

## ABSTRACT

Sion, Gloria Putra. 2023. *Designing a Set of Supplementary Reading Materials Using the Gamification Method for Senior High School*. English Language Education Study Program, Department of Language and Arts, Faculty of Teachers Training and Education, Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Reading is an essential skill that plays a crucial role in our personal and professional lives. It is a fundamental tool for learning, communication, and personal growth. In this study, the researcher conducted the research in SMA BOPKRI 2 Yogyakarta. The researcher observed and analyzed the students' activities, materials, and learning media. The researcher had the observation along with the PLP-PP Program (*Program Pengenalan Lapangan Persekolahan-Pengelolaan Pembelajaran*). From the observation, the researcher found that the students were not provided with enough reading materials. Therefore, the researcher of this study initiated to design supplementary reading materials for the senior high school students.

This study was formulated into two research questions: (1) How is a set of supplementary reading materials using gamification for senior high school students designed? (2) What does a set of supplementary reading materials using gamification for senior high school students look like?

This study used Design and Development (D&D) Research Method Level 1 by Richey and Klein (2009). There are five steps used in this research method, namely, potentials and problems, literature study and information collecting, designing product, design validation, and validated design.

As a result of this study, the researcher designed prototype of the supplementary materials using Canva. Then, the first prototype of the supplementary materials was validated by the experts. After the validation, the researcher revised the materials prototype as suggested by the experts. The last step was the validated design, which was the final result of this study. The final supplementary materials consisted of five chapters which use the standard materials in the KD & KI English language subject (*Kompetensi Dasar & Kompetensi Inti*) by the Ministry of Education and Culture. Also, for the gamification assessment, the supplementary materials used Quizizz and WordWall learning platform.

Keywords: *Reading skills, gamification, supplementary materials*

### ABSTRAK

Sion, Gloria Putra. 2023. *Designing a Set of Supplementary Reading Materials Using the Gamification Method for Senior High School*. Pendidikan Bahasa Inggris, Departemen Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

*Membaca adalah kemampuan esensial yang mempengaruhi kehidupan personal dan profesional kita. Itu merupakan sebuah dasar untuk belajar, berkomunikasi, dan berkembang. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di sebuah sekolah menengah atas. Sekolah tersebut merupakan SMA BOPKRI 2 Yogyakarta. Peneliti mengobservasi dan menganalisis aktivitas, materi, dan media pembelajaran. Peneliti melakukan observasi sembari melaksanakan kegiatan PLP-PP (Program Pengenalan Lapangan Persekolahan-Pengelolaan Pembelajaran). Berdasarkan observasi, peneliti menemukan bahwa para siswa tidak disediakan materi bacaan yang cukup. Oleh karena itu, peneliti dipenelitian ini berinisiatif mendesain materi bacaan tambahan untuk siswa sekolah menengah atas.*

*Penelitian ini disusun kedalam dua pertanyaan riset: (1) Bagaimana materi tambahan membaca menggunakan metode gamifikasi untuk siswa sekolah menengah atas didesain? (2) Seperti apakah materi tambahan membaca menggunakan metode gamifikasi untuk siswa menengah atas?*

*Penelitian ini menggunakan Metode Riset Desain dan Pengembangan (D&D) Level 1 oleh Richey dan Klein (2009). Dalam metode riset ini terdapat lima langkah, yaitu, Potensi dan Masalah, Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi, Mendesain Produk, Validasi Desain, dan Desain yang telah Tervalidasi.*

*Sebagai hasil dari penelitian ini, peneliti mendesain materi tambahan menggunakan Canva. Kemudian, prototipe dari materi tambahan mula-mula divalidasi oleh para ahli. Setelah memvalidasi prototype materi, peneliti merivisi prototipe tersebut berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli. Materi tambahan yang telah di revisi merupakan hasil akhir dari penelitian ini. Materi tambahan yang telah selesai dibuat terdiri dari lima bab dengan menggunakan materi standar untuk siswa menengah atas, yang terdapat di KD & KI mata pelajaran bahasa Inggris (Kompetensi Dasar & Kompetensi Inti) oleh Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan. Juga, pada asesmen gamifikasi menggunakan media belajar Quizizz dan WordWall.*

**Kata kunci:** Reading skill, gamification, supplementary materials