IGNATIAN
INTERNATIONAL JOURNAL FOR MULTIDISCIPLINARY RESEARCH
www.icceph.com
ISSN 2984-9942

PAGGAMIT NG GAMIFICATION TOOLS SA INDIBIDWAL AT KOLABORATIBONG GAWAIN SA PAGTUTURO NG FILIPINO 7

Emelda M. Soriano, Ph.D.

Graduate, Lyceum Northwestern University
Dagupan City, Philippines

https://doi.org/10.5281/zenodo.14568965

ABSTRACT

Ang pag-aaral na ito ay may layuning matukoy ang mga ginagamit na gamification tools sa indibidwal at kolaboratibong gawain, ang preperensiya na gamification tools na gustong gamitiin ng guro sa pagtuturo, bentahe, kabisaan, at hamon ng paggamit ng gamification tools. Ginamit sa pag-aaral na ito ang kwantitatibong-deskriptibong metodo. Natuklasan sa pag-aaral na ito na ang pinakaginagamit ng mga guro na gamification tool para sa indibidwal ay Quizizz, Wordwall, at Classpoint. Sa Kolaboratibong gawain naman ay katulad ng Wordwall, Quizlet, Raptivity at Quizizz. Mapapansing hindi nagkakalayo ang naging resulta sa preperensiyang pinili ng guro at mag-aaral sapagkat ayon sa kinalabasan ng pag-aaral ang mga pinakagustong gamification tool ng guro at mag-aaral ay ang Kahoot, Quizizz, Wordwall at Classpoint. Karagdagan pa sa natuklasan sa pag-aaral, ang bentahe ng paggamit ng gamification tool ay nasusuri ng mga mag-aaral ang kanilang dating kaalaman,nagkakaroon ng tiwala sa kanilang sarili at nagagawa nilang intindihin ang mga aralin, makipagpalitan ng ideya, napapaunlad ng mga mag-aaral ang kanilang kritikal na pag-iisip. Sa kabilang banda naman naging mabisa din ang paggamit ng gamification tool sapagkat ang mga mag-aaral ay nagkaroon ng ganap na pagkatuto,napananatili sa matagal na panahon ang kanilang natutuhan, napauunlad ang kanilang partisipasyon sa klase at mataas ang kanilang nakukuhang iskor sa pagsusulit maging sa kanilang performans task. Ilan din sa lumabas na hamon sa paggamit ng gamification tool sa panig ng guro ay ang kahinaan ng internet koneksyon, pagpili at paghahanda ng gamification para sa tiyak na aralin. Batay sa mga resulta ng pag-aaral na ito, inirerekomenda ng mananaliksik na yakapin at dalasan pa ng mga guro ang paggamit ng gamification tools sapagkat marami itong bentahe at bisa sa pagtuturo maging sa pagkatuto ng mga mag-aaral.

Keywords: *Paggamit, Gamification, Gamification Tools, Indibidwal, Kolaboratibo*

INTRODUCTION

“Filipino, isang asignaturang nakababagot”. Iyan ang turing ng maraming mag-aaral sa sabjek na ito. Ang pagtuturo nito ay isang napakahirap na gawain lalo na kung nakakahon sa tradisyunal na pamamaraan ang guro --- mula sa paghahanda o pagbuo ng banghay-aralin tungo sa pagtuturo sa mga mag-aaral ng bagong paksa araw-araw. Isa sa mga hamon ng guro sa pagtuturo ay ang mga estratehiya na kailangan gamitin upang hindi mabagot sa pag-aaral ang mga estudyante. Napakahalaga na magkaroon ng barayti na estratehiya ang guro upang lalong maengganyo ang mga mag-aaral na makibahagi sa talakayan. Ang mapang-engganyong estratehiya sa pagtuturo ay nakalilikha ng magandang kapaligiran sa pagkatuto ng mga mag-aaral nang walang pangamba at takot na matuto. Magiging mabisa at matagumpay ang pagkatuto at pagtuturo kung tama, akma, at angkop sa kawilihan ng mga mag-aaral ang estratehiyang ginagamit ng guro.

Ang bawat guro ay may kani-kaniyang estratehiya na ginagamit sa kanyang pagtuturo sa indibidwal man o maging sa kolaboratibong pagkatuto ng mga mag-aaral.Ang indibidwal at kolaboratibong estratehiya sa pagtuturo ay makatutulong sa mga mag-aaral na mapaunlad ang kanilang akademikong performans at ugnayang sosyal sa kapwa mag-aaral. Sa mga ganitong gawaing pangklase ang mga mag-aaral ay malayang makipagtalakayan, magpalitan ng ideya, magbigay ng solusyon sa gawaing ibinigay ng guro at iba pa. Natuklasan ni Vygotsky (1978) na nabanggit sa pag-aaral ni Galgo (2016), ang mga mag-aaral ay may kakayahang magpamalas ng mataas na level na intelektwal kapag binigyan ng oportunidad na lumahok sa mga gawaing kolaboratibo kaysa mag-aral ng sarilinan. Sa mga pahayag na nabanggit, mahalagang mapagtunan ng guro ang kolaboratibong gawain maging ang ugnayang sosyal na makapagpapalabas ng kakayahan at kaalaman sa tulong ng interaktibong gawaing pangklase upang magkaroon ng holistikong pagkatuto ang mga mag-aaral.

Sa paglipas ng ilang mga taon, unti-unting nagkaroon ng pagbabago ang mgapamamaraan at estratehiya na ginagamit ng guro mula sa mga tradisyunal na estratehiya patungo sa makabagong pamamaraan ng pagtuturo. Kung dati, ang nakasanayan na estratehiya sa pagtuturo ay gumagamit ng mga manila paper, mga larawan, ilustrasyon at iba pa. Sa kasalukuyan ay madalang na itong makita na ginagamit ng guro sapagkat nasa modernong panahon na ang pagtuturo ngayon na kung saan ay maaaring gumamit ang guro ng tv, projector, laptop at iba pa kagamitang pampagtuturo.

Ayon kay Novak (1998), na nabanggit sa pag-aaral ni Mickshiey (2011) ang tradisyunal na pagtuturo ay nakapokus sa guro bilang tagakontrol sa kapaligiran ng mga mag-aaral.” Sa ganitong pagtuturo, mahabang durasyon ang nakatuon sa guro samantalang ang mga mag-aaral ay pawang nagbabasa o nakikinig lamang. Ang pagiging sanay sa pamaraang tradisyunal na pagtuturo ay hindi sapat na kasanayan ng guro kung kaya’t kinakailangang makisabay sa paggamit ng teknolohiya sa pagtuturo maging ang mga bagong bihis na estratehiya sa pagtuturo ay kailangang maipaganap sa

klase para sa ikakaunlad ng pagkatuto at pagtuturo. Sa pahayag nina Diaz at Cartnal (1999) na nabanggit din sa pag-aaral nina Titco (2017) na dapat baguhin ng mga tagapagturo ang kanilang mga estratehiya sa pagtuturo base sa pagpapahalaga sa pagkakaiba-iba ng learning styles ng mga estudyante. Sa puntong ito, kailangang matugunan ang pangangailangan ng mga mag-aaral na matuto gamit ang mga iba't ibang estratehiya o pamamaraan ng guro upang mapaunlad ang kakayahan at kaalaman ng mga mag-aaral.

Mataas ang kahilingan ng pangkasalukuyang estado ng edukasyon ngayon sapagkat dapat makasabay ang mga mag-aaral na may higit na kasanayan at kakayahang intelektwal mapalokal o global man. Sa ganitong sitwasyon ay nasa kamay ng mga guro ang katagumpayan ng mga mag-aaral upang magkaroon ng holistikong pagkatuto. Makatutulong ang pagsasamoderno ng pagtuturo na kung saan ang mga guro ay kailangang maging malikhain at maalam sa teknolohiya upang maging epektibo sa mga gagamiting estratehiya sa pagtuturo kagaya na lamang ng paggamit ng laptop, tv, projector at sa tulong ng akses sa internet ay maaaring gamitin ang mga aplikasyong gamification tools upang gawing buhay ang pagkatuto at pagtuturo sa loob ng klase. Kailangan pag-aralan ng mga guro ang mga ganitong makabagong inobasyon ng pagtuturo upang magamit ito sa makabuluhang pagkatutuo ng mga mag-aaral lalo mataas ang potensyal nitong magpanatili ng antas ng pakikinig at pakikibahagi ng mga mag-aaaral sa loob ng klase.

Marami na ang nagsiusbong na pag-aaral na nagsasabing mas nagiging interaktibo ang isang talakayan kapag bagong estratehiya ang ginagamit ng guro. Ngunit kaalinsabay ng pakikiayon sa bagong pamamaraan ng pagtuturo ay kaakibat din nito ang pag-alam sa paggamit ng mga ito upang mas lalong mabisa ang pagkatuto ng mga mag-aaral.Samakatuwid, kailangang makisabay sa agos ng pagbabago sa larangan ng pagtuturo ang mga guro.

Sa pag-usbong ng teknolohiya, nagdulot ito ng malaking impak sa larangan ng edukasyon sapagkat marami ang nagawang aplikasyon na dinisenyo upang magamit ng guro bilang isa sa pantulong sa pagpoproseso ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Ito ang mga naimbentong gamification tools na kung saan batay sa mga pag-aaral na naisagawa, malaki ang naging epekto nito sa pagpapaunlad ng akademikong performans ng mga mag-aaral, maging ang indibidwal o kolaboratibong pagkatuto ay maaari ding maisagawa gamit ang mga aplikasyon na ito. Kaya nararapat na mapag-aralan ng mga guro ang gamification tools upang malaman ang kapakinabangan nito sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto.

Ang Gamification ay ang paggamit ng mga elemento ng disenyo ng laro sa paraang hindi nakaangla sa tipikal na paglalaro ng mga mag-aaral kagaya ng mga mobile game, ginawa ito upang hikayatin at maging interaktibo ang klase. Sa patuloy na pag-unlad ng teknolohiya ay mas nakakagawa ng gamification tools na maaaring gamitin bilang bagong inobasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino na katulad ng mga online platform na Quizizz, Kahoot!, Socrative, at Bamboozle. Ang mga ito ay maaaring magamit

at pagpilian ng mga guro sa malikhaing proseso sa pagkatuto na makapagbibigay ng motibasyon sa mga mag-aaral na lumahok sa talakayan sa loob ng klasrum.

Ang kaalaman sa paggamit ng gamification tools na ito ay napakahalaga sa larangan ng pagtuturo. Binigyang-kahulugan ang gamification tools ni Kapp (2020), na nabanggit sa pananaliksik nina Colendra et.al. (2023) bilang tool sa paggamit ng mga estetika, mekaniks at iba pang elemento ng isang laro upang maaliw ang mga tao, maisakatuparan ang pagkatuto, magdulot ng pagkilos at makapagbigay-solusyon sa mga problema. Bagama't hinango ang konsepto sa iba't ibang laro, ginagamit ng gamification tools ang konsepto ng pagtuturo at pagkatuto.

Samakatuwid, ang gamification tools na ito ay makatutulong sa mga guro na gamitin at gawing buhay ang klase, mas nagiging magaan ang pagtanggap ng kaalaman ng mga mag-aaral lalo na kung ang mga mag-aaral ay nagtututo habang naglalaro, mas matatamo ang layunin ng guro na maituro ang mga aralin nang hindi nahihirapan ang mga mag-aaral sa mga paksang itinuturo.

Dagdag pa, ang gamification tools ay maaaring makapagbigay ng iba't ibang konteksto sa pagtuturo na makapagpapataas sa kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral. Kailangan lang maging malikhain ang guro sa pagpaplano ng aralin at gamitin ang mga onlayn platform katulad ng Quizziz, Kahoot!, Bamboozle at iba pa sa pagbuo nito upang mas makalikha ng isang talakayang interaktibo.

Sa pananaw naman nina Murwa et. al. (2019), ang gamification ay isang makabagong estratehiya sa pagtuturo ng mga aralin na kung saan ay gumagamit ang guro ng desenyo at elemento ng isang laro sa isang sitwasyong hindi naman talaga naglalaro, nabanggit ito sa ginawang pag-aaral nina Colendra et. al. (2023). Sa bahaging ito, talagang malayo na ang nakasayan pamamaraan ng pagtuturo noon---- sa ngayon kailangang makasabay ang mga guro sa pagbabagong bihis ng pagtuturo gamit ang gamification tools.

Pinatunayan din ang kabisaan ng paggamit ng gamification tools sa pag-aaral na isinagawa nina Saud et. al. (2022) na may pamagat na: "Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Class". Sa kanilang, pag-aaral lumabas na malaki ang epekto ng Quizziz at Bamboozles sa pagpapalakas ng partispasyon ng mga mag-aaral sa talakayan maging ang kanilang kasanayan sa Ingles. Ang mga mag-aaral ay masigasig at nakatuon sa pag-aaral ng akademikong pagsulat sa tulong ng paggamit ng gamification.

Sa pag-aaral na isinagawa nina Iwamoto et. al. (2017) na may pamagat na: "Analyzing The Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance" nagpakita ng resulta ng makabuluhang pagkakaiba sa markahang pagsusulit na ginamitan ng gamification tools na katulad ng Kahoot™ kumpara sa mga mag-aaral na hindi ginamitan nito. Iminumungkahing ang pedagohikal na katulad ng Kahoot™ ay may kakayahang pahusayin at pagbutihin ang mga marka sa eksaminasyon sa antas man ng kolehiyo at unibersidad. Ang mga mag-aaral na ginamitan ng Kahoot™ sa pagtuturo ay

nakadama ng positibo tungkol sa kanilang karanasan. Sa pag-aaral na ito ay binibigyang diin ang kahalagahan ng mga bagong inobasyon sa pagtuturo. Kailangang bigyang pansin at isama sa pagbuo ng plano sa pagtuturo.

Maraming mananaliksik ang patuloy na nagsasagawa ng pag-aaral upang maging buhay, masaya, at nakalilikha ng magandang kapaligiran sa pagkatuto ang mga mag-aaral gamit ang gamification tools na ito na talagang nagpatunay na malaki ang naging epekto sa pag-unlad ng komprehensiyon sa pagbasang literal, inferensyal at kritikal, pagtaas ng marka sa eksaminasyon, pagpapalakas ng partispasyon ng mga mag-aaral sa talakayan maging ang kanilang kasanayan sa Ingles at hindi nakadadama ng pagkabalisa at presyur sa pagkatuto ang mga mag-aaral.

Ang implikasyon ng mga nabanggit na pag-aaral ay makatutulong lalo na sa mga guro na gamitin ang gamification tools na ito upang gawing makabagong inobasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino sa indibidwal o kolaboratibong pagkatuto ng mga mag-aaral. Tiyak na hindi na mapag-iiwanan ang mga ibang mag-aaral sa loob ng klase. Sa kasalukuyan, marami na ngayon ang gamification tools na maaaring gamitin bilang pantulong sa pagtuturo hindi lamang sa Filipino kundi maging sa iba pang asignatura.

Sa sariling karanasan at obserbasyon ng mananaliksik, kadalasan nakakahon pa rin sa tradisyunal na pagtuturo at estratehiya ang ilang mga guro. Madalas na sinasabi na ang Filipino ay nakakabagot na sabjek, ang mga guro sa asignaturang Filipino ay kailangan alisin ang ganitong konsepto sa mga mag-aaral at isa ito sa dahilan kung bakit naisip ng mananaliksik na pag-aralan ang gamification tools na maaaring magamit sa pagtuturo sa pang-indibiwal o pangkolaboratibong pagkatuto. Ang mga mag-aaral ngayon ay digital natives kaya tiyak na mas mapapataas ang performans at interes ng mga mag-aaral sa pag-aaral kung magagamit ng guro ang mga gamification tools sa kanilang pagtuturo.

Mula sa mga matagumpay na pananaliksik na nabanggit, layunin ng pag-aaral na ito na alamin ang mga iba’t ibang gamification tools na ginagamit ng ilang guro sa pampublikong paaralan bilang isa sa makabagong inobasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino upang bigyang ng bagong mukha ang pagtuturo mula sa nakasanayang tradisyunal na pagtuturo.

Research Questions

Ang pag-aaral na ito ay nakatuon sa Paggamit ng Gamification Tools sa Kolaboratibo at Indibidwal na Gawain sa Pagtuturo ng Filpino.

Sa ikatutupad ng pangkalahatang layunin ay susukatin ang mga sumusunod:

1. Ano-ano ang mga gamification tools na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino 7 sa:
   a. Indibidwal na gawain
   b. Kolaboratibong gawain

2. Anong gamification tools ang preperensiya ng mga mag-aaral at guro sa pagkatuto batay sa:
   a. Indibidwal na gawain
   b. Kolaboratibong gawain
3. Ano ang bentahe ng paggamit ng gamification tools ayon sa mga mag-aaral at guro.
4. Mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng mga mag-aaral at guro ang bentahe ng gamification tool sa pagkatuto ng mga mag-aaral?
5. Gaano kabisa ang gamification tools sa pagkatuto batay sa pananaw ng mga mag-aaral at guro?
6. Mayroong bang makabuluhang pagkakaiba ang pananaw ng mga mag-aaral at guro sa kabisaan ng gamiication tools sa pagkatuto ng mga mag-aaral?
7. Ano-ano ang mga hamon sa paggamit ng gamification tools sa pagtuturo at pagkatuto ayon sa pananaw ng mga guro at mag-aaral.
8. Ano-ano ang mga gamification tools na maaaring maipanukala sa inibidwal at kolaboratibo na gawain?

METHODOLOGY

Ang kabanatang ito ay ukol sa mga pamamaraang ginamit sa pananaliksik. Ang disenyo ng pananaliksik, populasyon at lugar ng pag-aaral, ang mga instrumentong ginamit, paraang ginamit sa paglikom ng mga datos at paraan ng pagsusuri ng mga datos.

Disenyo at Metodo ng Pag-aaral

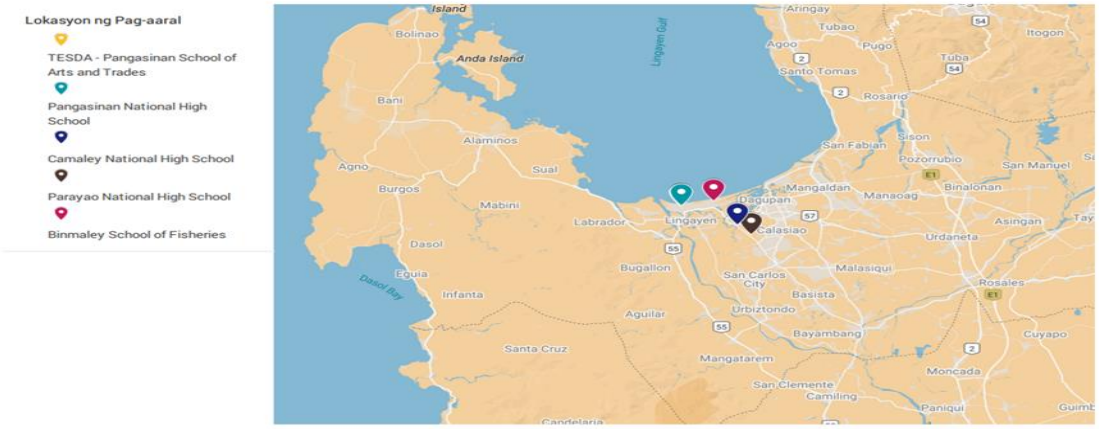
Ang mananaliksik ay gumamit ng kwantitatibong-deskriptibong metodo ng pananaliksik upang: alamin ang mga gamification tools na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo; kung anong preperensiya na gamification tools ang mas gusto nilang gamitin sa pagtuturo; bentahe at kabisaan ng paggamit ng gamification tools; makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng mga guro at mag-aaral sa kabisaan at bentahe ng paggamit ng gamification tools; at hamon sa paggamit ng gamification tools sa pagtututo at pagkatuto ayon sa pananaw ng mga guro at mag-aaral. Buhat sa magiging resulta ng pananaliksik, magpapanukala ng mga maaaring gamiting gamification tools para sa indibidwal at kolaboratibong gawain sa pagkatuto at pagtuturo.

Ayon kina Cristobal at Dela Cruz (2017), ang kwantitatibong pananaliksik ay obhektibo, gumagamit ng istatistika, sumusubok ng mga teorya at haypotesis, sinisipat ang koneksiyon ng mga salik at relasyon nito sa bawat isa.

Sa pananaliksik din na ito ay gagamitin ang deskriptibong metodo upang maging tiyak ang pag-aaral. Mula sa pananaliksik ni Casta (2021) na hinalaw sa pag-aaral ni Rocina et.al (2016), ang deskriptibong metodo ng pananaliksik ay isang disenyo sa pangangalap ng impormasyon ukol sa kasalukuyang kaganapan. Ang pangunahing layunin ng paggamit nito ay ang pagsasagawa ng mga pagtatala, paglalarawan, pagpapakahulugan, pagsusuri at paghahambing.

Populasyon at Lugar ng Pananaliksik

Lokasyon ng Pag-aaral



https://www.google.com/maps/d/pdf?hl=en&mid=1VgIpBSs9emyUii7XFbya6KviGxHzgZI&pagew=612&pageh=792&llsw=15.900816%2C119.969117&llne=16.130164%2C120.496461&cid=mp&cv=o4V9HXMQbSs.e

Ang pag-aaral ay isinagawa sa limang piniling pampublikong paaralang sakop ng School's Division Office I Pangasinan. Dito kinuha ang mga tagatugon na mag-aaral na nasa ikapitong baitang na may bilang na 332 mula sa kabuuang 1,951 at 12 na guro na nagtuturo ng Filipino 7 sa ginawang pananaliksik na tungkol sa Paggamit ng Gamification Tools sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain sa Pagtuturo ng Asignaturang Filpino.

Populasyon ng Pag-aaral

Ang mga datos sa pag-aaral na ito ay mula sa mga mag-aaral at guro sa sa Filipino 7 na nasa pampublikong paaralan.

Ang mananaliksik ay gumamit ng Taro Yamane Formula upang makuha ang akmang bilang ng mga tagatugon sa pag-aaral. Ang Taro Yamane technique ay binuo ng Japanese statistician na si Taro Yamane noong 1967, ito ay isang paraan para sa pagtukoy ng naaangkop na sample size para sa isang *survey o research study.*

Sa pagpili naman ng mga mag-aaral at guro na tagatugon ay gumamit ng *Simple Random at Klaster Sampling.* Ginamit ang simple random sampling upang mapili ang mga mag-aaral na sasagot sa inihandang talatanungan ng mananaliksik. Samantala, klaster sampling ang ginamit sa pagtukoy ng mga gurong tagatugon.

Instrumento sa Pangangalap ng datos

Gumamit ng survey-questionnaire o talatanungan sa pagtitipon ng mga datos at mga impormasyon ang pag-aaral na ito. Ang unang bahagi ng talatanungan ay tungkol sa gamification tools na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo. Ang ikalawang bahagi ay binubuo ng mga katanungan tungkol sa mga preperensiya o gustong gamification tools na ginagagamit ng guro sa pagtuturo. Ikatlong bahagi, patungkol naman ito sa bentahe ng paggamit ng gamification tools. Ikaapat na bahagi, tungkol sa kabisaan ng gamification

tool ayon sa pananaw ng mga guro at mag-aaral. Ang panghuling bahagi naman ay ukol sa mga hamon sa paggamit ng gamification tools sa pagtuturo at pagkatuto ayon sa pananaw ng mga guro at mga mag-aaral.

Paraan ng Pagsusuri ng mga Datos

Matapos ang pangangalap ng datos, isinagawa ng mananaliksik ang *istatistical treatments* upang bigyang kasagutan ang mga katanungan sa pananaliksik.

Ang *weighted mean* ang ginamit sa suliranin 1 upang matukoy ang mga ginagamit na gamification tools sa pagtuturo.

Ang kinalabasan ng pagsusuri ay binigyang kahulugan gamit ang sumusunod na sukat.

Talahanayan 1

Sukatan para sa Suliranin 1

Point Value	**Statistical Unit**	**Descriptive Equivalent**	**Interpretasyon**
5	4.50 - 5.00	Palagi	Ginagamit sa buong linggo ng klase
4	3.50 - 4.49	Madalas	Ginagamit tatlo hanggang apat na beses sa loob ng isang linggo
3	2.50 - 3.49	Minsan	Ginagamit dalawang beses sa isang lingo
2	1.50- 2.49	Bihira	Ginagamit isa hanggang dalawang beses sa isang lingo
1	1.00- 1.49	Hindi	Hindi ginamit sa loob ng isang linggo

Upang bigyang kasagutan ang suliranin 2, ginamit ang istadistikal tool na *weighted mean.* Ang kinalabasan ng pag-aanalisa ay binigyang kahulugan gamit ang sumusunod na sukat.

Talahanayan 2

Sukatan para sa Suliranin 2

Point Value	Statistical Unit	Descriptive Equivalent	Interpretasyon
5	4.50 - 5.00	Gustong-gusto	90-100% Gustong-gusto
4	3.50 - 4.49	Gusto	70-89% Gusto
3	2.50 - 3.49	Medyo gusto	50-69% Medyo Gusto
2	1.50- 2.49	Hindi gaanong gusto	30-49% Hindi Gaanong Gusto
1	1.00- 1.49	Hindi kailanman gusto	1-29%Hindi Kailanman Gusto

Para sa ikatlong suliranin ang *weighted mean* ang ginamit sa pagusuri. Ang resulta ay binigyang kahulugan gamit ang sumusunod na sukat sa ibaba.

Talahanayan 3

Sukatan para sa Suliranin 3

Point Value	Statistical Unit	Descriptive Equivalent	Interpretasyon
5	4.50 - 5.00	Lubos na sumasang-ayon	90-100% Lubos na sumasang-ayon
4	3.50 - 4.49	Sumasang-ayon	70-89% Sumasang-ayon
3	2.50 - 3.49	Bahagyang sumasang-ayon	50-69% Bahagyang sumasang-ayon
2	1.50- 2.49	Hindi sumasang-ayon	30-49% Hindi sumasang-ayon
1	1.00- 1.49	Lubos na di-sumasang-ayon	1-29%Lubos na di-sumasang-ayon

Upang malaman ang makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng mag-aaral at guro sa bentahe ng paggamit ng gamification tool ginamit ang istadistikal na tool na *independent t-test* sa suliranin bilang apat.

Ang ikalimang suliranin ay ginamitan din ng istadistikal tool na *weighted mean at ranking.* Ang resulta ay binigyang kahulugan gamit ang sumusunod na sukat sa ibaba.

Talahanayan 4

Sukatan para sa Suliranin 5

Point Value	Statistical Unit	Descriptive Equivalent	Interpretasyon
5	4.50 - 5.00	Palaging mabisa	90-100% Palaging mabisa
4	3.50 - 4.49	Madalas na mabisa	70-89% Madalas na mabisa
3	2.50 - 3.49	Minsan lang mabisa	50-69% Minsan lang mabisa
2	1.50- 2.49	Bihirang mabisa	30-49% Bihirang mabisa
1	1.00- 1.49	Hindi kailanman mabisa	1-29%Hindi Kailanman mabisa

Upang bigyang kasagutan ang makabuluhang pagkakaiba sa pananaw ng guro at mag-aaral sa kabisaan ng gamification tools a pagkatuto ng mga mag-aaral ginamit ang istadistikal tool na *paired t-test* sa suliranin bilang anim.

Ang pang-pitong suliranin naman ay ginamitan ng istadistikal tool na *weigthed mean at ranking* upang malaman ang mga hamon sa paggamit ng gamification tools sa pagtuturo at pagkatututo batay sa pananaw ng mga guro at mag-aaral. Ang resulta ay binigyang kahulugan gamit ang sumusunod na sukat sa ibaba.

Talahanayan 5

Sukatan para sa Suliranin 7

Point Value	Statistical Unit	Descriptive Equivalent	Interpretasyon
5	4.50 - 5.00	Palaging nararanasan	90-100% Palaging nararanasan
4	3.50 - 4.49	Madalas na nararanasan	70-89% Madalas na nararanasan
3	2.50 - 3.49	Minsan lang nararanasan	50-69% Minsan lang nararanasan

2	1.50- 2.49	Bihirang nararanasan	30-49% Bihirang nararanasan
1	1.00- 1.49	Hindi kailanman naranasan	1-29%Hindi Kailanman naranasan

RESULTS/ DICUSSION

Ang kabanatang ito ay naglalaman ng mga resulta, pagsusuri at interpretasyon ng mga datos na may layuning matukoy ang mga Gamification Tools na ginagamit sa Kolaboratibo at Indibidwal na Gawain sa Pagtuturo ng Filipino.

Ang natuklasan ay batay sa sarbey na nasa anyong talatanungan na pinasagutan ng mananaliksik sa mga respondente. Ito ay ayon sa sumusunod: Gamification tools na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino 7 sa indibidwal at kolaboratibong gawain, bentahe, kabisaan, at hamon sa paggamit ng gamification tools.

Seksyon 1. Mga Ginagamit na Gamification Tools sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain

Ang bahaging ito ay ukol sa mga ginagamit ng guro sa indibidwal at kolaboratibong gawain sa pagtuturo ng asignaturang Filipino 7.

Talahanayan 6A

Gamification Tools na Ginagamit sa Pagtuturo ng mga Guro sa Filipino 7 para sa mga Pang-Isahan o Indibidwal na Gawain

Gamification Tool	WM	DE	Rank
Kahoot	1.75	B	4.5
Quizizz	2.08	B	1
Bamboozle	1.50	H	8
Raptivity	1.42	H	10.5
Wordwall	2.00	B	2
Classpoint	1.92	B	3
Socrative	1.50	H	8
Gimkit	1.75	B	4.5
Quizalize	1.50	H	8
Quizlet	1.58	B	6
Pear Deck	1.42	H	10.5

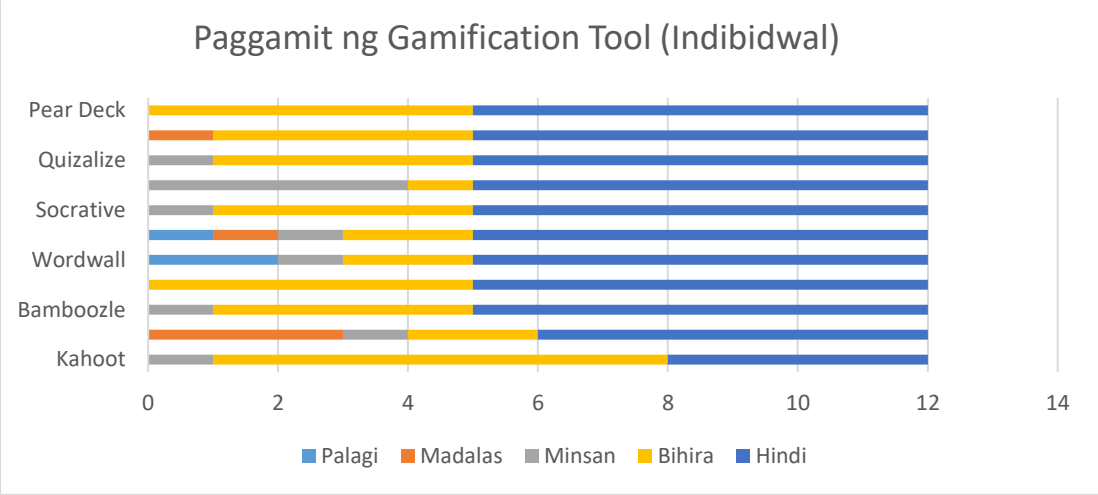
Leyenda

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (P) Palagi	Ginagamit sa buong linggo ng klase.
3.50-4.49 – (M) Madalas	Ginagamit tatlo hanggang apat na beses sa loob ng isang linggo.
2.50-3.49 – (MI) Minsan	Ginagamit dalawang beses sa isang linggo.
1.50- 2.49 - (B) Bihira	Ginagamit isa hanggang dalawang beses sa isang lingo.
1.00-1.49 – (H) Hindi	Hindi ginamit sa loob ng isang lingo

Pigura 1



Makikita sa talahanayan 8A ang resulta ng gamification tools na ginagamit sa indibidwal na gawain. Ipinakikita nito na ang mga pinakaginagamit sa labing-isang (11) gamification tool na pinasagutan sa mga guro na kalahok ay ang Quizizz, Wordwall, at Classpoint. Mapapansing nangunguna ang Quizizz na ginagamit ng guro sapagkat ito ay nakakuha ng pinakamataas na kabuoang bahagdan na 2.08. Ayon sa naging pag-aaral nina Husain et al (2021), naging maganda ang paggamit ng Quizizz bilang formative assessment tool upang matuto at maituro ang gramatika.Karagdagan pa nila, sa resulta ng kanilang survey questionnaire na pinasagutan sa mga mag-aaral ay naging positibo ang paggamit ng Quizizz sa silid-aralan. Ang ikalawa na gingamit ng guro ay ang Wordwall na nakakuha ng kabuoang mean na 2.00. Pangatlo naman sa ranggo ang

Classpoint na may kabuoang bahagdan na 1.92. Batay sa naging resulta ng pag-aaral na ginawa nina Colendra et. al. (2023) na may pamagat na: “Gamification Tools in Teaching Filipino Subject and Reading Comprehension”, lumabas sa kanilang pag-aaral na naging epektibo ang paggamit ng Wordwall, Raptivity, Classpoint sapagkat mas lalong nalinang ang komprehensiyon sa pagbasang literal, inferensyal at kritikal batay sa naging resulta sa panimula at panapos na pagsusulit gamit ang nabanggit na gamification tools. Mula sa nabanggit na pag-aaral nangangahulugan lamang ito na maganda ang gamification tools na Quizizz, Wordwall, at Classpoint sapagkat may potensyal ang mga ito na madaling matuto ang mga mag-aaral sa gramatika,pagbasang literal,inferensyal, at maging sa iba pang kailangan nilang matutuhan.

Bilang karagdagang patunay pa, ang grap sa itaas ay nagpapakita ng dalas ng paggamit ng gamification tools sa indibidwal na gawain. Batay rito, ang tatlong nangungunang gamification tool na nabanggit unang talata (Quizizz, Wordwall at Classpoint) ay ginagamit ng mga guro isa hanggang dalawang beses sa isang linggo. Sa isang pag-aaral na isinagawa nina Handoko et. al. (2021), naging epektibo ang paggamit ng Quizizz sa pagsagot ng mga mag-aaral sa kanilang eksam sapagkat nakakuha sila ng mataas na iskor. Nabanggit din sa pag-aaral, na mas gusto ng mga mag-aaral ang Quizizz bilang assessment tool kumpara sa pagsagot sa papel at google forms. Samantala, mapapansin ding may mga gamification tools na halos hindi na ginagamit sa pagtuturo gaya ng Bamboozle, Raptivity, Socrative, Quizalize, at Pear Deck. Ibig ipahiwatig nito bagaman lumabas sa resulta na halos hindi ginagamit may ilang naisagawang pag-aaral sa mabisa ang mga ito. Bilang patunay, ang isinagawang pag-aaral ni Gros (2023) na may titulong “The Impact of Pear Deck on Student Achievement and Perceptions”, lumabas na ang paggamit ng gamification na Pear Deck ay mas mahusay sa pagtatasa sa tagumpay ng mga mag-aaral. Dagdap pa, sa resulta ng kanyang pag-aaral nagbigay ng positibong kwantitatibong ebidensiya na pabor ang mga mag-aaral sa paglayo sa mga lektyur na pamamaraan ng guro patungo sa student-centered approach gamit ang makabagong teknolohiya. Kaugnay sa pag-aaral, makikita na ang mga mag-aaral ngayon ay gusto ang makamodernong paraan ng pagtuturo.

Talanahayan 6B

Gamification Tools na Ginagamit sa Pagtuturo ng mga Guro sa Filipino 7 para sa mga Pang-Pangkatan o Kolaboratibong Gawain

Gamification Tool	WM	DE	Rank
Kahoot	1.67	B	6.5
Quizizz	1.75	B	4
Bamboozle	1.58	B	9
Raptivity	1.75	B	4
Wordwall	2.00	B	1
Classpoint	1.75	B	4

Socrative	1.58	B	9
Gimkit	1.67	B	6.5
Quizalize	1.58	B	9
Quizlet	1.83	B	2
Pear Deck	1.50	H	11

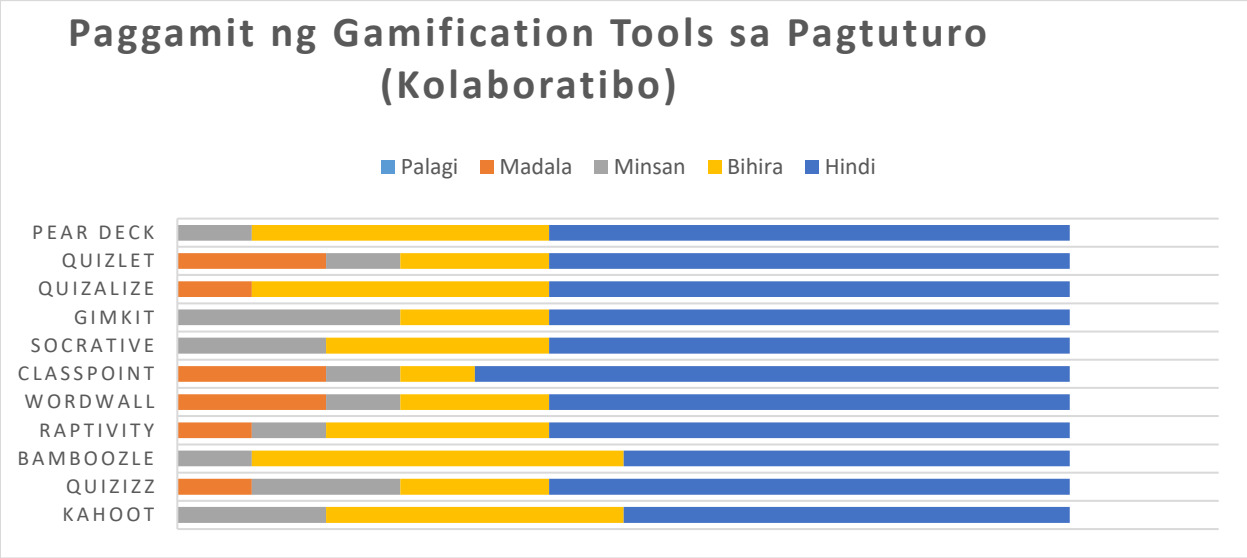
Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (P) Palagi	Ginagamit sa buong linggo ng klase.
3.50-4.49 – (M) Madalas	Ginagamit tatlo hanggang apat na beses sa loob ng isang linggo.
2.50-3.49 – (MI) Minsan	Ginagamit dalawang beses sa isang linggo.
1.50- 2.49 - (B) Bihira	Ginagamit isa hanggang dalawang beses sa isang lingo.
1.00-1.49 – (H) Hindi	Hindi ginamit sa loob ng isang linggo

Pigura 2



Makikita sa talahanayan 8B ang resulta ng gamification tools na ginagamit sa kolaboratibong gawain. Ipinakikita nito na ang mga pinakaginagamit sa labing-isang (11) gamification tool na pinasagutan sa mga guro ay ang, Wordwall, Quizlet, Raptivity, Quizizz, at Classpoint. Ang Wordwall na una sa ranggo ay may kabuoang bahagdan na 2.00. Pumangalawa naman ang Quizlet na may kabuoang bahagdan na 1.83. Pangatlo naman sa ranggo ang Quizizz, Raptivity at Classpoint na may parehong kabuoang bahagdan na 1.75. Mapapansing ang tatlo sa ngangunguna na gamification tools ay ginagamit ng guro sa pagtuturo na kung saan mas naging interaktibo ang klase gamit ang mga tool na ito. Pinatunayan sa naging pag-aaral nina Rahman et. al. (2023) na tumaas ang iskor ng mga mag-aaral mula sa pre-test at post-test matapos gamitin ang gamification tool na Quizizz. Karagdagan pa nila, ang paggamit ng gamification tool na Quizizz ay may positibong motibasyon sa pag-aaral ng mga mag-aaral sapagkat ito ay madaling gamitin at nasisiyahan ang mga mag-aaral dito.

Bilang patunay, ang grap sa itaas ay nagpapakita ng dalas ng paggamit ng gamification tools sa mga kolaboratibong gawain. Batay rito, ang limang nangungunang gamification tool na nabanggit (Wordwall, Quizlet, Quizizz, Raptivity at Classpoint) ay ginagamit ng mga guro isa hanggang dalawang beses sa isang linggo. Ayon sa naging pag-aaral nina Mazelin et.al. (2022), na may pamagat na “Using Wordwall to Improve Students’ Engagement in ESL Classroom”, natuklasang ang pagsasama o paggamit ng Wordwall sa pagtuturo ay may kapaki-pakinabang na epekto sa paglahok ng mga mag-aaral sa klase. Batay pa sa naging resulta ng kanilang pag-aaral na ang pagpapatupad sa paggamit ng Wordwall ay kayang paunlarin ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa proseso ng pag-aaral ng wikang Ingles. Kung susuriing mabuti, ang mga gamification tool tulad ng Wordwall, Quizlet, Quizizz, Raptivity, at Classpoint ay ilan lamang sa mga maaaring isama ng guro sa pagpaplano ng kanyang pagtuturo sapagkat sa pamamagitan ng mga tool na ito mas lalong mapatataas ang motibasyon ng mga mag-aaral na makibahagi sa talakayan at nakatitiyak na ang mga passive na mag-aaral ay mas magiging aktibo dahil nakaengganyo ang mga tool na ito na ginagamit ng guro sa pagtuturo ng aralin.

Seksyon 2. Mga Prepensiyang Tool sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain

Talanahayan 7A

Mga Preperensiya na Gamification Tool para sa Indibidwal na Gawain

Gamification Tool	Guro	DM	Ranggo	MAG-AARAL	DM	Ranggo
Kahoot	3.17	MG	1	2.61	MG	4
Quizizz	2.83	MG	2	2.89	MG	1
Bamboozle	1.92	HGG	6	2.22	HGG	7

Raptivity	1.75	HGG	8.5	2.20	HGG	8
Wordwall	2.42	HGG	3	2.65	MG	3
Classpoint	2.25	HGG	4	2.82	MG	2
Socrative	1.75	HGG	8.5	2.14	HGG	9.5
Gimkit	1.75	HGG	8.5	2.14	HGG	9.5
Quizalize	1.75	HGG	8.5	2.35	HGG	6
Quizlet	2.33	HGG	5	2.58	MG	5
Pear Deck	1.67	HGG	11	2.01	HGG	11

Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (GG) Gustong-gusto	90-100% Gustong-gusto
3.50-4.49 – (G) Gusto	70-89 % Gusto
2.50-3.49 – (MG) Medyo gusto	50-69% Medyo gusto
1.50- 2.49 - (HGG) Hindi gaanong gusto	30-49% Hindi gaanong gusto
1.00-1.49 – (HKG) Hindi kailanman gusto	1-29% Hindi kailanman gusto

Makikita sa talahanayan 9A, ang resulta ng gamification tools na preperensiya para sa mga indibidwal na gawain. Para sa mga guro, ipinakikita nito na ang mga pinakapreperesiyang tool sa labing-isang (11) gamification ay ang Kahoot, Quizizz at Wordwall. Ang Kahoot ay may kabuoang bahagdan na 3.17. Pangalawa naman ang Quizizz na may kabuoang bahagdan na 2. 83. Nangangahulugan itong 50-69% ng mga guro ay medyo gusto ang Kahoot at Quizizz na gamification tool na ginagamit ng kanilang guro. Habang nasa ikatlong ranggo ang Wordwall na 2.42. Ibig sabihin 30-49%% na tumugon ng mga guro ay hindi-gaanong gusto ang Wordwall para sa indibidwal na gawain. Kaugnay sa naging resulta ng pag-aaral na isinagawa ni Delgado (2023) na may pamagat na “Kahoot, Quizizz, at Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation” naramdaman ng mga mag-aaral bilang kapaki-pakinabang, nakaaaliw, masaya, nakaeengganyo, at tumaas ang kanilang motibasyon sa pag-aaral gamit ang mga gamification tools na Kahoot, Quizizz, at Quizalize. Pinatutunayan ng nabanggit na pag-aaral na magiging masigla ang daloy ng talakayan o pagtuturo sa asignaturang Filipino gamit ang mga gamification tool sapagkat bukod sa natututo ang mga mag-aaral ay nalilibang pa sila.

Samantala, ipinakikita ng parehong talahanayan ang tatlong nangungunang gamification tool na preperensiya ng mga mag-aaral. Ito ay Quizizz, Classpoint, at Wordwall. Ang Quizizz ay may kabuoang bahagdan na 2.89. Pangalawa ang classpoint

na may kabuoang bahagdan na 2.82. Ang ikatlo naman ay ang Wordwall na may kabuoang bahagdan na 2.65. Ang tatlong nabanggit na gamification tool ay nangangahulugan 50-69% ay medyo gusto ng mga mag-aaaral. Makikita na ang mga naging kalahok na mag-aaral ay gusto nila na gumagamit ang kanilang guro ng gamification sa pagtuturo.

Talanahayan 7B

Mga Preperensiya na Gamification Tool para sa Kolaboratibong Gawain

Leyenda:

Gamification Tool	Guro	KD	Ranggo	MAG-AARAL	KD	Ranggo
Kahoot	3.17	MG	1	2.60	MG	3
Quizizz	2.33	HGG	4	2.85	MG	1
Bamboozle	2.08	HGG	6	2.29	HGG	10
Raptivity	1.92	HGG	9	2.28	HGG	11
Wordwall	2.42	HGG	2.5	2.64	MG	2
Classpoint	2.42	HGG	2.5	2.50	HGG	4
Socrative	1.83	HGG	10	2.36	HGG	6
Gimkit	2.00	HGG	7.5	2.31	HGG	9
Quizalize	2.17	HGG	5	2.34	HGG	7
Quizlet	2.00	HGG	7.5	2.39	HGG	5
Pear Deck	1.75	HGG	11	2.32	HGG	8

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (GG) Gustong-gusto	90-100% Gustong-gusto
3.50-4.49 – (G) Gusto	70-89 % Gusto
2.50-3.49 – (MG) Medyo gusto	50-69% Medyo gusto
1.50- 2.49 - (HGG) Hindi gaanong gusto	30-49% Hindi gaanong gusto
1.00-1.49 – (HKG) Hindi kailanman gusto	1-29% Hindi kailanman gusto

Makikita sa talahanayan 9B, ang resulta ng preperensiyang gamification tools para sa mga kolaboratibong gawain. Para sa mga guro, ipinakikita nito na ang mga pinakapreperensiyang tool sa labing-isang (11) gamification ay ang Kahoot, Wordwall, at Classpoint. Ang Kahoot ay may kabuoang bahagdan na 3.17 nangangahulugan itong 70-89% na mga guro na tumugon sa talatanungan ay medyo gusto ang gamification tool na Kahoot para sa kolaboratibong gawain. Sa kabilang banda naman, ang Wordwall at Classpoint ay may parehong weighted mean na 2.42.Ibig sabihin nito ay 50-69% ng mga guro ay hindi gaanong gusto ang nabanggit na gamification tool. Ayon sa naging resulta ng pag-aaral na isinagawa nina Tan et. al. (2023), natuklasan nilang malaki ang epekto ng paggamit ng gamification tool na Classpoint sapagkat mas nakatuon ang mga mag-aaral sa kanilang pag-aaral mula noong ginamit ito. Dagdag pa nila, napataas nito ang pakikipag-ugnayan at motibasyon ng mga mag-aaral na matuto ng Ingles. Sa kabuoang pagsusuri, kapag ang mga guro ay isinasama ang paggamit ng mga ganitong makabagong pamamaraan tulad ng paggamit ng gamification tool sa pagtuturo nakatitiyak na magbubunga ito ng malaking pagbabago sa paghubog ng kaalaman at kasanayan ng mga mag-aaral.

Samantala, ipinakikita ng parehong talahanayan ang tatlong nangungunang gamification tool na preperensiya ng mga mag-aaral. Ito ay Quizizz, Wordwall, at Kahoot. Ang Quizizz ay may kabuoang bahagdan na 2.85. Pangalawa ang Wordwall na may kabuoang bahagdan na 2.64. Ang ikatlo naman ay ang Kahoot na may kabuoang bahagdan na 2.60. Ang tatlong nabanggit na gamification tool ay nangngahulugang 50-69% ng mga mga-aaral na tumugon ay medyo gusto ang Quizizz, Wordwall, at Kahoot. Sa isang pag-aaral nina Altawalbeh et. al (2023), nagresulta ng mataas na pagtanggap ang paggamit ng gamification tool na Kahoot ayon sa pananaw ng mga mag-aaral na kalahok. Dagdag pa nila, upang mapahusay ang akademikong karanasan ng mga mag-aaral sa mga onlayn platform na nakabatay sa laro, dapat gamitin ang Kahoot bilang isang teknikal na estratehiya na kinakailangan at angkop para sa mga mag-aaral na digital natives na ngayon.

Seksyon 3. Mga Bentahe ng Gamification Tool sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain.

Talanahayan 8

Mga Bentahe sa Paggamit ng Gamification Tool

BENTAHE	**GURO**		**MAG-AARAL**		
Indikeytor (Indibidwal)	**WM**	**KD**	**INDIKEYTOR (Indibidwal)**	**WM**	**KD**
1. Nagagawa ng bawat mag-aaral na intindihin ang mga aralin.	4.00	S	1. Nagagawa kong intindihin ang mga aralin nang mag-isa.	3.82	S
2. Nagkakaroon ang bawat mag-aaral ng tiwala sa sarili	4.00	S	2. Nagkakaroon ako ng tiwala sa aking sarili na	3.80	S

na isagawa ang mga gawain.			isagawa ang mga gawain nang mag-isa.		
3. Naipapakita ng bawat mag-aaral ang pagkamalikhain.	4.17	S	3. Naipapakita ko ang aking pagkamalikhain nang mag-isa.	3.51	S
4. Mas madaling naipahahayag ng bawat mag-aaral ang kanilang mga saloobin at ideya.	3.83	S	4. Mas madali kong naipahahayag nang may pag-iingat ang aking mga saloobin at ideya nang mag-isa.	3.57	S
5. Nalilinang ng bawat mag-aaral ang pagkukusa at responsibilidad na matuto.	3.58	S	5. Nalilinang ko sa aking sarili ang pagkukusa at responsibilidad na matuto nang mag-isa.	3.67	S
6. Nasisiyahan ang bawat mag-aaral na makibahagi sa mga pang-indibidwal na gawain.	3.92	S	6. Nasisiyahan akong makibahagi sa mga pang-indibidwal na gawain.	3.64	S
Indikeytor (Kolaboratibo)			Indikeytor (Kolaboratibo)		
1. Nahihikayat ang mga mag-aaral na makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa kanilang mga pangkatang gawain	4.00	S	1.Nahihikayat akong makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa mga pangkatang gawain.asisiyahan akong makibahagi sa mga pang-indibidwal na gawain.	3.76	S
2. Nasusuri ng mga mag-aaral ang mga dating kaalaman sa tulong ng kanilang pangkatang gawain.	4.50	S	2. Nasusuri ang mga dating kaalaman sa tulong ng pangkatang gawain.	3.78	S
3. Nagagawa ng mga mag-aaral na makipagpalitan ng ideya sa kanilang pangkatang gawain.	4.17	S	3. Nagagawa kong makipagpalitan ng ideya sa pangkatang gawain.	3.20	BS
4. Umuunlad ang kakayahan ng mga mag-	4.00	S	4. Umuunlad ang aking kakayahan sa kritikal na	3.71	S

aaral sa kritikal na pang-unawa o pag-iisip nang malalim sa tulong ng kanilang pangkatang gawain.			pang-unawa o pag-iisip nang malalim sa tulong ng pangkatang gawain.		
5. Naipakikita ng bawat mag-aaral ang paggalang at pagsuporta sa mga ideya ng kanilang kapangkat.	3.75	S	5.Naipakikita ko ang aking paggalang at pagsuporta sa mga ideya ng mga kapangkat.	3.97	S
6. Nahihikayat ang mga mag-aaral na ituon ang pansin sa paksa at napananatili nila ang kasiyahan sa kanilang pangkatang gawain.	3.92	S	6.Nahihikayat akong ituon ang pansin sa paksa at napananatili ko ang kasiyahan sa mga pangkatang gawain.	3.73	S

Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (LS) Lubos na sumasang-ayon	90-100% Lubos na sumasang-ayon
3.50-4.49 – (S) Sumasang-ayon	70-89 % Sumasang-ayon
2.50-3.49 – (BS) Bahagyang sumasang-ayon	50-69% Bahagyang sumasang-ayon
1.50- 2.49 - (HS) Hindi sumasang-ayon	30-49%Hindi sumasang-ayon
1.00-1.49 – (LDS) Lubos na di-sumasang-ayon	1-29% Lubos na di-sumasang-ayon

Makikita sa talahanayan ang kinalabasang resulta sa bentahe ng gamification tool batay sa pananaw ng guro sa indibidwal na gawain. Ito ay ang sumusunod na nakaayos ayon sa ranggo mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan. Una, naipakikita ng bawat mag-aaral ang pagkamalikhain. Ito ay nakakuha ng kabuoang bahagdan na 4.17. Ikalawa, nagkakaroon ang bawat mag-aaral ng tiwala sa sarili na isagawa ang mga gawain. Ito ay nakakuha ng kabuoang bahagdan na 4.00. Ikatlo, nagagawa ng bawat mag-aaral na intindihin ang mga aralin. Ito ay nakakuha ng kabuoang bahagdan na 4.00. Sa tatlong nabanggit na indikeytor, nangangahulugan itong 70-89% ng mga guro na

tumugon sa talatanungan ay sumasang-ayon na naipakikita ng mga mag-aaral ang pagiging malikhain, nagkakaroon ng tiwala sa sarili, at nagagawa ng mga mag-aaral na intindihin ang aralin. Kaugnay ng pag-aaral na ito ang isinagawang pag-aaral nina Lawrance et.al. (2021), ang mga naging kalahok sa kanilang isinagawang pag-aaral ay lubos ang kanilang pag-sang-ayon sa bentahe ng paggamit ng gamification tool sapagkat lumabas sa resulta sa ipinasagutang talatanungan na lubos silang masigasig at sumasang-ayon na gamitin ang gamification tool na Kahoot! at Socrative sa kanilang pag-aaral

Sa parehong talahanayan ay makikita ang naging resulta sa bentahe ng gamification tool para sa kolaboratibong gawain. Ito ay ang sumusunod na nakaayos ayon sa ranggo mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan, Una, nasusuri ng mga mag-aaral ang mga dating kaalaman sa tulong ng kanilang pangkatang gawain. Ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 4.50. Ikalawa, nagagawa ng mga mag-aaral na makipagpalitan ng ideya sa kanilang pangkatang gawain; at nahihikayat ang mga mag-aaral na makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa kanilang pangkatang gawain. Ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 4.17. Ikatlo, umuunlad ang kakayahan ng mga mag-aaral sa kritikal na pang-unawa o pag-iisip nang malalim sa tulong ng kanilang pangkatang gawain. Ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 4.00. Ang mga nangungunang nabanggit na indikeytor na bentahe ng gamification tools ay nangangahulugang 70-89% ng mga guro na tumutugon ay sumasang-ayon na nasusuri ng mga mag-aaral ang mga dating kaalaman; nagagawang makipagpalitan ng ideya; maglahad ng bagong ideya; at umunlad ang kritikal na pag-iisip nang malalim sa tulong ng pangkatang gawain na gamit ang gamifiction tool na ginagamit ng guro sa pagtuturo.Ipinapakita lamang ng resulta na malaki ang bentahe ng paggamit ng gamification tool sa pagtuturo lalo na sa partisipasyon at ugnayang sosyal ng mga mag-aaral.

Para sa mga mag-aaral, ang naging resulta ng bentahe ng gamification tool sa indibidwal na gawain ay ang sumusunod mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan; Una, nagagawa ng mga mag-aaral na intindihin ang mga aralin nang mag-isa. Ito ay nakakuha ng kabuoang mean na 3.82. Ikalawa, nagkakaroon ang mga mag-aaral ng tiwala sa kanilang sarili na isagawa ang mga gawain nang mag-isa. Ito ay nakakuha ng kabuoang mean na 3.80. Ikatlo, nalilinang ng mga mag-aaral sa kanilang sarili ang pagkukusa at responsibilidad na matuto nang mag-isa. Ito ay nakakuha ng kabuoang mean na 3.67. Ang tatlong indikeytor na bentahe ng gamification tool ay nangangahulugang 70-89% ng mga mag-aaral na tumugon sa talatanungan ay sumasang-ayon na nagagawa ng mga mag-aaral na intindihin ang aralin na mag-isa; nagkakaron ng tiwala sa sarili; at nalilinang sa kanilang sariling ang pagkukusa at responsibilidad na matuto. Akma ang naging-pag-aaral na isinigawa ni Öztürk (2020), ayon sa resulta ng kanyang pag-aaral malaki ang ambag ng paggamit ng Gamification sa kursong Araling Panlipunan kaysa sa tradisyonal na pamamaraan sapagkat pinalakas ng mga larong pang-edukasyon ang kasanayan sa cooperative learning ng mga mag-aaral at naging matagumpay ang kanilang akademikong performans. Dagdag pa niya, ang mga elemento ng gamification ay may positibong impluwensiya sa tagumpay ng mag-aaral kumpara sa tardisyonal na pamamaraan ng pagtuturo. Natuklasan din niya ang pamamaraan ng gamification ay nagpabuti sa saloobin ng mag-aaral sa kursong

Araling Panlipunan at maaari itong gamitin upang maisali ang mga ma-aaral na hindi interesado sa kurso.

Sa kabilang banda naman, ang kinalabasang resulta na bentahe ng gamification tool para sa kolaboratibong gawain ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ay ang sumusunod; Una, naipakikita ng mga mag-aaral ang paggalang at pagsuporta sa mga ideya ng mga kapangkat nilang mag-aaral ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 3.97. Ikalawa, nasusuri ng mga mag-aaaral ang kanilang dating kaalamam sa tulong ng pangkatang gawain ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 3.78. Ang dalawang nabanggit na indikeytor ay nangangahulugang 70-89% ng mga mag-aaral na ay sumasang-ayon na naipakikita ng mga mag-aaral ang paggalang at pagsuporta sa ideya ng kanilang kapangkat at nasusuri ang dating kaalaman. Ikatlo, nahihikayat ang mga mag-aaral na makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa mga pangkatang gawain ito ay nakakuha ng kabuuang mean na 3.76. Ibig sabihin nito ay 70-89% ng mga mag-aaral ay bahagyang sumasang-ayon na nahihikayat na makisangkot at maglahad ng bagong ideya.Sa kabuoang pagsusuri, halos magkapareho ang pananaw ng guro at mag-aaral sa bentahe ng paggamit ng gamification tool para sa indibidwal at kolaboratibong gawain ibig ipakahulugan nito na gusto ng mga mag-aaral ang paggamit ng gamification tool ng mga guro sa kanilang pagtuturo.

Seksyon 4. Pagkakaiba ng Pananaw ng Guro at Mag-aaral sa Bentahe ng Gamification Tool

Talanahayan 9

Pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral sa bentahe ng gamification tool

Grupo	Mean	Std. Deviation	t	p	Remarks
Bentahe Indibidwal					
Teacher	**3.9167**	**.19947**	**2.517**	**.053**	**Not Significant**
Learner	**3.6683**	**.12319**			
Bentahe Kolaboratibo					
Teacher	**4.0567**	**.25633**	**2.124**	**.087**	**Not Significant**
Learner	**3.6917**	**.25826**			

Makikita sa talahanayan 3D ang pagkakaiba ng bentahe ng gamication tool sa indibidwal na gawain. Nakakuha ang guro ng kabuoang bahagdan na 3.91 at 3.66 naman

sa mga mag-aaral. Samantala, sa parehong talahanayan makikita rin ang resulta sa pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral sa bentahe ng gamification tool para sa kolaboratibong gawain na kung saan ang nakuhang kabuoang bahagdan ng guro ay 4.05 at 3.69 naman sa mag-aaral. Sa indibidwal na bentahe ng gamification tool ay nakakuha ito ng p-value na 0.53 na mas mataas sa significant level na 0.05. Ang p-value naman ng bentahe ng gamification tool sa kolaboratibong gawain ay 0.087 na mas mataas kaysa significant level na 0.05 Samakatuwid, dahil mas mataas ang naging resulta ng p-value sa significant level na 0.05 ang nakuha ng guro at mag-aaral, nangangahulugang walang makabuluhang pagkakaiba ang persepsyon ng guro at mag-aaral sa bentahe ng paggamit ng gamification tools.

Seksyon 5. Kabisaan ng Gamification Tool Ayon sa Pananaw ng Guro at Mag-aaral

Talahanayan 10

Kabisaan ng Paggamit ng Gamification Tool

Indikeytor	GURO	DE	Indikeytor	MAG-AARAL	DE
1. Nakakukuha ng mataas na iskor sa maikling pagsusulit ang mga mag-aaral dahil sa ginagamit kong gamification tool sa pagtuturo.	3.33	MLM	1. Nakakukuha ako ng mataas na iskor sa maikling pagsusulit dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.61	MM
2. Nakakukuha ng mataas na iskor sa *performance task* ang mga mag-aaral dahil sa ginagamit kong gamification tool sa aking pagtuturo.	3.25	MLM	2. Nakakukuha ako ng mataas na iskor sa aking *performance task* dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.60	MM
3. Nakakukuha ng mataas na iskor sa eksaminasyon ang mga mag-aaral dahil sa ginagamit kong gamification tool sa aking pagtuturo.	3.17	MLM	3. Nakakukuha ako ng mataas na iskor sa eksaminasyon dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.54	MM

4. Napauunlad ng mga mag-aaral ang kanilang *class participation/recitation* dahil sa ginagamit kong gamification tool sa aking pagtuturo.	3.67	MM	4. Napauunlad ko ang aking *class participation/recitation* dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.47	MLM
5. Napananatili ng mga mag-aaral sa mas matagal na panahon ang kanilang natutuhan dahil sa ginagamit kong gamification tool sa pagtuturo.	3.58	MM	5. Napananatili ko sa mas matagal na panahon ang aking natutuhan dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.41	MLM
6. Nagkakaroon ng ganap na pagkatuto ang mga mag-aaral sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit kong gamification tool sa pagtuturo.	3.92	MM	6. Nagkakaroon ako ng ganap na pagkatuto sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit na gamification tool ng aking guro sa kanyang pagtuturo.	3.68	MM

Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (PL) Palaging Mabisa	90-100% Palaging mabisa
3.50-4.49 – (MM) Madalas na Mabisa	70-89 % Madalas na mabisa
2.50-3.49 – (MLM) Minsan lang Mabisa	50-69% Minsan lang mabisa
1.50- 2.49 - (BM) Bihirang mabisa	30-49% Bihirang mabisa
1.00-1.49 – (HKM) Hindi kailanman mabisa	1-29% Hindi kailanman mabisa

Makikita sa talahanayan ang kinalabasang resulta ng kabisaan ng gamification tool batay sa pananaw ng guro at ito ay ang sumusunod mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan; Una, nagkakaroon ng ganap na pagkatuto ang mga mag-aaral sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo. Ito ay nakakuha ng kabuuang bahagdan na 3.92. Ibig ipahiwatig ng resulta na epektibo ang paggamit ng gamification tool sa pagkatuto ng mga mag-aaral dahil mas naiintindihan ng mga mag-aaral ang itinuturo ng kanilang guro gamit ang gamified tool na inihanda ng guro.

Ikalawa, napauunlad ng mga mag-aaral ang kanilang class participation/recitation dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo. Ito ay nakakuha ng kabuoang bahagdan na 3.67. Ayon sa pag-aaral na isinagawa nina Salleh et al. (2019) na may pamagat na “Enhancing Student’s Class Participation through Gamification: Creating Motivational Affordance, Psychological and Behavioral Outcomes”, ayon sa resulta ng kanilang pag-aaral naging kapaki-pakinabang sa mga mag-aaral ang paggamit ng gamification bilang bagong teknik o pamamaraan sa proseso ng pagtuturo ng kaalaman mula sa mga lektyur sa mag-aaral o sa pagitan ng mga mag-aaral sa kanilang sarili.Dagdag pa nila, ang naging resulta ng pag-aaral ay maaaring magpataas ng kamalayan ng mga guro sa pagtukoy ng mga alternatibong pamamaraan sa pagtuturo bukod sa nakasanayang tradisyunal na pagtuturo. Ikatlo, napananatili ng mga mag-aaral sa mas matagal na panahon ang kanilang natutuhan dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo. Ito ay may kabuoang bahagdan na 3.58. Ang tatlong nabanggit na indikeytor ay nangangahulugang 70-89% ng mga guro na tumugon sa talatanungan ay nagsasabing madalas na mabisa ang mga ginagamit na gamification tool sapagkat ang mga mag-aaral ay nagkakaroon ng ganap na pagkatuto; napauunlad ang participation/recitation sa klase; at napananatili sa matagal na panahon ang kanilang natutuhan.

Samantala, sa datos na lumabas na resulta sa pinasagutang talatanungan tungkol sa kabisaan ng gamification tool ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ito ay ang sumusunod mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan; Una, nagkakaroon ang mga mag-aaral ng ganap na pagkatuto sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit na gamification tool ng kanilang guro sa kanyang pagtuturo. Ito ay nakakuha ng kabuuang bahagdan na 3.68. Ikalawa, nakakuha ang mga mag-aaral ng mataas na iskor sa maikling pagsusulit dahil sa ginagamit na gamification tool ng kanilang guro sa kanyang pagtuturo. Ito ay may kabuoang bahagdan na 3.61. Ikatlo, nakakuha ang mga mag-aaral ng mataas na iskor sa kanilang performance tasks dahil sa ginagamit na gamification tools ng kanilang guro. Ito ay may kabuoang bahagdan na 3.60. Marami ng pag-aaral ang nagpapatunay na malaki ang nagagawang bentahe at kabisaan ng paggamit ng gamification tool sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto ng mga mag-aaral. Kagaya ng pag-aaral na isinagawa nina Dacey et.al. (2018), na may pamagat na “Improving Students’ Performance Through Gamification: A User Study”, lumabas sa kanilang pag-aaral na ang paggamit ng gamification tool katulad ng PeerWise sa (parehong bolutaryo at sapilitan) ay nagpabuti ng performans ng mga mag-aaaral at nakita nila ang kahalagahan nito sa kanilang pag-aaral.

Ang tatlong nabanggit na kabisaan ng gamification tool ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ay may katumbas na interpretasyon na madalas na mabisa. Ang tatlong nabanggit na indikeytor ay nangangahulugang 70-89% ng mga guro na tumugon sa talatanungan ay nagsasabing madalas na mabisa ang mga ginagamit na gamification tool sapagkat ang mga mag-aaral ay nagkakaroon ng ganap na pagkatuto; nakakukuha ang mga mag-aaral ng mataas na iskor sa maikling pagsusulit at performans task.

Sa kabuoang pagsusuri, malaki ang naging bisa ng paggamit ng gamification sa pagtuturo ng mga guro sapagkat umunlad ang akademikong performans ng mga mag-aaral at nagkaroon ng holistikong pagkatututo. Karagdagan pa, ayon sa naging pag-aaral na isinagawa nina Lopez (2023), ang pagpapatupad ng mga estratehiya sa paggamit ng

gamification ay epektibong pamamaraan upang mabawasan ang pagkatamad ng mag-aaral.

Seksyon 6. Pagkakaiba ng Pananaw ng Guro at Mag-aaral sa Kabisaan ng Gamification Tool

Talahanayan 11

Pagkakaiba ng Pananaw ng Guro at Mag-aaral sa Kabisaan ng Gamification Tool

Group	Mean	Std. Deviation	t	p	Remarks
Teacher	3.4867	.28668	-.5370	.614	Not significant
Learner	3.5517	.09908			

Ipinapakita ng Talahanayan ang pagkakaiba ng pananaw ng mga mag-aaral at guro sa kabisaan ng paggamit ng gamification tool. Ang guro ay nakakuha ng kabuoang mean na 3.49 samantalang ang mag-aaral ay may kabuoang mean na 3.55. Ito rin ay may p-value na 0.614 na mas mataas sa signifant level na 0.05.

Samakatuwid, dahil mataas ang p-value na lumabas kaysa significant level na 0.05, nangangahulugang walang makabuluhang pagkakaiba ang persepsyon ng mga guro at mag-aaral sa kabisaan ng paggamit ng gamification tools.

Seksyon 7. Mga Hamon sa Paggamit ng Gamification Tool

Talahanayan 12A

Mga hamon sa Paggamit ng Gamification Tools sa Pagtuturo at Pagkatuto.

Hamon	WM	DE	Rank
1. Nahihirapan ako sa pagpili ng gamification tool para sa tiyak na aralin o gawain.	3.58	MN	3
2. Nahihirapan ako sa paghahanda ng presentasyon gamit ang napiling gamification tools.	3.67	MN	2
3. Mahina ang koneksyon sa internet para napiling online gamified tool.	4.25	MN	1

4. Maliit o walang gamit na telebisyon sa presentayon.	3.50	MLN	4
5. Nahihirapan akong iakma sa layunin ng aralin ang mga iprinisentang gawain.	3.08	MLN	6.5
6. Nahihirapan akong pumili ng mga gawain na angkop sa isahan at maramihan.	3.00	MLN	8
7. Nahihirapan akong isangkot ang mga mag-aaral sa talakayan at gawain.	3.17	MLN	5
8. Nahihirapan akong tayahin ang pagkatuto ng mga mag-aaral sa itinurong aralin at gawain.	3.08	MLN	6.5

Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (PN) Palaging Nararanasan	90-100% Palaging nararanasan
3.50-4.49 – (MN) Madalas na Nararanasan	70-89 % Madalas na nararanasan
2.50-3.49 – (MLM) Minsan lang Nararanasan	50-69% Minsan lang nararanasan
1.50- 2.49 - (BN) Bihirang nararanasan	30-49% Bihirang nararanasan
1.00-1.49 – (HKN) Hindi kailanman nararanasan	1-29% Hindi kailanman nararanasan

Ipinakikita sa Talahanayan ang naging resulta ng pinasagutang talatanungan tungkol sa mga hamon sa paggamit ng gamification tools ng mga guro sa kanilang pagtuturo. Ito ay ang sumusunod na nakaayos ayon sa ranggo mula sa indikeytor na ginamit sa talatanungan. Una, mahina ang koneksyon sa internet para sa napiling online gamified tool. Sa kasalukuyan, napakahalaga ang gampanin ng internet sa mga ilang guro sa pagtuturo sapagkat ang ilan sa guro ay gumagamit ng online platform na gamification tool upang gawing masaya at interaktibo ang klase gamit ang makamodernong paraan ng pagkatuturo at pagkatuto ng mga mag-aaral. Ayon sa pinakabagong datos na ipinalabas ng global speed monitoring firm Speedtest by Okla, bumilis lalo ang internet speed sa Pilipinas noong Marso ng 2023 ito ay mula sa ulat ni (Cruz, 2023). Ibig sabihin nito hindi na magiging hadlang sa hinahaharap ang problema sa koneksyon sa internet sa mga gumagamit nito. Ikalawa, nahihirapan ang mga guro sa paghahanda ng presentasyon gamit ang napili nilang gamification tools. Ikatlo, nahihirapan ang mga guro sa pagpili ng gamification tool para sa tiyak na aralin o gawain.

Ayon sa naging pag-aaral ni Marell-Olsson, Eva (2022), ang mga hamon at balakid ng mga guro sa paggamit at pagdidisenyo ng kanilang sariling mga aktibidad sa pagtuturo gamit ang gamification ay ang kakulangan sa oras at kaalaman sa proseso ng pagdidisenyo ng napiling gamified tool ito ang itinuturing nilang napakakomplikado dahil ito ay naiiba sa karaniwang pagtuturo na kanilang nakasanayan.Kung kaya, upang maiwasan ang mga ganitong balakid marapat na makadalo ang mga guro sa ilang mga seminar na nagpapaliwanag ng mga ganitong educational tool upang mas lumawak ang kanilang kaalaman sa paggamit ng iba't ibang gamification tools na ito at magamit nila nang maayos sa kanilang pagtuturo. Ang tatlong nabanggit na indikeytor ay nangangahulugang 70-89% ng mga guro na tumugon sa talatanungan ay nagsasabing madalas nilang nararanasan ang pagkahina ng internet sa napiling online gamified tool; nahihirapan sa paghahanda ng presentasyon; at pagpili ng gamification tool sa tiyak na aralin. Sa kabuoang pagsusuri, ang mga nabanggit na hamon kung pagtutuunan ng pansin ay madali itong bigyan ng solusyon lalo't kapalit ito ay kapakinabangan ng guro sa pagtuturo at mga mag-aaral sa kanilang pagkatuto.

Talahanayan 12B

Mga hamon sa paggamit ng gamification tools na nararanasan ng mag-aaral

Hamon	WM	DE	Rank
1. Nahihirapan akong gamitin ang gadyet gaya ng selpon o kompyuter sa pag-aakses sa gamification tool na ginamit ng guro sa presentasyon at gawain.	2.85	MLN	3
2. Nawawala ako sa pokus na makibahagi sa binigay na gawain dahil sa mahinang internet koneksyon.	3.14	MLN	1
3. Nahihirapan akong ituon ang atensiyon sa pagsisimula ng aralin at gawain.	2.87	MLN	2
4. Nahihirapan akong unawain ang mga aralin at gawain dahil hindi nakaeengganyo ang gamification tool na ginamit ng aking guro.	2.50	BN	4
5. Hindi ako nagkakaroon ng lubos na pagkatuto sa aralin dahil sa mababaw na antas na gawain sa gamification tool na ginamit ng guro.	2.46	BN	5

6. Hindi napauunlad ang aking malikhaing pag-iisip dahil sa ginamit na gamification ng aking guro.	2.26	BN	8
7. Nahihirapan akong makisalamuha sa aking mga kaklase at guro dahil hindi angkop sa aking interes ang ginamit na gamification tool sa pagtuturo.	2.44	BN	6
8.Mababa ang aking mga nakukuhang iskor sa mga pagsusulit dahil sa ginamit na gamification ng aking guro.	2.27	BN	7

Leyenda:

WM- Mean

DM- Descriptive Equivalent

Katumbas na Diskripsyon:	**Interpretasyon:**
4.50-5.00 – (PN) Palaging Nararanasan	90-100% Palaging nararanasan
3.50-4.49 – (MN) Madalas na Nararanasan	70-89 % Madalas na nararanasan
2.50-3.49 – (MLM) Minsan lang Nararanasan	50-69% Minsan lang nararanasan
1.50- 2.49 - (BN) Bihirang nararanasan	30-49% Bihirang nararanasan
1.00-1.49 – (HKN) Hindi kailanman nararanasan	1-29% Hindi kailanman nararanasan

Makikita sa talahanayan ang naging resulta ng pinasagutang talatanungan tungkol sa mga hamon na nararasan ng mga mag-aaral sa paggamit ng gamification tool ito ay ang sumusunod na nakaayos ayon sa ranggo. Una, nawawala sa pokus ang mga mag-aaral na makibahagi sa binigay na gawain dahil sa mahinang internet koneksyon. Sa ganitong sitwasyon, kailangan na makagawa ng alternatibong paraan ang guro upang hindi maapektuhan ang konsentrasyon ng mga mag-aaral at magtuloy-tuloy ang kanilang pakikibahagi sa ibinigay ng guro. Ikalawa, nahihirapan ang mga mag-aaral na ituon ang kanilang atensiyon sa pagsisimula ng aralin at gawain. Ayon sa maraming pag-aaral, tumatagal lamang ng dalawampung minuto ang attention span ng mga mag-aaral na magpokus sa kanilang pag-aaral. Kung gayun, dapat nakaeenganyong pamamaraan o estratehiya ang dapat gawin ng guro sa kanyang pagtuturo upang makuha ang atensiyon ng mga mag-aaral na magpokus sa kanilang gawain o pag-aaral. Ikatlo, nahihirapan ang mga mag-aaral na gamitin ang gadyet gaya ng selpon o kompyuter sa pag-aakses sa gamification tool na ginamit ng guro sa presentasyon at gawain. Ang tatlong nabanggit na indikeytor ay nangangahulugang 70-80% ng mga mag-aaral na tumugon sa talatanungan ay nagsasabing minsan lang nila nararanasan ang pagkawala ng atensiyon

at pokus sa ibinigay na gawain dahil sa mahina ang koneksyon ng internet; at nahihirapan sa paggamit ng selpn o kompyuter sa pag-akses sa gamification tool.

Seksyon 8. Mga Gamification Tool na Maaring Maipanukala sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain

Talahanayan 13

Gamification Tools na maaaring maipanukala sa Indibidwal at Kolaboratibong gawain

Gamification Tool (Indibidwal)	Gamification Tool (Kolaboratibo)
1. Quizizz	1. Wordwall
2. Wordwall	2. Quizlet
3. Classpoint	3. Raptivity
4. Kahoot 5. Quizlet	4. Quizizz 5. Kahoot

Batay sa naging kinalabasan ng pag-aaral, ang nasa talahanayan 3H ay mga pinakaepektibong gamitin ng guro sa pagtuturo. Ang gamification tool na katulad ng Quizizz, Wordwall, Classpoint, Kahoot, at Quizlet ay pinakaepektibong gamitin ng guro para sa indibidwal na gawain. Samantala, ang Wordwall, Quizlet, Raptivity, Quizizz, at Kahoot naman ang pinakaepektibong gamitin ng guro para sa kolaboratibong gawain.

Konklusyon at Rekomendasyon

Ang kabanata na ito ay naglalaman ng kongklusyon at rekomendasyon batay sa isinagawang pag-aaral.

Narito ang mga natuklasan sa pag-aaral:

Seksyon 1. Gamificaton Tools na ginagamit sa Indibidwal at Kolaboratibo

Ang gamification tools na ginagamit ng karamihan sa naging kalahok na guro sa pananaliksik na ito para sa indibidwal na gawain ay ang Quizizz na nakakuha ng mataas na weighted mean na 2.08, kasunod nito ang Wordwall na nakakuha ng weighted mean na 2.00 at Classpoint na may weighted mean na 1.92. Kasama din sa pag-aaral na ito ang mga gamification tool na katulad ng Kahoot, Gimkit, Bamboozle at Socrative na nasa kategorya ng bihirang gamitin ng guro.

Ang gamification tools na ginagamit naman ng mga guro para sa kolaboratibong gawain ay Wordwall na may pinakamataas na weighted mean na 2.00. Kasunod nito ang Quizlet na may weighted mean na 1.83. Samantala, ang Quizizz, Raptivity at Classpoint ay kabilang sa pangatlong nakakuha ng mataas na weighted mean na 1.75 ang mga nabanggit na gamification tools ang ginagagamit sa kolaboratibong gawain ng guro.

Bilang pagsusuri sa kabuoan, karamihan sa mga guro na naging kalahok sa pananaliksik na ito ay kakaunti pa lamang na gamification tools ang kanilang nalalaman o nagagamit sa kanilang pagtuturo bukod sa mga nabanggit na gamification tool sa pananaliksik na ito. Ang ilan sa mga nabanggit na gamification tool sa pananaliksik na ito katulad ng Bamboozle, Socrative, Quizalize, at Pear Deck ay hindi nila madalas na ginagamit sa pagtuturo.

Seksyon 2. Mga Preperensya na Gamification Tool para sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain

Batay sa naging resulta ng pag-aaral na ito, ang gamification tools na preperensya ng mga guro para sa indibidwal na gawain ay ang Kahoot na nakakuha ng mataas na weighted mean na 3.17. Kasunod nito ang Quizizz na may weighted mean na 2.83 at Wordwall na may weighted mean na 2.42. Samantala, ang preperensiya naman ng mga mag-aaral na gamification tools para sa indibidwal na gawain ay ang Quizizz na may weighted mean na 2.89. Kasunod nito ang Classpoint na may weighted mean na 2.82 at Wordwall na may weighted mean na 2.65. Ipinakikita ng resulta na hindi nagkakalayo ang preperensya ng mga guro at mag-aaral pagdating sa ginagamit na gamification tool para sa indibidwal na gawain. Ang Kahoot, Quizizz, at Wordwall ang tatlong gamification tools na may pinakamataas na weighted mean na preperensya ng guro. Samantala, ang Quizizz, Classpoint, at Wordwall naman ang preperensiyang tool ng mga mag-aaral. Ang dalawa sa gamification tool na Quizizz at Wordwall ay parehong gusto ng guro at mag-aaral na ginagagamit para sa indibidwal na Gawain
.

Sa kinalabasang pagsusuri sa isinagawang pag-aaral tungkol sa gamification tools na preperensya ng guro para sa kolaboratibong gawain ay Kahoot ang nakakuha ng pinakamataas na weighted mean na 3.17. Kasunod nito ang Wordwall at Classpoint na may parehong weighted mean na 2.42. Samantala, ang preperensiya naman ng mga mag-aaral na gamification tools para sa kolaboratibong gawain gawain ay ang Quizizz na may weighted mean na 2.85. Kasunod nito ang Kahoot na may weighted mean na 2.60 at Wordwall na may weighted mean na 2.64. Ipinakikita ng resultang ito na hindi nagkakalayo ang preperensya ng mga guro at mag-aaral pagdating sa ginagamit na gamification tool para sa kolaboratibong gawain. Ang Kahoot, Wordwall, at Classpoint ang tatlo sa pinakanakakuha ng mataas na weighted mean na preperensya ng guro. Samantala, ang Quizizz, Kahoot at Wordwall naman ang preperensiyang tool ng mga mag-aaral. Ang dalawa sa gamification tool na Kahoot at Wordwall ay parehong gusto ng guro at mag-aaral na ginagagamit para sa kolaboratibong gawain.

Bilang pagsusuri sa kabuoan, mapapansing magkapareho ang napiling preperensiya na gamification tool ng mga naging kalahok sa pananaliksik na ito. Sa

indibidwal na Gawain, ang gamifcation toosl na Kahoot, Wordwall, Quizizz, at Classpoint ang pinakagusto ng mga mag-aaral at guro na ginagamit sa pagtuturo. Sa kolaboratibong gawain naman, ang mga gamification tool na katulad ng Kahoot, Wordwall, Classpoint at Quizizz ang mabisang gamitin.

Seksyon 3. Mga Bentahe sa Paggamit ng Gamification Tool

Batay sa kinalabasan ng pag-aaral na ito, ang tatlong indikeytor na nakakuha ng may pinakamataas na weighted mean na bentahe sa paggamit ng gamification buhat sa labing-isa na gamification tools para sa indibidwal na gawain ayon sa pananaw ng guro ay ang sumusunod; naipapakita ng bawat mag-aaral ang pagkamalikhain; nagkakaroon ang bawat mag-aaral ng tiwala sa sarili na isagawa ang mga gawain at nagagawa ng bawat mag-aaral na intindihin ang mga aralin. Samantala, batay naman sa lumabas na resulta na bentahe ng gamification tool batay sa pananaw ng mga guro para sa kolaboratibong gawain ay ang sumusunod; nasusuri ng mga mag-aaral ang mga dating kaalaman sa tulong ng kanilang pangkatang gawain, nagagawa ng mga mag-aaral na makipagpalitan ng ideya sa kanilang pangkatang gawain, nahihikayat ang mga mag-aaral na makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa kanilang pangkatang gawain, umuunlad ang kakayahan ng mga mag-aaral sa kritikal na pang-unawa o pag-iisip nang malalim sa tulong ng kanilang pangkatang gawain.

Ang naging resulta naman sa naging pag-aaral tungkol sa bentahe ng gamification tool para sa indibidwal na gawain ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ay ang sumusunod; nagagawa ng mga mag-aaral na intindihin ang mga aralin nang mag-isa, nagkakaroon ang mga mag-aaral ng tiwala sa kanilang sarili na isagawa ang mga gawain nang mag-isa at nalilinang ng mga mag-aaral sa kanilang sarili ang pagkukusa at responsibilidad na matuto nang mag-isa.

Sa kabilang banda naman, ang kinalabasang resulta na bentahe ng gamification tool para sa kolaboratibong gawain ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ay ang sumusunod; naipapakita ng mga mag-aaral ang paggalang at pagsuporta sa mga ideya ng mga kapangkat nilang mag-aaral, nasusuri ng mga mag-aaaral ang kanilang dating kaalamam sa tulong ng pangkatang gawain at nahihikayat ang mga mag-aaral na makisangkot at maglahad ng bagong ideya sa mga pangkatang gawain.

Sa kabuoang pagsusuri sa bentahe ng paggamit ng gamification tools para sa indibidwal at kolaboratibong gawain ipinakikita lamang ng lumabas na resulta na maganda ang naidulot ng paggamit ng gamification tool sa parehong hanay ng guro at mag-aaral. Sa tulong ng gamification tool na ginagamit ng guro mas madaling naipapakita ng bawat mag-aaral ang kanilang pagiging malikhain, tiwala sa sarili, nagagawa ng mag-aaral na intindihan ang aralin, makipagpalitan ng ideya, nasusuri ang mga dating kaalaman,makisangkot at magbahagi ng bagong ideya at higit sa lahat umuunlad ang kanilang kritikal na pang-unawa. Malaki rin ang tulong ng gamification tool para sa mga mag-aaral sapagkat nalilinang nila sa kanilang sarili ang pagkukusa at responsibilidad na matuto nang mag-isa.

Seksyon 4. Pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral sa bentahe ng gamification tool

Batay sa kinalabasan ng pagsusuri tungkol sa makabuluhang pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral para sa indibidwal na gawaain to ay nakakuha ng p-value na 0.53 kaysa significant level na 0.05. Samantala, ang bentahe naman ng gamification tool na ginagamit para sa kolaboratibong gawain ay nakakuha ng p-value na 0.87 na mas mataas sa alpha na 0.05.

Samakatuwid, batay sa naging resulta ng pagsusuri walang makabuluhang pagkakaiba ang persepsyon ng guro at mag-aaral sa bentahe ng paggamit ng gamification tool. Pinapatunayan lamang nito na maganda ang naging implikasyon nito na gamitin sa pagtuturo sapagkat mas nakukuha ang atensyon ng mga mag-aaral kung ang guro ay gumagamit ng iba't ibang gamification tool sa kanilang pagtuturo.

Seksyon 5. Antas ng Kabisaan ng Paggamit ng Gamification Tools

Batay sa kinalabasan ng pag-aaral, may tatlong nangungunang indikeytor na kabisaan ng paggamit ng gamification tool ayon sa pananaw ng mga guro, ito ang sumusunod: nagkakaroon ng ganap na pagkatuto ang mga mag-aaral sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo; napauunlad ng mga mag-aaral ang kanilang *class participation/recitation* dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo; at napananatili ng mga mag-aaral sa mas matagal na panahon ang kanilang natutuhan dahil sa ginagamit ng guro na gamification tool sa pagtuturo.

Sa kabilang banda naman ang magandang naidulot ng kabisaan ng paggamit ng gamification tool ayon sa pananaw ng mga mag-aaral ay ang sumusunod: nagkakaroon ng ganap na pagkatuto ang mga mag-aaral sa paksang tinalakay dahil sa ginagamit na gamification tool ng kanilang guro sa kanyang pagtuturo; nakakukuha ng mataas na iskor sa maikling pagsusulit ang mga mag-aaral dahil sa ginagamit na gamification tool ng kanilang guro sa kanyang pagtuturo; at nakakukuha ng mataas na iskor sa performance task ang mga mag-aaral dahil sa ginagamit na gamification tool ng kanilang guro sa kanyang pagtuturo.

Sa kabuoang pagsusuri sa kabisaan ng gamification tool ayon sa pananaw ng mga guro at mag-aaral ay malaki ang naging kontribusyon ng paggamit ng mga gamification tool sa pagtuturo sapagkat mas nagkaroon ng ganap na pagkatuto ang mga mag-aaral, napananatili ng mga mag-aaral ang kanilang mga natutuhan sa matagal na pahanon at higit sa lahat ay napaunlad rin nito ang kanilang partisipasyon sa klase gamit ang mga gamification tools na nabanggit sa pananaliksik na ito. Dagdag pa, mas naging mataas din ang nakuhang iskor ng mga mag-aaral sa kanilang pagsusulit at marka sa kanilang performans task.

Seksyon 6. Pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral sa kabisaan ng gamification tool

Batay sa kinalabasan ng pagsusuri tungkol sa makabuluhang pagkakaiba ng pananaw ng guro at mag-aaral sa kabisaan ng gamification tools, lumabas sa pag-aaral na ang mga guro ay nakakuha ng kabuuang mean na 3.49 samantala ang mga mag-aaral naman ay nakakuha din ng kabuang mean na 3.55. Mayroon din itong p-value na 0.614 na mas mataas sa significant level na 0.05. Samakatuwid, batay sa naging resulta ng pagsusuri ay nangangahulugang walang makabuluhang pagkakaiba ang persepsyon ng guro at mag-aaral sa kabisaan ng paggamit ng gamification tool. Nangangahulugan lamang ito na malaki ang nagagawa ng paggamit ng gamification tools sa indibidwal o kolaboratibong gawain man sapagkat nagkakaroon nang mas magandang daloy ang klase gamit ang mga gamification toosl na ito na nagreresulta ng magandang pagtuturo at pagkatututo ng mga mag-aaral gamit ang makamodernong paraan ng pagtuturo.

Seksyon 7. Hamon sa paggamit ng gamification tool

Batay sa kinalabasan ng pag-aaral, ang naging hamon sa mga guro sa paggamit ng gamification tools na kailangang bigyang pansin upang maging ganap ang kapakinabangan ng mga gamification tools na ito na ginagamit sa pagtuturo ay ang sumusunod: mahina ang koneksyon sa internet para sa napiling online gamified tool; nahihirapan sa paghahanda ng presentasyon ang mga guro gamit ang napiling gamification tool; at nahihirapan ang mga guro sa pagpili ng gamification tool para sa tiyak na aralin o gawain. Ang mga naging hamon naman sa mga mag-araal ay ang sumusunod: nawawala sa pokus ang mga mag-aaral na makibahagi sa binigay na gawain dahil sa mahinang internet koneksyon; nahihirapan ang mga mag-aaral na ituon ang kanilang atensiyon sa pagsisimula ng aralin; at nahihirapan ang mga mag-aaral na gamitin ang gadyet gaya ng selpon o kompyuter sa pag-aakses sa gamification tool na ginamit ng guro sa presentasyon.

Sa kabuoang pagsusuri, bagaman maganda ang naidudulot ng paggamit ng gamification tools sa pagtuturo, kaakibat din nito ang mga hamon na kinahaharap ng guro sa paggamit ng mga tool na ito kagaya na lamang ng mahina ang koneksyon sa internet ,kahirapan sa paghahanda ng presentasyon, at sa pagpili ng gamification tool para sa tiyak na aralin o gawain. Samantala, ang mga nararanasang hamon ng mga mag-aaral ay ang pagkawala sa pokus at hirap sa paggamit sa gadyet.

Seksyon 8. Gamification tools na maaaring maipanukala sa inibidwal at kolaboratibo na Gawain.

Batay sa naging kinalabasan ng pag-aaral, ang mga ipinapanukalang gamification tools para sa indibidwal na pagtuturo ng mga guro ay katulad ng Quizizz, Wordwall, Classpoint,Quizlet, at Kahoot. Samantala ang Wordwall, Quizlet, Raptivity, Kahoot, at Quizizz naman ang mabisang gamitin ng guro para sa kolaboratibong gawain.

Ang mga nabuong gamification tools para sa indibidwal o kolaboratibong gawain ay maaaring gamitin ng guro sa pagtuturo sa pagpapaunlad ng akademikong performans at sa holistikong pagkatuto ng mga mag-aaral. Sa pamamagitan ng paggamit ng gamification tool na ito bilang isa sa instrumento sa pagkatuto at pagtuturo ng mga aralin ay nakatitiyak na magbubunga ito ng kasiyahan sa pag-aaral ng mga mag-aaral.

Rekomendasyon

Mula sa mga resulta at konklusyon ng pag-aaral, ang sumusunod ay inirerekomenda.

1. Para sa mga guro, makabubuting yakapin at dalasan pa ang paggamit ng gamification tools upang mas lalong maengganyo ang mga mag-aaral na makibahagi sa talakayan. Natuklasan sa pag-aaral na ito na mas nahihikayat ang mga mag-aaral na makipagpalitan ng ideya dahil sa ginagamit na gamification tool ng guro.
2. Sa mga napiling gamification tools ng guro para sa indibidwal o kolaboratibong gawain maiging maging malikhain sa paghahanda ng presentasyon gamit ang gamification tools batay sa interes ng mag-aaral at guro upang mas maging makabuluhan at nakahihikayat na pagkatuto ng mga mag-aaral.
3. Isama sa agendang pag-uusapan tuwing school learning action cell ang pagbabahagi ng good practices sa ginagamit at paggamit ng gamification tools. Paghambingin din ang resulta ng mga pagsusulit at partispasyon sa klase sa mga nakalipas na kwarter.
4. Magkaroon din dapat ng komprehensibong oryentasyon sa mga mag-aaral sa mga gagamitin ng guro na gamification tools upang sa ganoon ay mapadadali ang implementasyon o paggamit nito sa loob klase.
5. Sa mga paaralan, paglaanan ng budget ang mga kailanganin sa posibleng mas malawak na implementasyon nito. Ang telebisyon, internet koneksyon, at gadyet ay ang mga pangunahing kailangan.
6. Sa susunod pang mananaliksik, palawigin pa ang pag-aaral na ginawa at gawing batayan ang mga datos na nabuo. Bigyang pansin ang mga nakitang hamon sa paggamit ng gamification tools.
7.

Etikal na Pagsasaalang-alang sa Pag-aaral

Sa pagsasagawa ng pananaliksik, ang mananaliksik ay humingi ng pahintulot mula sa Schools Division Superintendent ng Pangasinan I. Nagpa-abot din ang mananaliksik ng liham para sa mga mag-aaral upang maisagawa nang may kaayusan ang pag-aaral na ito. Lubos ang pagpapahalaga at pag-iingat ang ginawa ng mananaliksik para masiguro ang kompidensiyaliti sa mga datos at pagkakakilanlan ng mga kalahok. Tiniyak din ng mananalikisk na anumang impormasyon na nakuha ay nakatuon lamang sa pangangailangan at kapakinabangan ng pananaliksik na ito. Anumang lumabas na resulta sa aktuwal na datos na nakuha titiyaking matapat na ilalahad ito ng mananaliksik.

PASASALAMAT

Walang hanggang pasasalamat ang nais ipugay ng mananalikski sa mga taong tumulong upang maisakatuparan ang pananaliksik na ito at magawa nang maayos.

Una, nagpapasalamat ang mananaliksik sa Poong Maykapal sa pagbibigay patnubay at pagbibigay ng lakas ng loob upang matapos sa takdang panahon.

Ikalawa, kay Dr. Ma. Theresa E. Macaltao na aming tagapayo sa walang sawang paggabay, pagtulong, at pagwawasto sa bawat pagkakamali sa pananaliksik na ito upang maging kapakipakinabang sa bawat babasa. Gayundin sa mga kasapi ng lupon na sina Dr. Marina O. Abella, Dr. Rodel C. Gauuan, Dr. Marilou E. Cayabyab, Dr. Relly Rachelle D. Abalos at Dr. Cynthia P. Lopez na aking statistician. Maraming salamat sa pagbibigay ng oras at pagbabahagi ng inyong kaalaman upang maging matagumpay ang pananaliksik na ito.

Ikatlo, sa Punong Tagapamanihala ng SDOI Pangasinan, Fatima R. Boado, CESO V, mga punong-guro at mga guro na kalahok sa pananaliksik na ito, taos puso akong nagpapasalamat dahil sa bukas palad niyong pagtanggap sa akin na makipag-ugnayan at makapagbigay ng aking talatanungan.

Ikaapat, sa mga mababait na mag-aaral na nasa ikapitong baitang, maraming salamat sa pagtugon sa aking ibinigay na talatanungan.

Ikalima, sa aking kaibigan sa kolehiyo Johnny Jr. Abalos maraming salamat sa pagtulong at paggabay mula umpisa hanggang matapos ko ang aking pananaliksik. Gayundin sa iba ko pang kaibigan at dating katrabaho sa pagpapalakas ng aking loob upang mas lalo ko pang tapusin ang aking nasimulan.

Higit din ang pasasalamat ng mananaliksik sa kanyang asawa na si Salvador R. Gines Jr. sa walang hanggang suporta, tulong pinansyal, pagmamahal, at pagpapalakas ng loob sa mananaliksik upang mapagtagumpayan ang pananaliksik na ito.

Nagpapasalamat din ang mananaliksik sa kanyang mga magulang, mga kapatid, pamangkin sa pagtulong at pagtatally ng mga sagot ng mga respondente at pagbibigay ng lakas ng loob upang mapagtagumpayan ang lahat ng pagsubok sa pananaliksik na ito.

Muli, maraming salamat sa lahat ng tumulong.

REFERENCES

Altawalbeh, Khitam et. al. (2023). Game-Based Learning: The Impact of Kahoot on a Higher Education Online Classroom. Mula sa https://www.researchgate.net/publication/369236575_Game-Based_Learning_The_Impact_of_Kahoot_on_a_Higher_Education_Online_Classroom/citation/download

Answers to: Taro yamane technique for drawing the sample size from the population. (n.d.). Class Ace. https://www.classace.io/answers/taro-yamane-technique-for-drawing-the-sample-size-from-the-population

Casta, Marriel (2021), “Utilization of The Digitized Instructional Learning Materials in the Teaching of Filipino”.

Colendra et. al (2023) “Gamification Tools in Teaching Filipino Subject and ReadingComprehension”,vol.9issue8.https://eprajournals.com/IJMR/article/11138/abstra

ctfile:///C:/Users/ceram/Downloads/227pm_11.EPRA%20JOURNALS%2014020%20(6).pdf
Cristobal, A., & Dela Cruz, M. (2020). Embracing the Culture of Research-ETCOREDUCATIONALResearchCenter.https://www.facebook.com/103051828176395/posts/pagkakaiba-ng-kwantitatibo-at-kwalitatibong-pananaliksikni-reggie-o-cruz-eddhead/114785017003076/
Cruz, (2023,April 29). “Internet speed ng Pinas mas bumilis nitong Marso 2023.” Pilipino Star Ngayon. https://www.philstar.com/pilipino-star-ngayon/bansa/2023/04/29/2262427/internet-speed-ng-pinas-mas-bumilis-nitong-marso-2023
Dacey, Simon et. al. (2018). Improving Students’ Performance Through Gamification: A User Studey. Mula sa https://www.scitepress.org/papers/2018/66874/66874.pdf
España-Delgado, José. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation. HOW. 30. 65-84. 10.19183/how.30.1.641. Mula sa https://www.researchgate.net/publication/369536415_Kahoot_Quizizz_and_Quizalize_in_the_English_Class_and_their_Impact_on_Motivation/citation/download
Farih Rahman et. al. (2023). The Use of Quizizz Application to Increase the Students’ Motivation in Learning English. Mula sa https://ojs.unm.ac.id/performance/article/view/51434
Galgo, J. J. (2016, April 27). Kolaboratibong Pagkatuto Kaugnay Sa Akademiko At Ugnayang Sosyal Ng Mga Mag-Aaral. Deped. https://www.academia.edu/24832046/KOLABORATIBONG_PAGKATUTO_KAUGNAY_SA_AKADEMIKO_AT_UGNAYANG_SOSYAL_NG_MGA_MAG_AARAL
Gross, Eric (2023). The Impact of Pear Deck on Student Achievement and Perceptions. Mula sa https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/519/
Handoko et.al. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. Journal of Physics: Conference Series. 1783. 012111. 10.1088/1742-6596/1783/1/012111.
Handoko, Wiwi et. al. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. Journal of Physics: Conference Series. 1783. 012111. 10.1088/1742-6596/1783/1/012111. Mula sa https://www.researchgate.net/publication/349299724_Gamification_in_Learning_using_Quizizz_Application_as_Assessment_Tools/citation/download
Husain, Salina et. al. (2021). Effectiveness of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. Mula sa https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1309427.pdf
Iwamoto et.al (2017) “Analyzing The Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance” vol.18,no.2, article 7. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1145220.pdf
Kapp, K. M. (2020). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.
Lawrence, Paul Joseph et. al. (2021). Interactive Assessments Using Gamification Tools: Kahoot! & Socrative. Mula sa file:///C:/Users/ceram/Downloads/23770-Texto%20do%20Trabalho-53041-1-10-20210503%20(3).pdf
Lopez, Ivan Miguel G. et. al. (2023) Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance. Education Sciences. 13. 813. 10.3390/educsci13080813. Mula sa https://www.researchgate.net/publication/373008983_Investigating_the_Impact_of_Gamification_on_Student_Motivation_Engagement_and_Performance/citation/download
Mårell-Olsson, Eva. (2022). Teachers’ Perception of Gamification as a Teaching Design. Interaction Design and Architecture(s). 70-100. 10.55612/s-5002-053-004.

Mazelin, Nussrah et. al. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. International Journal of Asian Social Science. 12. 273-280. 10.55493/5007.v12i8.4558.
Mickshiey, A. (n.d.). TRADISYUNAL AT ALTERNATIBONG PAGTUTURO NG MAIKLING KWENTO SA IKALAWANG TAON NG POOC NATIONAL HIGH SCHOOL, TALISAY CITY, CEBU. https://aleihsmickshiey.blogspot.com/2011/09/tradisyunal-at-alternatibong-pagtuturo.html
Öztürk, Cilem (2020). The Effect of Gamification Activities on Studenrs' Aacademic Achievements in Social Studies Course, Attitudes towards the Course and Cooperative Learning Skills. Mula sa https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244229.pdf
Peralta, Precious Mae (2016, September 10). THESIS FINAL 1. www.academia.edu.https://www.academia.edu/28402119/THESIS_FINAL_1
Rocina, Jose Aims B.et al. (2016). A Primer on the Conduct of Research . Malabon City: Jimczyville Publications
Salleh, Daniah et. al. (2019). Enhancing Students' Class Participation through Gamification: Creating Motivational Affordance, Psychological and Behavioral Outcomes.
Saud et.al (2022) "Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Class" vol.6, no.2, pp.169-182. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1355250.pdf
Tan, Kim Hua et. al. (2023). ClassPoint Application for Enhancing Motivation in Communication among ESL Young Learners. World Journal of English Language. 13. 520. 10.5430/wjel.v13n5p520. Mula sa https://www.researchgate.net/publication/370747148_ClassPoint_Application_for_Enhancing_Motivation_in_Communication_among_ESL_Young_Learners/citation/download
Titco, Peter Joshua. (2017). Mga Estilo Ng Pag-Aaral At Epekto Nito Sa Akademikong Pagkatuto Ng Mga Mag-Aaral Ng Baitang 12 Sa Mga Strand Ng Abm, Humss At Stem Ng La Salle Green Hills. 10.13140/RG.2.2.29851.80166.

APA Citation:

Soriano, E. M. (2024). PAGGAMIT NG GAMIFICATION TOOLS SA INDIBIDWAL AT KOLABORATIBONG GAWAIN SA PAGTUTURO NG FILIPINO 7. Ignatian International Journal for Multidisciplinary Research, 2(12), 726–763. https://doi.org/10.5281/zenodo.14568965

emeldasoriano00025@gmail.com