

ABSTRAK

Purwaningsih, Agustina Ekwin. (2022). *Pengembangan Gamifikasi Digital untuk Latihan Tata Bahasa yang Terkontekstualisasi Mahasiswa*. Yogyakarta: Kajian Bahasa Inggris. Program Magister. Universitas Sanata Dharma.

Meningkatkan keterlibatan siswa dan menyediakan bahan ajar yang terkontekstualisasi menjadi tantangan dalam pembelajaran tata bahasa. Di sisi lain, pendidikan telah banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gamifikasi digital untuk latihan tata bahasa yang terkontekstualisasi khususnya untuk mahasiswa Sastra Inggris, Universitas Sanata Dharma. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) *bagaimana latihan tata bahasa terkontekstualisasi yang digamifikasi dikembangkan*; dan (2) *game element apakah yang diadopsi dalam latihan tata bahasa terkontekstualisasi yang digamifikasi*?

Untuk menjawab kedua rumusan masalah di atas, peneliti menerapkan siklus Penelitian dan Pengembangan (R&D). Analisis dokumen, observasi, wawancara, diskusi kelompok terfokus, dan kuesioner digunakan sebagai instrument dalam mengumpulkan data.

Proses pengembangan *game* terdiri dari delapan tahap, yaitu Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Perencanaan, Pengempangan Bentuk Awal, Uji Lapangan Awal, Revisi Produk Utama, Uji Lapangan Utama dan Revisi, Penilaian, Ahli, dan Revisi Produk Akhir. Skor kelayakan *game* pada Uji Lapangan Utama adalah 4,71 yang berarti bahwa *game* layak digunakan dalam pembelajaran tata bahasa. Selain itu, kegunaan *game* yang diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* pada fase ketiga dari Uji Lapangan Utama mencapai 88,31. Sedangkan, pada Penilaian Ahli, skor kegunaan *game* mencapai 87,5. Angka ini menunjukkan bahwa siswa dan ahli mengakui bahwa *game* yang dikembangkan sangat baik dan dapat diterima.

Latihan tata bahasa terkontekstualisasi yang digamifikasi ini mengadopsi tujuh elemen *game* yang merepresentasikan lima dimensi *game* edukasi. Pada dimensi performa, Umpan Balik Langsung dihadirkan. Pada dimensi ekologi, *Marketplace* diadopsi. Pada dimensi sosial, Sistem Komunikasi dan Tugas Kolaboratif diadopsi. Pada dimensi personal, Avatar dan Sensasi dihadirkan. Sedangkan, dimensi fiksional dihadirkan melalui *Quest*. Pengadopsian elemen-elemen ini berdasarkan data yang dikumpulkan pada tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Uji Lapangan Utama, dan Penilaian Ahli.

Dapat disimpulkan bahwa studi ini menemukan bahwa gamifikasi dapat diterapkan dan digunakan oleh mahasiswa untuk pembelajaran tata bahasa yang terkontekstualisasi. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa dianjurkan untuk mengeksplorasi penggunaan elemen *game* lain dalam pembelajaran tata bahasa yang belum dipelajari dalam studi ini, seperti Kompetisi dan Tekanan Waktu. Selain itu, dampak *game* pada keterlibatan, motivasi, dan performa akademik siswa juga berpotensi untuk studi-studi berikutnya.

Keywords: *digital, gamification, contextualized grammar learning*

ABSTRACT

Purwaningsih, Agustina Ekwin. (2022). *Developing Digital Gamification for Undergraduate Students' Contextualized Grammar Practices*. Yogyakarta: English Language Studies. Graduate Program. Sanata Dharma University.

Improving students' engagement and providing contextualized materials have become the challenges in teaching grammar. On the other hand, education has been penetrated by the development of digital technology to enhance students' learning experience. This research aims to develop digital gamification for contextualized grammar practices specifically used by undergraduate students of English Letters, Sanata Dharma University. Therefore, the research problems are: (1) *how are the gamified contextualized grammar practices developed*; and (2) *what game elements are adopted in the gamified contextualized grammar practices*?

In order to answer these two questions, Research and Development (R&D) cycle was employed. A document analysis, observation, interview, Focus Group Discussion (FGD), and questionnaires were used as the instruments in gathering the data.

The development process of the games consists of eight steps, namely Research and Information Collecting, Planning, Development of the Preliminary Form, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing and Revisions, Expert Judgment, and Final Product Revision. The score of the game feasibility in the Preliminary Field Testing was 4.71 which means that the games are feasible for grammar learning. In addition, the usability of the games tested using the System Usability Scale (SUS) in the third phase of Main Field Testing scored 88.31. Meanwhile, in the Expert Judgment, the game usability was scored 87.5. These numbers show that the students and the expert admit that the developed games are excellent and acceptable.

The gamified contextualized grammar practices adopt seven game elements that represent the five dimensions of educational games. In the performance dimension, Immediate Feedback is presented. In the ecological dimension, Marketplace is adopted. In the social dimension, a Communication System and Collaborative Task are adopted. In the personal dimension, Avatar and Sensation are presented. Meanwhile, the fictional dimension is presented through the Quests. The adoption of these elements is based on the data gathered in Research and Information Collecting, Main Field Tests, and Expert Judgment steps.

In summary, the findings of this study suggest that gamification is applicable and usable for undergraduate students' contextualized grammar learning. Future researchers who intend to conduct this line of research are recommended to explore the use of other game elements in gamified grammar learning that are not studied yet in this research, such as Competition and Time Pressure. Additionally, the impacts of the games on students' engagement, motivation, and academic performance are also considerable potential for further studies.

Keywords: *digital, gamification, contextualized grammar learning*