

Penggunaan Gamifikasi Dalam Pemahaman Bahasa Inggris Sekolah Dasar

Talitha Nenden¹⁾, Miranda Wangisari Padang²⁾, Gladys Putrisari³⁾, Dian Kartika⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta 12530, Indonesia e-mail:

[Talithaislameyo@gmail.com](mailto:talithaislameyo@gmail.com), ¹ Mirandapadang26@gmail.com, ²

gladysputrisarisantosa@gmail.com, ³

Draft received: 01 September, Date Accepted: 25 September, Final proof received: 26 September

Abstrak. Gamifikasi adalah strategi pengajaran yang memanfaatkan aspek-aspek permainan video atau permainan untuk memotivasi siswa agar belajar lebih giat. Siswa dapat terinspirasi untuk terus belajar dengan menggunakan gamifikasi untuk mencatat topik-topik yang menarik minat mereka. Penelitian ini membahas tentang persepsi siswa tentang penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa melihat gamifikasi sebagai cara untuk belajar bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena sesuai untuk mendeskripsikan secara sistematis dan akurat mengenai pemerolehan bahasa yang dilakukan dengan teknik kuisisioner dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pemerolehan Bahasa Inggris menggunakan gamifikasi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa 88% siswa merasa bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap pemahaman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memberikan dorongan yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, dengan memperkenalkan gamifikasi, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

Kata kunci: Gamifikasi, Kosakata, Bahasa Inggris

Abstrak. Gamification is a teaching strategy that utilizes aspects of video games or games to motivate students to study more diligently. Students can be inspired to continue learning by using gamification to note topics that interest them. This research discusses students' perceptions of the use of gamification to enhance English language knowledge. The aim of this study is to understand how students view gamification as a method for learning English. This research employs a descriptive qualitative method as it is suitable for systematically and accurately describing language acquisition conducted through questionnaires and interviews to obtain a clear picture of English language acquisition using gamification. Based on the research results, it is concluded that gamification has proven to be effective in creating an interactive and enjoyable learning experience. The survey results show that 88% of students feel that gamification has a positive impact on their understanding. It was concluded that this method not only increases engagement

but also provides a strong incentive to learn. Therefore, by introducing gamification, students feel more engaged and motivated to learn English.

Keywords: Gamification, Vocabulary, English

PENDAHULUAN

Bahasa adalah bagian penting dari kehidupan sehari-hari setiap orang (Nur Sa'ida, 2022). Bahasa adalah alat komunikasi yang memungkinkan orang untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi mereka. Bahasa tidak hanya dapat diucapkan, tetapi juga dapat ditunjukkan atau ditulis sebagai simbol, yang membantu orang berinteraksi dalam berbagai situasi. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting untuk perkembangan sosial, akademis, dan emosional anak. Seorang anak biasanya memperoleh bahasa pertamanya saat mereka masih kecil dengan mendengarkan dan meniru apa yang diucapkan orang tua mereka dan orang lain di sekitar mereka (Wulansari, dkk, 2023). Anak-anak tidak memerlukan instruksi formal untuk belajar dan memahami bahasa dalam proses ini, yang disebut sebagai pemerolehan bahasa. Selama proses ini, mereka belajar kosakata, tata bahasa, dan cara menggunakan bahasa dalam berbagai konteks. Setelah mereka belajar bahasa pertama, anak-anak akan mulai berinteraksi dengan bahasa lain, baik yang diajarkan oleh orang tua mereka maupun yang mereka peroleh dari lingkungan sosial seperti sekolah dan teman-teman. Seiring berjalannya waktu, anak-anak belajar bahasa yang digunakan dalam keluarga mereka dan bahasa lain. Belajar bahasa asing, seperti bahasa Inggris, menjadi sangat penting di era globalisasi karena kemampuan untuk berkompetisi di tingkat internasional sangat penting.

Bahasa adalah cara hidup untuk berkomunikasi. Bahasa dapat berupa tulisan atau tanda-tanda khusus. Seorang anak biasanya memperoleh bahasa pertamanya melalui apa yang mereka dengarkan langsung dari orang tuanya saat mereka lahir. Setelah itu, seorang anak akan tumbuh dan memperoleh bahasa lain selain bahasa yang diajarkan kedua orang tuanya, kemudian bahasa kedua, bahasa ketiga, atau bahasa asing (Nur Sa'ida, 2022). Penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting di sekolah dasar karena bahasa ini banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti komunikasi global, teknologi, dan sains. Namun, mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak seringkali sulit, terutama karena siswa di usia dini cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan dan memiliki perhatian yang terbatas. Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi solusi yang menarik untuk mengatasi masalah ini. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar dengan cara konvensional, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris dan meningkatkan pemahaman mereka.

Pembelajaran dan pemerolehan bahasa berbeda, menurut Chaer (2003:167, dikutip oleh Natsir (2017). Saat seorang anak belajar bahasa kedua setelah bahasa pertamanya, pembelajaran kedua bahasa tersebut terkait dengan kedua bahasa tersebut. Oleh karena itu, pemerolehan bahasa pertama terkait dengan pembelajaran bahasa kedua, sedangkan pemerolehan bahasa kedua terkait dengan pembelajaran bahasa pertama. Bahasa dilakukan secara mekanistik dan juga secara mentalistik, yang berarti kegiatan berbahasa terkait dengan proses atau aktivitas mental (otak). Oleh karena itu, studi linguistik dan psikolinguistik harus disertakan. Natsir tahun 2017. Dianggap sangat penting dalam pembelajaran bahasa, pembelajaran psikolinguistik membantu guru memahami proses yang terjadi dalam diri siswa ketika mereka membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dengan pemahaman ini, guru dapat melihat masalah keterampilan berbahasa dari sudut pandang psikologi. Siswa, guru, tujuan pembelajaran, materi, metode dan

teknik pembelajaran, evaluasi, dan sarana yang diperlukan semua akan memengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa.

Menurut artikel yang ditulis oleh Yeni Sriyeni (2021), beberapa penelitian menunjukkan bahwa mempelajari bahasa adalah pilihan yang baik untuk anak usia dini. Dalam hal aktivitas belajar anak usia dini, ini pada dasarnya berarti membuat kurikulum secara "nyata", yang mencakup pengalaman belajar yang diperoleh anak dari bermain dan telah disesuaikan dengan potensi dan tugas perkembangan anak. Mengajarkan bahasa Inggris pada anak sejak kecil akan membantu mereka mengenali bahasa dan merasa senang menggunakannya. Sebaliknya, rasa ingin tahu yang dimiliki anak-anak usia dini akan membantu mereka mempelajari bahasa baru karena mereka selalu tertarik dengan hal-hal baru (Handayani, 2016).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa anak, khususnya bahasa Inggris, dapat berdampak pada pemerolehan kata atau penguasaan bahasa. Untuk alasan ini, penulis harus membahas tema yang lebih khusus dalam meninjau pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak.

Selain itu, penting untuk diingat bahwa kemajuan teknologi terus mengubah dunia pendidikan. Sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah harus mengikuti perkembangan ini agar mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi generasi siswa yang tumbuh di era komputer dan internet (Tarsini, 2022). Menurut penelitian sebelumnya oleh Kaur (2019), ada berbagai perangkat lunak dan alat teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa. Penelitian telah menunjukkan bahwa perangkat lunak berbasis "gamifikasi" seperti Kahoot! dapat memengaruhi dan meningkatkan hasil belajar bahasa. Perangkat lunak seperti itu juga dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk penilaian dan pengajaran bahasa di kelas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa melaporkan memiliki pengalaman yang baik ketika pelajaran menggunakan Kahoot!. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa menggunakan Kahoot! di kelas bahasa memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Hampir semua siswa mengatakan bahwa mereka memiliki pengalaman yang baik dengannya. Media pembelajaran ini sangat membantu belajar anak-anak, menurut penelitian lain (Prihandono et al., 2023). Aplikasi yang berjalan di perangkat seluler dapat digunakan kapan saja. Metode gamifikasi membuat anak tertarik untuk belajar. Ini memungkinkan anak untuk lebih memahami materi dasar pelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif dan sosial siswa di sekolah dasar (Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq, 2021). Banyak permainan yang dibuat dengan pendekatan gamifikasi melibatkan komunikasi yang efektif, kerja tim, dan pemecahan masalah bersama. Media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar bersama, berbagi pemahaman, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian yang diterbitkan oleh Rahman Abdillah dkk. dalam Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, peneliti menemukan bahwa memberikan materi pengenalan nama hewan kepada siswa mungkin lebih efektif karena ada fitur yang menampilkan suara dan video hewan.

Gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot telah digunakan oleh banyak guru dan karyawan TK dan dianggap menarik. Guru dapat menunjukkan penguasaan materi siswa dengan menggunakan Kahoot atau Quizizz (Abdillah et al., 2022, hlm. 34). Selain itu, penelitian (Mukarromah & Agustina, 2021) menemukan bahwa gamifikasi, yang melibatkan penggunaan media game dan teknologi digital, dapat membantu pembelajaran anak usia dini. Selain meningkatkan keterampilan kognitif, bahasa, dan partisipasi anak dalam belajar, gamifikasi dapat meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi. Selain itu, implementasi gamifikasi

dalam sistem pembelajaran secara tidak langsung memungkinkan guru untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Uji coba sederhana tentang kemampuan anak usia dini untuk belajar bahasa Inggris ditemukan menarik (Prihandono et al., 2023). Anak-anak mendapatkan banyak manfaat dari media pembelajaran ini. Anda dapat menggunakan aplikasi perangkat seluler kapan saja. Gamifikasi menarik minat anak untuk belajar. Ini meningkatkan pemahaman anak tentang konsep dasar pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa tentang penggunaan gamifikasi sebagai cara untuk meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris mereka (Widiyanto, S. 2023).

METODE

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa melihat gamifikasi sebagai cara untuk belajar bahasa Inggris. Peranan psikolinguistik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah subjek penelitian ini yang bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan siswa dan guru tentang masalah ini. Dalam penelitian ini, metode kualitatif deskriptif digunakan. Sumber penelitian ini dapat mencakup hasil kerja siswa atau guru, pandangan pendapat, sikap responden, perilaku siswa atau guru, materi atau isi pembelajaran dokumen, kurikulum, silabus, RPP, dan lainnya (Mahsun, 2017:351).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2024 yaitu di Sekolah Dasar Negeri Semplak 1 Bogor Barat. Populasi dalam penelitian adalah seluruh anak yang terjaring pada sekolah dasar Semplak 1. Sedangkan Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi dan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan yaitu terdapat 5 sampel. Penelitian ini menyediakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yaitu kuesioner dan wawancara. Data kuesioner disajikan dalam lima alternatif poin survei skala Lickert yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan tidak setuju. Data diperoleh dari hasil wawancara langsung dan kajian literatur. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penulis melakukan pendekatan terhadap sampel dan memberikan beberapa kosakata Bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi digunakan sebagai media dalam penelitian ini untuk membuat belajar bahasa Inggris lebih menarik dan membuat pemahaman siswa lebih baik. Untuk membuat pendidikan lebih menarik dan menyenangkan, gamifikasi menggabungkan elemen seperti poin, level, hadiah, kontes, tantangan, dan poin (Salsabila et al., 2022). Gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, mengatasi kesulitan, dan merasakan hasil. Ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Figueroa Flores, 2015).

Tidak hanya gamifikasi memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga membantu guru menyesuaikan pelajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa. Untuk memulai penelitian ini, siswa kelas 5 SDN Semplak 1 Kota Bogor dikenalkan dengan gamifikasi. Gamifikasi diajarkan untuk digunakan dan digunakan oleh siswa. Hasil penelitian yang sangat ditunggu-tunggu menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan pemahaman siswa tentang bahasa Inggris. Kami menemukan berdasarkan analisis data bahwa hasil rata-rata siswa berbeda secara signifikan antara gamifikasi dengan buku dan pembelajaran dengan penjelasan saja. Peningkatan poin ini bukan hanya statistik.

Siswa yang gamifikasi belajar Bahasa Inggris seiring waktu menunjukkan peningkatan pemahaman. Ini ditunjukkan oleh perbedaan persentase siswa di SDN 1 Semplak, Bogor. Setelah gamifikasi, teknik yang meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa, siswa tidak hanya mendapatkan hasil tes yang lebih baik, tetapi mereka juga memperkuat

kosakata mereka. Banyak siswa menganggap gamifikasi sebagai metode belajar yang baru dan menyenangkan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mungkin merupakan alat pembelajaran yang efektif, dan bahwa memasukkan elemen kompetisi dan permainan dalam pembelajaran memiliki efek positif yang signifikan. Gamifikasi dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial siswa dan mendorong mereka untuk menjadi lebih kompetitif, menurut Lam (2016). Kami menemukan beberapa keterbatasan meskipun hasilnya menjanjikan. Beberapa siswa mungkin tertekan karena merasa persaingan terlalu ketat. Akibatnya, penting bagi guru untuk mempertimbangkan kebutuhan unik siswa. Siswa harus beradaptasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak menimbulkan tekanan selama sesi belajar di kelas bersama guru; ini adalah keterbatasan yang umum dalam lingkungan belajar.

Menurut hasil survei, 88% peserta menganggap tampilan gamifikasi sangat menarik. Selain itu, mereka mengklaim bahwa pertanyaan-pertanyaan mudah dipahami, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan untuk memahami dan menjawabnya. Hasil survei didukung oleh temuan siswa: P1 mengatakan bahwa bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, dan P3 mengatakan bahwa tampilan penuh warna dan animasi membuat platform menarik untuk digunakan. Karena bahasa dan desain yang mudah dipahami, temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Akibatnya, pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif. Di era digital yang terus berkembang, gamifikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Hakeu et al., 2023). Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa di SD/MI, di mana mereka berada di tahap perkembangan kognitif dan sosial yang penting (Hakim, 2023). Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa pemahaman bahasa Inggris siswa meningkat sebesar 92 persen. Hal ini terbukti dengan pencapaian nilai tinggi oleh siswa ketika gamifikasi digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, ketika gamifikasi digunakan, guru membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa yang diwawancarai menyatakan, "Saya mengerjakan soal yang ada di gamifikasi dengan baik sehingga mendapatkan nilai tinggi" (P4), mendukung temuan ini. Siswa lain menyatakan, "Pembelajaran bahasa Inggris terasa lebih mudah" (P5). Gamifikasi dianggap mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari, dan mereka sangat setuju untuk menggunakannya dalam pembelajaran bahasa Inggris karena berdampak positif pada pemahaman mereka. Salah satu siswa dalam P3 menyatakan, "Saya dapat memahami materi karena menggunakan gamifikasi" (P3), dan siswa dalam P4 menyatakan, "Saya lebih mudah memahami bahasa Inggris karena

Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasa gamifikasi dapat menarik minat mereka untuk belajar, yang mendorong mereka untuk lebih memahami pelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran berbasis gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti kompetisi, pencapaian, dan penghargaan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat siswa, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Shihab, 2021). Dibandingkan dengan metode konvensional, gamifikasi dapat

meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Maloney (2019) menyatakan bahwa "Metode pendidikan tradisional tidak lagi efektif karena dirancang untuk membuat siswa bersifat pasif." Ini sering menyebabkan guru mengambil alih pembicaraan di kelas. Semua siswa yang berpartisipasi dalam metode gamifikasi akan terdorong untuk berpartisipasi secara langsung dan dengan semangat menjawab pertanyaan guru. Oleh karena itu, media ini berkontribusi pada pembentukan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif serta mendorong minat belajar yang berkelanjutan. Siswa dapat meningkatkan pemahaman bahasa Inggris mereka karena tampilan dan pertanyaan gamifikasi mudah dipahami. Selain itu, gamifikasi membantu siswa belajar keterampilan sosial dan kerja sama. Kedua keterampilan ini merupakan komponen penting dari perkembangan holistik di sekolah dasar (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Menurut Deterding et al. (2011), "Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk mendorong motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi", yang sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Dan juga adanya Keterlibatan Siswa (Lee, J. J., & Hammer, 2011) mengungkapkan bahwa "gamifikasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif." Penelitian ini mendukung pernyataan tersebut, di mana siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan lebih besar dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dibandingkan metode tradisional. Pada Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif Kapp (2012) menekankan bahwa "Gamifikasi dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa melalui elemen-elemen seperti tantangan tim dan penghargaan kolektif." Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi mendukung pengembangan keterampilan tersebut, terutama pada tingkat sekolah dasar. Dengan adanya Adaptasi dengan Kebutuhan Siswa (Zichermann, G., & Cunningham, 2011) menyatakan, "Salah satu keunggulan gamifikasi adalah fleksibilitasnya dalam disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta, sehingga memaksimalkan hasil pembelajaran." Temuan ini menyoroti pentingnya adaptasi dalam gamifikasi, yang juga ditemukan dalam penelitian ini sebagai solusi bagi siswa yang merasa tekanan dari kompetisi. Dengan berkembangnya efektivitas metode pembelajaran modern (Wood, L. C., & Reiners, 2015) mengatakan bahwa "Di era digital, metode pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi terbukti lebih efektif dibanding metode pembelajaran tradisional yang monoton." Kutipan ini memperkuat alasan mengapa gamifikasi dapat membawa perubahan positif dalam pendidikan, terutama dalam konteks peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Pada motivasi dan keterlibatan belajar (Anderson, C. A., & Lavoie, 2014) menyebutkan bahwa "Gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat lebih dalam, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif." Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa. Dan juga ada dampak positif pada pemahaman konsep Menurut (Nah, F. F.-H., Ward, M., & Poon, 2014), "Gamifikasi yang diterapkan dalam pendidikan dapat membantu siswa memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal." Penelitian ini

mendukung pernyataan tersebut, di mana siswa mengalami peningkatan pemahaman bahasa Inggris melalui gamifikasi. Menurut (Su, C. H., & Cheng, 2015) mengungkapkan bahwa “Gamifikasi memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan problem-solving yang penting di abad ke-21”. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif dan sosial siswa di tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi tidak hanya berdampak positif pada motivasi dan prestasi akademik individu, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial yang penting, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Isnawati & Hadi, 2021, p. 205). Selain itu, Bovermann dan Bastiaens (2020) menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menyediakan tantangan, pencapaian, dan penghargaan berupa poin, level, atau lencana, yang memberikan kepuasan bagi siswa. Dalam studi ini, motivasi intrinsik siswa meningkat dengan adanya tantangan dan penghargaan yang terlibat dalam gamifikasi (Widiyanto, 2022).

Menurut Landers (2014), pembelajaran yang menggunakan gamifikasi mendorong siswa untuk lebih interaktif dan aktif dalam proses belajar. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa lebih bersemangat dan lebih aktif mengikuti pelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan gamifikasi dibandingkan metode konvensional. Artikel yang ditulis oleh Denny & Duggan (2018) dalam *British Journal of Educational Technology* menyebutkan bahwa teknologi yang semakin maju dan analisis data memungkinkan pendekatan personalisasi dalam gamifikasi. Dengan bantuan data dan kecerdasan buatan, gamifikasi kini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi setiap siswa secara individual, menjadikan pengalaman belajar lebih efektif (Huber et al., 2018, p. 94).

SIMPULAN

Penelitian penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kalangan siswa kelas 5 SDN Semplak 1 Kota Bogor, dapat disimpulkan beberapa poin penting. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memperkenalkan elemen permainan, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Hasil angket menunjukkan bahwa 88% siswa merasa bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap pemahaman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga memberikan dorongan yang kuat untuk belajar.

Kemudahan akses dan penggunaan gamifikasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa aplikasi gamifikasi mudah dipahami dan digunakan, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Ini sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, di mana akses teknologi semakin luas dan siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Penggunaan perangkat lunak berbasis gamifikasi seperti Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional, seperti buku teks. Kemudian analisis data menunjukkan perbedaan yang

signifikan dalam skor pemahaman siswa ketika menggunakan gamifikasi dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan skor ini tidak hanya mencerminkan hasil statistik, tetapi juga menggambarkan perubahan nyata dalam kemampuan berbahasa siswa. Siswa yang belajar menggunakan gamifikasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi bahasa Inggris dalam jangka waktu tertentu.

Gamifikasi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan psikologis siswa. Dengan berkolaborasi dalam permainan, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara efektif. Ini membantu mereka tidak hanya dalam konteks akademis, tetapi juga dalam kehidupan sosial sehari-hari. Penelitian ini menyarankan agar pendidik mempertimbangkan integrasi metode gamifikasi dalam kurikulum pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan teknologi dan aplikasi gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak gamifikasi dalam konteks pendidikan bahasa, seperti perbedaan gaya belajar dan efektivitasnya di lingkungan yang beragam. Mengingat kemudahan akses gamifikasi melalui perangkat seluler, pendidik harus mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi gamifikasi di luar kelas. Ini tidak hanya akan memperluas waktu belajar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya mereka sendiri. (Abdillah et al., 2022)

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi adalah metode yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris, mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pendekatan yang inovatif ini, proses belajar bahasa dapat menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi.
- Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq, M. H. (2021). *Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di Smk Raden Patah Mojosari)*.
- Anderson, C. A., & Lavoie, A. (2014). Gamifikasi: Pendekatan Baru untuk Melibatkan Siswa dalam Pembelajaran. *Educational Technology Systems*, 167–176.
- Bovermann, K., & Bastiaens, T. (2020). Motivasi dan Pembelajaran dalam Konteks Gamifikasi: Dampak Elemen Permainan terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Computers in Human Behavior*, 109.
- Denny, P., & Duggan, J. (2018). The role of technology and data analytics in personalized gamification approaches. *British Journal of Educational Technology*, 49(6), 1037–1050. doi:10.1111/bjet.12612.
- Figuroa Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32–54.
- Framework di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 05(04), 688–702.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar.

- Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Handayani, S. (2016). Urgensi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dipandang dari Perspektif Psikolinguistik. *Widya Wacana*, 11(2), 173–184.
<http://www.ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/download/1490/1314>
- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821–833. <https://doi.org/10.1111/bjet.12667>
- Ibtidaiyah*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1701>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar
Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer, 2(01), 92–102.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- K. M. Kapp and J. Coné, "What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning," 2012. [Online]. Available: <http://karlkapp.com/articles/>. [Accessed 02 11 2014].
- Kaur, P. (2019). Kahoot! in The English Language Classroom. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 20(6), 49–54.
- Lam, S. L. (2016). Use of Gamification in Vocabulary Leanguage: A case Study in
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Computers & Education*, 75, 1–12. [PDF] Retrieved from <https://j-edu.org/index.php/edu/article/download/2/4>.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamifikasi dalam Pendidikan: Apa, Bagaimana, Mengapa Peduli? *Academic Exchange Quarterly*, 1–5.
- Ma, N. (2023). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Pada Siswa Kelas VI Macau. (pp. 90 - 97). Singapore: Center for English Language Communication
- Mahsun. 2017. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta. Rajawali Pers.
- Maloney, S. (2019). Gamification in English Language Teaching: More Than Child's Play. English For Asia. *TESOL*.
- Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak*
- Nah, F. F.-H., Ward, M., & Poon, J. (2014). Gamifikasi: Masa Depan e-Learning? Dalam *Advances in Human Factors and Ergonomics*. CRC Press, 1374–1383.
- Nur Sa'ida, A. Y. (2022). Konsep Gamification dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 3, 234–249.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3563>
- Nurasia, Natsir. 2017. HUBUNGAN PSIKOLINGUISTIK DALAM PEMEROLEHAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA
- Prihandono, A., Sherlita Bere, O. M., & ULUMUDDIN, D. I. I. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Upgris*,
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi

- S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke, "From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification." *Mindrek*, pp.9-15, 2011
- Salsabila, S., Nur'aeni L, E., & Muharram, M. W. R. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's SDN Cangkring Bluluk Lamongan. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Sebuah Studi Kasus Pembelajaran Berbasis Permainan Digital di Pendidikan Tinggi. Educational Technology & Society*, 123–135.
- Shihab, N. (2021). Teknologi Untuk Masa Depan Hadir Di Pembelajaran Masa Kini. Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan ...*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370> <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). Dampak Gamifikasi terhadap Kinerja Belajar Siswa: Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Education*, 1–11.
- Tarsini, T. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 2 Babakan Kalimanah Purbalingga. Teknologi Untuk Masa Depan Hadir Di Pembelajaran Masa Kini. Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Uzer, Y. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak. *Pernik Jurnal PAUD*, Wood, L. C., & Reiners, T. (2015). Aliansi Permainan dan Pembelajaran: Perspektif Teknologi Pendidikan. *Springer*.
- Wulansari, L., Vernia, D. M., Nurisman, H., Hermanto, H., Widiarto, T., Sutina, S., & Widiyanto, S. (2023). Penyuluhan Pencegahan Perundungan (Bullying) di SMP Kota Bekasi Jawa Barat. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(5), 638-643.
- Widiyanto, S. (2022). English for Economic: Text, Vocabulary, and Structure.
- Widiyanto, S. (2023). Learning To Write Explanatory Text Using The Picture-To-Picture Method For Students Of Mts Nurul Hikmah Bekasi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(2), 314-322.
- Yeni Sriyeni, S. G. (2021). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI DITINJAU DARI PERSPEKTIF PSIKOLINGUITIK. *Pedagogik*, 40–44.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamifikasi dalam Desain: Menerapkan Mekanika Permainan dalam Aplikasi Web dan Mobile. *O'Reilly Media*.