

ABSTRACT

Supma, Ricky Candra Putra Yudha (2024). *Designing adjective card (JECCA) media learning for level A1 students*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Teachers Training and Education Faculty, Sanata Dharma University.

Nowadays, teachers should use many ways to make the students engage to learn. Since the pandemic of COVID-19, students have been experiencing less face-to-face communication with other people and mostly they chose to play with their smartphones. The researcher provides a learning media to improve their lack of communication with their classmates and teachers. In education itself, gamification is one of the popular concepts to engage students through motivation, skill, communication, and knowledge.

This project explores the creation of JECCA, a gamified educational card game intended to improve learning for A1-level English learners. Due to the decrease in in-person interactions, the COVID-19 pandemic brought attention to the need for creative teaching strategies. JECCA deals with this by integrating instructional material with a well-known card game format and emphasizing adjectives as well as nouns. This research has two research questions namely a) how is the “JECCA” developed? b) what is the look and the design of JECCA?

This research uses quantitative methods. Due to the distribution of questionnaires, the researcher assessed the number of answers from respondents through the distributed questionnaires. From the results of data analysis through questionnaires, it shows that the learning media (JECCA) created by researchers can be used to help SMA N 1 Playen students in supporting English language learning.

The project finds and closes gaps in student motivation, resources, and skills using the ADDIE instructional design model. Early tests with SMA 1 Playen students in the eleventh-grade show promise in enhancing engagement and communication. The goal of this research is to produce an innovative, interactive learning tool that can improve student engagement and act as a prototype for upcoming innovations in education.

Keywords: ADDIE model, card games, communication, gamification

ABSTRAK

Supma, Ricky Candra Putra Yudha (2024). *Designing adjective card (JECCA) media learning for level A1 students*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Saat ini, guru harus menggunakan banyak cara untuk membuat siswa terlibat dalam belajar. Semenjak adanya pandemi COVID-19, pelajar kurang melakukan komunikasi tatap muka dengan orang lain dan lebih banyak memilih bermain dengan ponsel pintarnya. Peneliti menyediakan media pembelajaran untuk memperbaiki kurangnya komunikasi mereka dengan teman sekelas dan guru. Dalam dunia pendidikan sendiri, gamifikasi adalah salah satu konsep populer untuk melibatkan siswa melalui motivasi, keterampilan, komunikasi, dan pengetahuan.

Proyek ini mengeksplorasi pembuatan JECCA, permainan kartu pendidikan gamified yang dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran bagi pelajar bahasa Inggris tingkat A1. Karena berkurangnya interaksi tatap muka, pandemi COVID-19 membawa perhatian pada perlunya strategi pengajaran yang kreatif. JECCA mengatasi hal ini dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan format permainan kartu yang terkenal, dengan penekanan pada kata sifat dan kata benda. Penelitian ini mempunyai dua pertanyaan penelitian yaitu a) bagaimana “JECCA” dikembangkan? b) bagaimana tampilan dan desain JECCA?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Karena adanya penyebaran kuesioner maka peneliti menilai jumlah jawaban dari responden melalui penyebaran kuesioner. Dari hasil analisis data melalui angket menunjukkan bahwa media pembelajaran (JECCA) yang dibuat peneliti dapat digunakan untuk membantu siswa SMA N 1 Playen dalam menunjang pembelajaran bahasa Inggris.

Proyek ini menemukan dan menutup kesenjangan dalam motivasi, sumber daya, dan keterampilan siswa dengan menggunakan model desain instruksional ADDIE. Tes awal dengan siswa SMA 1 Playen di kelas sebelas menunjukkan harapan dalam meningkatkan keterlibatan dan komunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadi prototipe inovasi masa depan dalam pendidikan.

Kata kunci: ADDIE model, card games, communication, gamification