



Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital

Ni Putu Dianita Safitri^{1*}, Nirmala Tari²

dianitasafitri.ds@gmail.com^{1*}, nirmalatari230589@gmail.com²

¹Program Studi Tata Hidangan

²Program Studi Tata Boga

^{1,2}Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia

Received: 09 06 2024. Revised: 20 07 2024. Accepted: 25 07 2024.

Abstract : This study aims to explore students' perceptions and experiences in using gamification to improve their motivation and English skills in the digital era. The research method used is a qualitative approach with data collection through questionnaires in the form of open-ended and closed-ended questions. Diploma II Accommodation students at the Indonesian Hospitality Management Community Academy were the subjects of this study. The results of the study indicate that the use of gamification in learning English in the digital era has a positive impact on students' motivation and English skills. Based on data obtained from closed-ended questions, the majority of students showed a high level of agreement with the use of gamification in learning English. They feel more motivated, more confident, and more interested in speaking English. In addition, the results of the study indicate that gamification features help to better understand the material, the learning process is more enjoyable, increasing enthusiasm and interest in English learning materials, and also providing comprehensive insights into the effectiveness of learning English in the digital era. The results of this study can provide valuable contributions to the development of innovative and effective learning methods in improving students' motivation and English skills in the digital era.

Keywords : Gamification, Motivation, English Language Skills.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia menjadi subjek penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan tertutup, mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka merasa lebih termotivasi, lebih percaya diri, dan lebih

tertarik dalam berbahasa Inggris. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *gamifikasi* membantu lebih memahami materi, proses pembelajaran lebih menyenangkan, peningkatan antusiasme dan minat terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris selain itu juga memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas pada pembelajaran Bahasa Inggris di era digital. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa di era digital.

Kata Kunci : Gamifikasi, Motivasi, Keterampilan Bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, hampir semua aspek kehidupan sehari-hari telah menjadi lebih mudah dilakukan berkat kemajuan teknologi yang terus berkembang. Perkembangan teknologi tidak terbatas hanya pada sektor-sektor tertentu, tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam konteks pendidikan menjadi isu penting yang dibahas dalam forum G20. Isu tersebut mencakup penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperluas akses pendidikan, dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan yang dihadapi di dunia yang semakin digital. Dalam hal ini, pendidikan menghadapi tantangan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi digital yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Dalam menghadapi realita ini, pendidikan perlu beradaptasi dengan cepat untuk memanfaatkan potensi teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi digital.

Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran mendukung kreativitas dan keberhasilan di dunia pendidikan karena mampu membantu manusia melakukan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan cara konvensional serta memiliki banyak manfaat yang memudahkan manusia dalam berbagai kegiatan dan mendapatkan informasi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik ((Julita & Purnasari, 2022). Dalam era ini, para pendidik dituntut untuk dapat menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta mampu merancang pembelajaran sesuai dengan teknologi yang digunakan (Purnasari & Sadewo, 2021). Memiliki kesiapan dalam berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer atau laptop dengan internet, smartphone, dan berbagai aplikasi pendukung lainnya sangat diperlukan oleh pendidik dan peserta didik (Sulistyarini & Fatonah, 2022). Semua komponen dalam proses pengajaran dan pembelajaran

harus diperhatikan agar mencapai hasil belajar yang optimal dan salah satu komponennya adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pilihan media dipengaruhi oleh metode pengajaran, dan sebaliknya, media yang dipilih akan memengaruhi metode yang sesuai (Rijal & Idris, 2020). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar sehingga membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Purbosari & Sutrisno, 2021). Pendidikan harus mengadopsi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan inovasi pengajaran dan efektivitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan yang diharapkan (Afif, 2019). Pendekatan pembelajaran yang menarik dapat diterapkan oleh pendidik dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran inovatif yang mendorong kemajuan peserta didik baik dalam proses maupun hasil belajar (Purwadhi, 2019). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami proses pembelajaran (Puspita et al., 2021).

Saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi topik menarik untuk dibahas. Media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan potensi luar biasa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang interaktif, mengakses pengetahuan dengan lebih mudah, dan memicu rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipergunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan mengacu pada penggunaan elemen permainan dan pengalaman bermain dalam proses pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017). Menurut Poondej & Lerdpornkulrat (2016), gamifikasi memiliki potensi besar untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan menggunakan elemen-elemen permainan guna meningkatkan hasil pembelajaran. Chapman & Rich (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman, keterlibatan, dan pembelajaran peserta didik dengan menggabungkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran.

Pada konteks pendidikan dan bidang pelajaran, gamifikasi digunakan untuk mendukung pembelajaran dan mengembangkan sikap seperti kerjasama, kreativitas, dan belajar mandiri (Caponetto et al., 2014). Dalam penerapannya, gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk mencoba lagi tanpa takut salah, meningkatkan motivasi, interaksi, serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Toimah et al., 2021). Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa

kelebihan yang diungkapkan oleh Jusuf (2016), yaitu belajar menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran, membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari, dan memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi. Rahardja et al. (2019) juga menyatakan beberapa keuntungan dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, di antaranya adalah proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, antusiasme dan motivasi yang meningkat pada peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran, serta penciptaan keseimbangan antara mengajar, belajar, dan bermain dalam pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan memberikan berbagai manfaat, termasuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Menurut Etika et al. (2021) terdapat pula tiga prinsip utama yang menjadi tujuan dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Prinsip pertama adalah memberikan dukungan positif (*positive reinforcements*) kepada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri mereka selama proses pembelajaran. Prinsip kedua adalah menggunakan *progress bar* yang berproses secara bertahap, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dalam materi pembelajaran. Prinsip ketiga adalah memberikan umpan balik (*instant feedback*) kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengetahui kapan dan mengapa terjadi kesalahan, serta mendorong mereka untuk mencari cara untuk memperbaikinya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa studi yang mendukung penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian oleh Nikmah (2020) yang berjudul "*Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English*" menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan Bahasa peserta didik. Penelitian selanjutnya oleh Putra & Priyatmojo (2021) menyatakan bahwa gamifikasi dapat diterapkan dalam kelas Bahasa Inggris dan memberikan dampak positif seperti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa et al. (2020) juga menemukan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui kesempatan untuk membuat keputusan secara mandiri, memecahkan masalah, dan berinteraksi sosial. Selain itu,

gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik melalui penggunaan sistem poin atau peringkat.

Kesimpulan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, dan ekstrinsik peserta didik. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang dimiliki oleh siswa dari luar kelas, sedangkan motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang dihasilkan oleh apa yang terjadi di dalam kelas (Harmer, 2007). Hal ini memberikan bukti bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki manfaat yang signifikan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi bagi peserta didik.

Penelitian berjudul *Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital* bertujuan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia menanggapi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta sejauh mana hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris. Dengan adanya penelitian ini, dapat diperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris di era digital serta dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka (open-ended) dan pertanyaan tertutup (closed-ended). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang persepsi dan pengalaman 15 orang mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada mata kuliah *English for Housekeeping* di era digital. Kegiatan pembelajaran menggunakan gamifikasi diterapkan dari awal hingga akhir semester, yang evaluasi peningkatannya didasarkan pada nilai tugas, Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Desain gamifikasi mencakup elemen seperti poin, level, *reward* serta mengemas materi pembelajaran yang relevan dengan bidang *housekeeping*.

Kuesioner mencakup pertanyaan terbuka (open-ended) yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memberikan tanggapan mereka secara bebas dan mendalam mengenai

pengalaman mereka dengan penggunaan gamifikasi. Pertanyaan terbuka ini akan memungkinkan mahasiswa untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, dan refleksi mereka tentang pengalaman menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, kuesioner juga mengandung pertanyaan tertutup (*closed-ended*) yang memberikan pilihan jawaban yang telah ditentukan. Melalui penggunaan metode pengumpulan data yang terstruktur dan analisis yang tepat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman mahasiswa dengan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital, serta mengungkap dampak positif yang mungkin terjadi terhadap motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pertanyaan Tertutup (*Closed-Ended*)

NO.	Pertanyaan Tertutup (<i>Closed-Ended</i>)	Persentase Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Apakah anda merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi?	80%	13,3%	6,7%	0%	0%
2	Apakah anda merasa lebih percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi?	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%
3	Apakah fitur gamifikasi membantu anda lebih memahami materi Bahasa Inggris?	80%	13,3%	6,7%	0%	0%
4	Apakah anda merasa bahwa fitur gamifikasi membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan?	93,3%	0%	6,7%	0%	0%
5	Apakah fitur gamifikasi membuat anda lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris?	80%	13,3%	6,7%	0%	0%
6	Apakah anda merasa bahwa fitur gamifikasi membantu Anda meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara signifikan?	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%
7	Apakah anda merekomendasikan penggunaan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris kepada teman atau orang lain?	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%

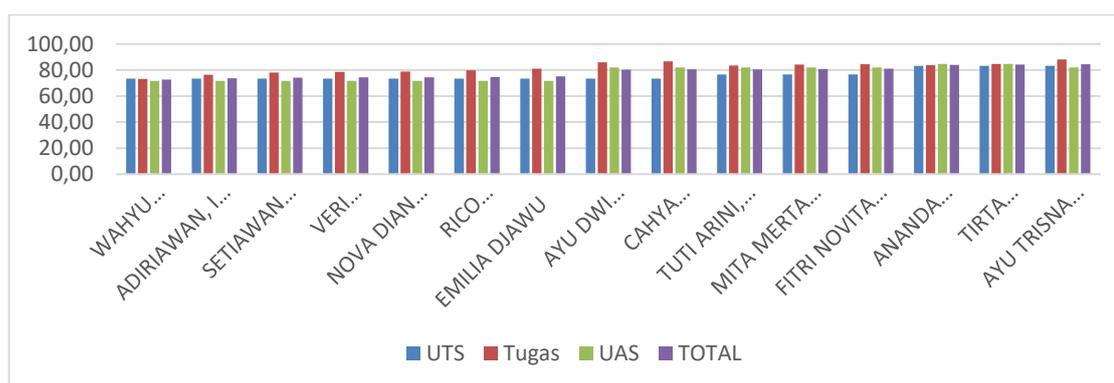
8	Apakah anda ingin melanjutkan belajar Bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran dengan gamifikasi di masa depan?	66,7%	26,7%	6,7%	0%	0%
9	Menurut anda, apakah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris efektif?	86,7%	6,7%	6,7%	0%	0%
10	Apakah kamu merasa sulit dalam menggunakan aplikasi/game edukasi yang menggunakan sistem gamifikasi untuk belajar Bahasa Inggris?	0%	0%	6,7%	33,3%	60%

Berdasarkan hasil penelitian dengan pertanyaan *closed-ended* menggunakan skala Likert, ditemukan bahwa penggunaan *aplikasi/game* dengan fitur gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak yang positif dan efektif. Mayoritas responden menunjukkan respon positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar responden (80%) merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan dalam *gamifikasi*, seperti poin, level, dan *reward*, mampu meningkatkan motivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Selain itu, sebagian besar responden (66,7%) juga merasa lebih percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi*. Fitur *gamifikasi* memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berlatih dalam situasi yang menantang dengan memberikan umpan balik yang positif.

Responden juga mengindikasikan bahwa fitur *gamifikasi* membantu mereka dalam memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih baik (80%). Dalam konteks pembelajaran, *gamifikasi* dapat menyediakan metode interaktif dan menarik untuk memahami kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbahasa Inggris lainnya. Fitur *gamifikasi* juga membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan bagi sebagian besar responden (93,3%). Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan *reward*, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menghibur. Tidak hanya itu, sebagian besar responden (80%) juga merasa bahwa fitur gamifikasi membuat mereka lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris. Dengan hadirnya elemen permainan dan tantangan dalam *gamifikasi*, pengguna merasa terpacu untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Mayoritas responden (66,7%) juga melaporkan bahwa fitur *gamifikasi* membantu mereka meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara signifikan. Dalam *gamifikasi*, pengguna diberikan kesempatan untuk berlatih berbagai aspek Bahasa Inggris secara konsisten, yang dapat berkontribusi pada perkembangan kemampuan berbahasa Inggris mereka.

Lebih lanjut, sebagian besar responden (66,7%) merekomendasikan penggunaan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kepada teman atau orang lain. Hal ini menunjukkan kepuasan responden terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan *gamifikasi* untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Tak hanya itu, sebagian besar responden (66,7%) juga menyatakan keinginan untuk melanjutkan belajar Bahasa Inggris menggunakan *gamifikasi* di masa depan. Ini menunjukkan minat mereka yang berkelanjutan terhadap penggunaan *gamifikasi* sebagai alat pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini juga didukung dengan pernyataan 60% responden yang menyampaikan bahwa penggunaan *gamifikasi* tidak sulit dan mudah diakses dengan fitur-fitur yang *user-friendly*, seperti hanya mengakses tautan *game* dan mulai bermain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna. Fitur *gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, pemahaman, kesenangan, minat, dan keterampilan berbahasa Inggris. Oleh karena itu, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris direkomendasikan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pencapaian dalam Bahasa Inggris. Efektivitas penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran *English for Housekeeping* selama satu semester tercermin dalam rentang nilai akhir mahasiswa yang bervariasi antara 72.74 hingga 84.33. Data ini menunjukkan bahwa 15 responden memperoleh nilai di atas rata-rata yang mengindikasikan pencapaian yang baik. Gambar berikut ini menunjukkan distribusi nilai akhir responden selama periode tersebut.



Gambar 1. Nilai Akhir Mahasiswa dalam Mata Kuliah *English for Housekeeping*

Selama satu semester, responden mempelajari berbagai topik penting yang berkaitan dengan industri perhotelan yaitu: 1) *Exploring common formal and informal greetings*, 2) *Discussing titles used in the hospitality industry*, 3) *Different ways to ask for the time politely in hospitality settings*. 3) *Discussing the use of expressions for offering help, requesting, and*

repeating, saying yes and sorry. 4) Asking and Giving Directions. 5) Exploring Hotel Facilities and Guest Amenities. 6) Discussing Countable and Uncountable Noun. 7) Discussing some expressions used to make requests in hospitality context, Telephone Etiquette, Spelling system. 8) Handling Guests' Request over the Phone, 9) Asking and telling the prices. 10) Delivering Guest Requests to Guests' Rooms with Professionalism. 11) Exploring vocabulary related to cleaning tasks and room maintenance. 12) Describing various conditions in a guest room. 13) How to make some requests and How to Respond them for servicing the room. 14) Discussing common expressions used to enter the guests' room for cleaning the room. 15) Identifying various types of clothing and related vocabulary used in laundry. 16) Telephone Etiquette for Guest Laundry Services. 17) Handling Guest Laundry: Effective Communication and Procedure in Hospitality. 18) Handling Guest Repairs: Conversational Scenarios and Solutions in Hospitality. 19) Handling guests' complaint.

Tabel 2. Pertanyaan Terbuka (*Open-Ended*)

No.	Pertanyaan Terbuka (<i>Open-Ended</i>)	Jawaban
1	Bagaimana menurut anda gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris Anda?	Gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dengan menyajikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan <i>reward</i> yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya elemen permainan ini, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat memotivasi untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik.
2	Bagaimana gamifikasi membantu anda meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris Anda?	Dengan menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Fitur-fitur seperti poin, level, dan <i>reward</i> memberikan tantangan untuk mencapai target pembelajaran. Selain itu, gamifikasi dapat menyediakan umpan balik yang langsung dan mendalam tentang kemajuan pada masing-masing level yang membantu mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan. Permainan dapat juga diulangi untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya sehingga dapat mengingat materi Bahasa Inggris dengan lebih baik.
3	Apa saja keuntungan dan manfaat penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menurut anda?	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan motivasi dan minat belajar. • Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. • Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif. • Memberikan umpan balik langsung. • Mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi antara peserta. • Memotivasi pencapaian target pembelajaran.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi rasa tekanan atau kebosanan dalam pembelajaran.
4	<p>Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> <p>Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dapat menyediakan berbagai platform pembelajaran online seperti gamifikasi yang dapat membantu memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, teknologi juga memungkinkan akses ke konten belajar yang lebih luas dan beragam, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar peserta.</p>
5	<p>Apa tantangan atau hambatan yang anda alami ketika menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> <p>Koneksi internet yang buruk atau tidak stabil mengakibatkan putusnya koneksi saat menggunakan aplikasi/game, menyebabkan penundaan dan kesulitan untuk mengakses gamifikasi. Selain itu, masalah dengan sinyal atau internet yang tidak stabil menyebabkan kesulitan untuk berinteraksi dengan pengguna lain secara efektif atau mengalami jeda yang tidak diinginkan dalam permainan. Selain masalah dengan sinyal atau internet, tantangan lainnya yang timbul dalam penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kesulitan teknis dengan aplikasi/game itu sendiri.</p>
6	<p>Bagaimana anda melihat potensi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan?</p> <p>Potensi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan sangatlah besar. Dengan kemajuan teknologi dan terus berkembangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif, gamifikasi dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Penggunaan gamifikasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, pemantauan kemajuan pribadi, dan kolaborasi antara peserta.</p>
7	<p>Bagaimana pengalaman anda dalam menggunakan fitur-fitur gamifikasi seperti poin, level, dan <i>reward</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> <p>Fitur-fitur seperti poin, level, dan reward memberikan tantangan untuk mencapai target pembelajaran serta menjadi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa termotivasi untuk terus meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris.</p>
8	<p>Menurut kamu, apa hal-hal yang membuat pengalaman menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional?</p> <p>Penggunaan fitur-fitur gamifikasi memberikan rasa prestasi dan kepuasan ketika mencapai tujuan dan melewati tingkat yang lebih tinggi. Fitur-fitur gamifikasi juga menyediakan umpan balik yang langsung dan berkelanjutan tentang kemajuan peserta, yang memungkinkan untuk melihat hasil belajar secara langsung. Melalui gamifikasi, peserta lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dengan mengikuti tantangan dan mencapai target pembelajaran.</p>
9	<p>Bagaimana menurut anda peran dosen</p> <p>Dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, peran dosen sangat penting. Dosen memiliki</p>

	dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris?	tanggung jawab untuk merancang dan menyusun pengalaman pembelajaran yang terstruktur dengan menggunakan elemen gamifikasi yang tepat. Selain itu, dosen juga harus memberikan umpan balik yang memotivasi dan membantu peserta mengatasi tantangan yang dihadapi.
10	Apa saja jenis game atau aplikasi yang menurutmu cocok digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode gamifikasi?	Wordwall.net, Quizizz, Duolingo, Kahoot, Educandy, Momo, Babble

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamifikasi* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan *reward*. Elemen-elemen ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memotivasi peserta untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. *Gamifikasi* juga membantu meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris dengan memberikan tantangan dan umpan balik langsung tentang kemajuan pada masing-masing level, serta memungkinkan peserta untuk mengulangi permainan untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya. Keuntungan dan manfaat penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris meliputi peningkatan motivasi dan minat belajar, pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, keterlibatan dan partisipasi aktif, umpan balik langsung, mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi, motivasi pencapaian target pembelajaran, dan pengurangan rasa tekanan atau kebosanan.

Meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi besar, ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti masalah koneksi internet yang buruk atau tidak stabil yang dapat mengganggu akses ke *gamifikasi*, serta kesulitan teknis dengan aplikasi atau *game* itu sendiri. Namun, dengan kemajuan teknologi dan terus berkembangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif, *gamifikasi* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan. Dalam menerapkan *gamifikasi*, peran dosen sangat penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang terstruktur dengan menggunakan elemen *gamifikasi* yang tepat, serta memberikan umpan balik yang memotivasi dan membantu peserta mengatasi tantangan yang dihadapi. Beberapa jenis *game* atau aplikasi yang cocok untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *gamifikasi* menurut mahasiswa antara lain *Wordwall.net*, *Quizizz*, *Duolingo*, *Kahoot*, *Educandy*, *Momo*, dan *Babble*.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi*. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris dan lebih memahami materi Bahasa Inggris melalui fitur *gamifikasi*. Selain itu, fitur *gamifikasi* juga dianggap membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, semua responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Melalui penggunaan elemen permainan dan pengalaman bermain, *gamifikasi* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di era digital, penggunaan *gamifikasi* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen permainan dan pengalaman bermain, penggunaan *gamifikasi* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi motivasi dan keterampilan peserta didik. Faktor-faktor lain seperti metode pengajaran, kualitas materi pembelajaran, dan interaksi antara pendidik dan peserta didik juga perlu diperhatikan. Dalam kesimpulannya, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta didik. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris perlu dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>

- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 14(1), 22–28. <https://dx.doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*, 50. <https://archivioge.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
- Chapman, J., & Rich, P. (2017). *Identifying motivational styles in educational gamification*. <http://dx.doi.org/10.24251/HICSS.2017.157>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Etika, E., Hidayati, U., & Ramadhan, D. G. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Bisnis Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 70–79. <https://doi.org/10.55868/jeid.v1i2.87>
- Harmer, J. (2007). *How to Teach English*. Pearson Education Limited.
- Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6. <https://ejurnal.net/portal/ticom/article/view/1666>
- Nikmah, H. (2020). Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English. *Acitya Journal of Teaching and Education*, 2(1), 60–70. <https://dx.doi.org/10.30650/ajte.v2i1.277>
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1123845>
- Purbosari, P., & Sutrisno, T. (2021). Studi Korelasi Intensitas Menonton Youtube Terhadap Minat Belajar Mahapeserta didik PGSD Universitas Veteran Bangun Nusantara. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 117–128. <https://dx.doi.org/10.46229/elia.v1i2.252>

- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Peserta didik. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.2121/mp.v4i1.1117>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-book Flipbook Interaktif pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Putra, P. P., & Priyatmojo, A. S. (2021). Students' perception toward gamification applied in the English language classroom. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 10(1), 21–29. <http://dx.doi.org/10.15294/elt.v10i1.40558>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 67–79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Rijal, F., & Idris, T. (2020). Teachers' Pedagogic Competence in Utilizing Learning Media of Islamic Religious Education at State Junior High Schools in Lhoksuemawe. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 101–116. <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v1i1.1818>
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(1), 42–72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>
- Toimah, T. F., Maulana, Y. I., & Fajar, I. (2021). Gamification model framework and its use in e-learning in higher education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 28–35. <https://dx.doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.520>