

# Zusammenfassung der Evaluation

der Forschungssynthese

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>

durch TüDi-BASE. Ein Service der TüDiLB.

## Relevanz

Aktualität	Kann die Studie den Blick auf neue Perspektiven eröffnen?	
Umsetzbarkeit	Können Lehrpersonen die Erkenntnisse auf ihre eigene Praxis übertragen?	
Innovationspotential	Können die Erkenntnisse dazu genutzt werden, um Schule oder Unterricht neu zu gestalten?	

## Qualität

(basierend auf Study-DIAD)

	Entspricht das Design der aufgenommenen Studien den Anforderungen der Fragestellung des Reviews?	<b>Ja.</b> Es wurden nur Studien aufgenommen, in denen mindestens ein spielerisches Element untersucht wurde.
Passung zwischen Konzepten und Intervention	Wurden Messinstrumente eingesetzt, die sich für die Beantwortung der Fragestellung eignen?	<b>Überwiegend ja.</b> Es wurde das Lernergebnis von Lernenden die mit Gamification lernten verglichen mit Lernenden die ohne Gamification lernten verglichen. Allerdings variierte die Art der Lernergebnismessung erheblich zwischen den Studien (bspw. Abschlussnoten oder gezielte Posttests nach der Intervention).
Klarheit der kausalen Inferenz	Waren die Teilnehmenden der Gruppe, die die Intervention erhielt, mit den Teilnehmenden der Vergleichsgruppe vergleichbar?	<b>Überwiegend ja.</b> Es wurden in fast allen aufgenommenen Studien für die Gamification und Nicht-Gamification Gruppe jeweils Lernende der gleichen Population gewählt (bspw. gleiche Klassenstufe). Allerdings fehlten in zwei Studien nähere Angaben zur Klassenstufe, wodurch keine Aussage zur Vergleichbarkeit der zwei untersuchten Gruppen gemacht werden kann.
	Kam es während der Intervention zu Störungen, die ggf. das Ergebnis der Studie verfälscht haben können?	<b>Ja.</b> Die Autor*innen nutzten ein standardisiertes Verfahren zur Beurteilung der Güte der Studien (MERSQI Skala) und kamen auf einen mit anderen Metaanalysen vergleichbaren Wert.
Allgemeinheit der Ergebnisse	Wurden in den aufgenommenen Studien Teilnehmende, Settings und Ergebnisse untersucht, die für die Zielgruppe der Aufbereitung repräsentativ sind?	<b>Überwiegend ja.</b> Die berücksichtigten Studien untersuchten Schüler*innen der Grundschule sowie weiterführenden Schule. Jedoch wurden auch Studien mit Studierenden aufgenommen.

<p><i>Wurde die Intervention auf ihre Wirkung innerhalb wichtiger Untergruppen von Teilnehmenden, Settings und Ergebnissen getestet?</i></p>	<p><b>Ja.</b> Die Autor*innen untersuchten Unterschiede zwischen Schüler*innen und Studierenden. Zudem wurde die Effektivität verschiedener spielerischer Elemente gegenübergestellt.</p>
<p><b>Präzision der Ergebnisabschätzung</b></p> <p><i>Konnten Effektgrößen und ihre Standardfehler genau geschätzt werden?</i></p>	<p><b>Ja.</b> Es wurden nur Studien aufgenommen, die eine adequate Schätzung anhand zur Verfügung gestellter Informationen erlaubten.</p>
<p><i>Wurden statistische Tests adäquat berichtet?</i></p>	<p><b>Ja.</b> Die Berechnung und genutzten Formeln wurden adäquat und nachvollziehbar berichtet.</p>