

## ABSTRACT

Sekarputri, W. E. (2024). *Exploring the influence of low-tech gamification on students' behavioral engagement in learning*. Yogyakarta: English Language Education Study Program.

Gamification is the integration of game-like elements into non-game contexts. Low-tech gamification is one type of gamification. Low-tech gamification can influence students' engagement in the classroom both cognitively and behaviorally. However, a few studies have examined the influence of low-tech gamification itself especially on observable actions (behavioral actions).

This study aimed to explore the influence of low-tech gamification on behavioral engagement in university students. This study has two research questions formulated: (1) How does low-tech gamification influence students' behavioral engagement? and (2) What are elements that contribute to the success the implementation of low-tech gamification?

A basic qualitative was used by conducting interviews as an instrument. The participants were selected based on purposeful sampling. The criterion for participants in this research were university students majoring in education and students who have had learning experiences in the gamification concept. The participants consisted of six students of Sanata Dharma University Yogyakarta who were in the sixth semester of the English Language Education Study Programme where the selection of each two participants (male and female) represented the level of learning ability of students namely low, medium, and high. The selection of participant nominations was based on expert recommendations which is the lecturer who experienced in teaching gamification concept. The researcher made a blueprint as a guide and had done the pilot study before conducting the interview.

The results of this research study showed that low-tech gamification influences students' behavioral engagement which includes active participation, persistence, proactive knowledge-seeking, ability to maintain concentration and effort in class activities. The elements of gamification are involved in influencing students' engagement in the classroom activities.

**Keywords:** *behavioral engagement, gamification, low-tech gamification*

## ABSTRAK

Sekarputri, W. E. (2024). Mengeksplorasi pengaruh gamifikasi berteknologi rendah terhadap keterlibatan perilaku siswa dalam pembelajaran. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris.

Gamifikasi merupakan pengintegrasian elemen *game* kepada konteks non-*game*. Gamifikasi berteknologi rendah merupakan salah satu tipe dari gamifikasi. Gamifikasi berteknologi rendah memengaruhi keterlibatan mahasiswa di dalam kelas secara kognitif maupun behavioral. Tetapi, sedikit yang meneliti mengenai pengaruh gamifikasi berteknologi rendah sendiri terutama pada aksi yang dapat diamati (aksi behavioral).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor pengaruh dari gamifikasi berteknologi rendah pada keterlibatan behavioral pada mahasiswa di tingkat universitas. Studi ini memiliki dua pertanyaan penelitian yang dirumuskan: (1) Bagaimana gamifikasi berteknologi rendah memengaruhi keterlibatan behavioral pada mahasiswa? dan (2) Elemen apa yang berkontribusi pada kesuksesan dalam mengimplementasikan gamifikasi berteknologi rendah?

Studi kualitatif dasar digunakan pada penelitian ini dengan melakukan wawancara sebagai instrumen. Partisipan dipilih berdasarkan *purposeful sampling*. Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan dan mahasiswa yang telah memiliki pengalaman belajar dalam konsep gamifikasi. Partisipan yang terdiri dari enam orang mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berada di semester enam pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris dimana pemilihan setiap dua partisipan (laki-laki dan perempuan) mewakili level kemampuan belajar mahasiswa yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Pemilihan partisipan didasari oleh rekomendasi dari ahli yaitu dosen yang mampu dan mengajar mata kuliah berbasis gamifikasi. Peneliti membuat *blueprint* sebagai panduan dan telah melakukan *pilot study* terlebih dahulu sebelum melakukan wawancara.

Hasil studi penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berteknologi rendah memengaruhi keterlibatan secara behavioral mahasiswa yang meliputi partisipasi aktif, ketekunan, keaktifan mencari pengetahuan, kemampuan untuk menjaga berkonsentrasi, usaha dalam aktivitas kelas. Elemen-elemen gamifikasi membantu untuk menstimulasi keterlibatan mahasiswa didalam kelas.

**Kata kunci:** gamifikasi, keterlibatan perilaku, gamifikasi berteknologi rendah