lebih lanjut masih perlu dilakukan untuk menyelidiki dampak spesifik buku pegangan berbasis gamifikasi pada siswa dalam pembelajaran.