

## **ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI DUOLINGO BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA DI SEKOLAH HOMESCHOOLING PRIMAGAMA MADIUN (TELAAH PERSPEKTIF GURU)**

**Robiatul Adawiyah, Ryan Eka Rahmawati**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

**Koresponden:** [adawiyahrobiatul297@gmail.com](mailto:adawiyahrobiatul297@gmail.com)

---

**Kata Kunci:**

**Aplikasi Duolingo  
Gamifikasi  
Pembelajaran Bahasa**

---

**ABSTRACT**

*This article discusses the Analysis of the Use of Gamification-Based Duolingo Applications in the Language Learning Process at Primagama Madiun Homeschooling School. Gamification is an approach to learning that uses elements in the form of games or video games, which have the aim of being able to motivate students to carry out the learning process and maximize feelings of happiness in enjoying the learning process carried out. With this gamification-based duolingo application it can help educators and students in the learning process. This research is a qualitative research with a descriptive design using unstructured data collection techniques, questionnaires and documentation. The results of this study indicate that after using the gamification-based Duolingo application in the language learning process, the level of student effectiveness was 50%, student motivation was 20%. . and an attractiveness rate of 30%.*

---

**ABSTRAK**

Artikel ini membahas tentang Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun. Gamifikasi adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang didalamnya menggunakan elemen berupa game-game atau video game, yang memiliki tujuan agar dapat memotivasi para peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta lebih memaksimalkan perasaan bahagia dalam menikmati proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut. Dengan adanya aplikasi duolingo berbasis gamifikasi ini dapat membantu para pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data berupa tidak terstruktur, kuesioner dan dokumentasi.. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi

---

Email penulis:  
[adawiyahrobiatul297@gmail.com](mailto:adawiyahrobiatul297@gmail.com)  
[ryaneka029@gmail.com](mailto:ryaneka029@gmail.com)

dalam proses pembelajaran bahasa, tingkat keefektifan siswa sebanyak 50%, motivasi siswa sebanyak 20%, dan tingkat kemenarikannya sebanyak 30%.

---

## PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, dunia pendidikan tidak hanya ingin berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi ilmu pengetahuannya saja. Akan tetapi, juga terhadap perkembangan softskillnya. Hal ini selaras dengan pendapat Wirawan dan Putra (2018) yang menyatakan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan” bahwasanya dalam mewujudkan adanya perkembangan Pendidikan khususnya dari bidang *softskill*, maka seorang pendidik membutuhkan kurikulum yang tepat, baik, dan layak. Oleh karena itu, agar dapat mencapai suatu sasaran tersebut, maka kurikulum harus diperbaiki dan disesuaikan dengan sasaran yang ingin dicapai dalam dunia Pendidikan. Harapannya, dengan adanya kurikulum yang tepat, maka akan dapat membantu para pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, juga dapat meringankan tugas pendidik sebagai pelaksana dan penanggungjawab dalam kegiatan pembelajaran (Farida dkk, 2018). Oleh karena itu, kurikulum di Indonesia selalu mengalami perubahan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Begitu juga dengan abad 21 ini, selain pendidikan harus siap mengalami permasalahan dari adanya virus covid-19, pendidikan juga harus siap menghadapi tantangan-tantangan yang akan datang pada abad 21 ini. Di mana, dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, sama halnya dengan memberikan tanda kepada generasi-generasi milenial saat ini. Bahwasanya perkembangan komunikasi, informasi dan teknologi semakin lama akan semakin pesat, begitu juga dengan tantangan-tantangan yang akan datang. Oleh karena itu, pada saat ini para pendidik beserta peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai macam keterampilan-keterampilan yang ada, khususnya dalam bidang teknologi (Sumantri, 2019). Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat ini dibuktikan dengan munculnya berbagai macam aplikasi yang sangat canggih. Salah satunya yaitu game education online, seperti halnya aplikasi Duolingo, aplikasi Magic Math, aplikasi Quick Brain, aplikasi KepoMath Go, dan sebagainya. Aplikasi game-game tersebut masuk ke dalam konsep gamifikasi (Takdir, 2017). Gamifikasi ini sendiri adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang didalamnya menggunakan elemen berupa game- game atau video game, yang memiliki tujuan agar dapat memotivasi para peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta lebih memaksimalkan perasaan bahagia dalam menikmati proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut (Sari dan Kartikasari, 2021).

Adanya pendekatan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi *game online* ini sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Di mana, pada saat ini game-game online sering digunakan untuk membantu para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (dalam Dwi, 2017). Bahwasanya, menurut Wahyudi aplikasi berupa *game online* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dalam bentuk aplikasi game ini sering dijadikan oleh pendidik sebagai solusi yang nantinya mempunyai nilai lebih. Hal ini dikarenakan, aplikasi berupa game tersebut dapat dijadikan oleh peserta didik sebagai sebuah hiburan serta dapat membuat para peserta didik lebih senang saat melakukan kegiatan

belajar. Di mana, pada saat kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung, peserta didik tidak hanya belajar saja, akan tetapi ia dapat belajar sambil bermain dalam waktu yang bersamaan.

Berkaitan dengan pernyataan di atas, Widiyastuti dan Kusumadewi (2017), menyatakan dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut” bahwasanya permasalahan yang sering terjadi adalah para pendidik tidak mempunyai waktu yang khusus untuk berlatih membuat kosa kata guna melihat seberapa jauh kemampuan yang mereka miliki. Padahal banyak sekali media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, dengan adanya kemajuan dari segi Informasi dan Teknologi seperti saat ini, misalnya dengan menggunakan aplikasi Duolingo. Oleh karena itu, setelah diadakan pelatihan dalam menggunakan aplikasi Duolingo ini, dapat membantu para pendidik dalam membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan variatif (Widiyastuti dan Kusumadewi, 2017). Begitu juga dengan pengalaman dari Dwi dkk (2017) dalam penelitiannya yang dituangkan dalam jurnalnya yang berjudul “Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran yang tidak menggunakan metode dan media yang menarik, akan mengakibatkan kurang maksimalnya nilai-nilai yang diperoleh peserta didik. Hal ini dikarenakan, pembelajaran yang seperti itu sangat monoton, sehingga mengakibatkan peserta didik merasa jenuh, bosan dan malas dalam belajar. Oleh karena itu, dengan adanya perkembangan teknologi multimedia seperti halnya game dan lainnya ini, sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa teknologi multimedia seperti aplikasi game ini akan membawa dampak yang sangat baik karena aplikasi game tersebut dapat menarik serta membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam belajar

Begitu juga dengan pengalaman yang diperoleh peneliti di lapangan. Dalam penelitiannya, sebelum menggunakan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun ini, peneliti juga melihat permasalahan yang sama dengan penelitian-penelitian terdahulu. Menurut Ibu Aulia Sabrina, S. Pd, selaku kepala sekolah di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun, ia menyatakan bahwasanyasebelum menggunakan gamifikasi dalam suatu proses pembelajaran, peserta didik di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun ini hanya menggunakan buku paket kurikulum 2013 dan metode ceramah saat pembelajaran tanpa adanya penggunaan media lainnya. Hal ini dikarenakan, banyak pengajar yang kurang update dan kurang menguasai aplikasi game-game yang sudah sangat canggih seperti saat ini. Oleh sebab itu, banyak peserta didik yang merasa jenuh, bosan dan tidak semangat setiap pelaksanaan pembelajaran Bahasa berlangsung. Selain itu, siswa juga kurang menyukai dan kurang tertarik jika ada guru yang terlalu banyak bicara tanpa adanya media yang menarik (Wawancara dengan Sabrina, 2021). Selaras dengan keterangan yang sudah diberikan oleh Aulia Sabrina, S. Pd, Ibu Rizka yang juga seorang pengajar di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun ini juga menyatakan bahwa ketika kegiatan pembelajaran Bahasa berlangsung, siswa mudah bosan dan menganggap tidak penting, bahkan sedikitpun dari siswa tidak ada yang antusias saat pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan para pendidiknya, mereka hanya menggunakan metode-metode andalannya, seperti ceramah dan tanya jawab. Sehingga mengakibatkan siswa kurang tertarik saat belajar. Permasalahan inilah yang mendasari bangkitnya lembaga Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun. Dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan kepada para pendidik serta lebih memanfaatkan teknologi di setiap

kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Maka dari itu, akhirnya lembaga membuat kebijakan bahwa seluruh pengajar dan peserta didik di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun dituntut menguasai teknologi agar dapat menghadapi berbagai tantangan pada abad 21 (Wawancara dengan Rizka, 2021).

Dengan melihat hasil penelitian yang sudah diperoleh peneliti di atas, maka peneliti berusaha menggunakan aplikasi duolingo berbasis gamifikasi sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung khususnya dalam pembelajaran bahasa. Gamifikasi sendiri adalah kegiatan yang sudah dipersiapkan secara matang dengan cara memasukan unsur game-game didalamnya (Pratama, 2020). Selain itu, pada saat acara seminar TED (Technology, Entertainment, Design) Nick Pelling menyatakan bahwa gamifikasi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan game atau video game dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan, untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik memiliki perasaan *enjoy* dalam mengikuti proses pembelajaran (Jusuf, 2016).

Selaras dengan pernyataan diatas, Lee and Hammer dalam Rohalia dan Fariza (2017) menyatakan bahwa gamifikasi tersebut memiliki potensi sangat besar dalam dunia Pendidikan karena gamifikasi dapat diaplikasikan sebagai gambaran yang luas guna mencapai objektif yang lebih berkesan. Sedangkan, Hsin-Yuan Juang & Soman dalam Rohalia dan Fariza (2017) juga menyatakan bahwa dengan adanya potensi yang dimiliki gamifikasi, maka dapat memberikan ruang kepada penghasilan pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas, peneliti berusaha mengambil topik pembahasan dengan judul “Analisis Penggunaan Duolingo Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun (Telaah Perspektif Guru)”. Alasan peneliti mengangkat judul penelitian ini dikarenakan gamifikasi ini merupakan salah satu solusi terbaik yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan khususnya di era modern saat ini. Oleh karena itu, dengan mengacu kepada penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan Duolingo berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang termasuk desain deskriptif untuk memberikan gambaran dari hasil analisis penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun. Lokasi penelitian berada di Kota Madiun Jl. Damai Mulya No. 25, Rejomulyo, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 6 Sekolah Homeschooling Primagama Madiun. Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer yang diperoleh dari kuesioner, wawancara tidak terstruktur serta dokumentasi. Sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal lain guna memperkuat pembahasan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara tidak terstruktur, kuesioner, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan Duolingo berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada zaman sekarang ini kita memasuki era generasi millennial. Di mana, generasi yang biasa disebut generasi millennial atau generasi alfa ini adalah anak-anak yang lahir pada tahun 2002 ke atas. Yang mana, generasi millennial ini sangat dimanjakan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Lahirnya generasi millennial ini bertepatan dengan lahirnya beberapa media social yang sangat terkenal dan sedang marak digunakan untuk menghadapi permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan pada saat ini. Selain itu, semenjak adanya pandemic covid-19 seperti sekarang ini, dunia pendidikan menggunakan pendekatan *social learning* agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik (Widiyaningsih, 2019).

Horton menyatakan bahwa *Social Learning* merupakan kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dengan cara berinteraksi bersama seorang pendidik atau peserta didik lainnya. Komunikasi yang digunakan dalam proses *social learning* ini membutuhkan media jejaring sosial. Misalnya seperti diskusi online, pesan teks, blogging dan masih banyak lagi. Seperti yang sudah diketahui, pada saat ini media social yang sering digunakan oleh masyarakat di Indonesia maupun di luar negeri yakni Telegram, Twitter, Linked In, Facebook, Twitter, Google+, Pinterest, Instagram, WhatsApp dan sebagainya. Begitu juga dengan penerapan-penerapannya, harus memperhatikan berbagai fitur yang dimiliki media social yang sedang digunakan dalam pelaksanaan social learning. Selain memperhatikan fitur-fitur dari media, pendidik juga harus memilih dan memastikan bahwa media yang dipilih tersebut cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan media yang sudah sesuai ini dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik (<https://sis.binus.ac.id/2016/08/11/social-learning-penggunaan-media-sosial-untuk-pembelajaran/>).

Dalam pelaksanaan *social learning*, banyak media yang dapat dilakukan untuk interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik. Jika dilihat secara detail, semakin berkembangnya zaman, media juga semakin mengalami perkembangan. Hal ini dibuktikan dengan munculnya konsep gamifikasi. Yang mana, pada saat ini terdapat aplikasi-aplikasi yang dieksplorasi untuk kepentingan gamifikasi, misalnya seperti aplikasi *E-learning* dan lain sebagainya. *E-learning* sendiri merupakan suatu sistem pendidikan yang didalamnya menggunakan elektronik guna mendukung dalam melakukan pengembangan proses pembelajaran dengan bantuan media internet. Jadi, dengan adanya *E-learning* yang mulai dieksplorasi ke dalam konsep gamifikasi ini, menjadikan pembelajaran yang menggunakan *E-learning* lebih menarik dan interaktif lagi dari sebelumnya (Yaniaja dkk, 2020).

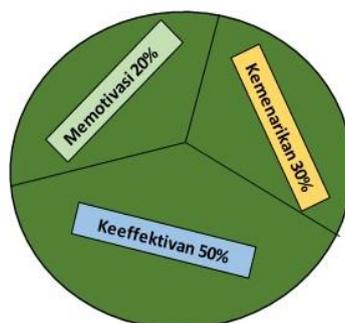
Selaras dengan pernyataan di atas, Sofyan dkk (2003) menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Konsep Gamifikasi pada *e-learning* untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi” bahwasanya dengan adanya konsep gamifikasi yang dimasukkan ke dalam aplikasi *e-learning* ini merupakan salah satu inovasi yang dilakukan agar proses pembelajaran tersebut menjadi sangat interaktif. Begitu juga dengan pendapat Jusuf (2016), dimana dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat sebuah keadaan nyata dalam perbandingan antara gamification dan media sosial pada *e-learning*. Dimana, media sosial dapat menunjukkan ketepatan penggunaan dalam *e-learning* ini berbeda dengan konsep *gamification*. Konsep *gamification* ini menunjukkan bahwa kekuatannya dapat digunakan sebagai alat untuk motivasi mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *e-learning*. Pada saat studi komparasi di lakukan, maka hasil tersebut menunjukkan

bahwasanya mahasiswa memberikan respon yang positif terkait pendekatan pembelajaran yang menggunakan media sosial (Wardana dan Sagoro, 2019).

Akan tetapi, perlu kita ingat betul bahwa gamifikasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan mengenai kelebihan dari gamifikasi, diantaranya yaitu sistem pembelajaran yang menyenangkan, mendorong peserta didik menyelesaikan kegiatan belajarnya, membantu peserta didik fokus saat memahami materi-materi yang sedang dipelajari, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berexplorasi, berprestasi, dan berkompetisi di kelas (Lawatala dkk, 2020). Selain itu, *gamification* juga mempunyai berbagai kelemahan, diantaranya, jika suatu penerapannya tidak matang maka pembelajaran akan membosankan dan mudah diprediksi, ketika tujuan dari suatu pembelajaran tidak tergambar dengan baik atau tidak tercapai maka pembelajaran tidak akan bermakna, dan yang terakhir, secara psikologis akan dapat merusak peserta didik (<https://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>) .

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil penelitian yang diperoleh peneliti dapat menghilangkan keraguan-keraguan bagi calon pengguna gamifikasi dalam pembelajaran. Di mana, peneliti mendapatkan hasil yang bagus dari penelitian yang sudah dilakukannya. Kenyataannya, aplikasi Duolingo yang di dalamnya menggunakan konsep gamifikasi ini membuahkan hasil yang sangat bagus dalam proses pembelajaran bahasa di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun ini. Selama penelitian berlangsung dengan menerapkan gamifikasi dalam proses belajar mengajar, banyak peserta didik yang mengalami perubahan-perubahan signifikan. Jika melihat kondisi sebelumnya di lapangan, siswa kurang tertarik sama sekali untuk mengikuti pembelajaran bahasa. Hal-hal yang dirasakan siswa saat kegiatan pembelajaran bahasa sangat membosankan dan membuatnya jenuh. Akan tetapi, setelah pembelajaran bahasa dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi ini kegiatan belajar menjadi sangat variatif dan inovatif. Siswa menjadi sangat antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran bahasa tersebut. Sehingga secara tidak langsung dengan penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajarkhususnya dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, nilai siswa di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun dalam pembelajaran bahasa pun juga mengalami peningkatan yang sangat drastis.

Jika dipresentasikan, hasil dari pada penelitian ini adalah tingkat keeffektifan siswa setelah penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa sebanyak 50%. Selain itu, motivasi siswa bertambah menjadi 20%. Begitu tingkat kemenarikan juga dengan yang berubah menjadi 30%. Hal ini berbeda dengan sebelumnya. Hasil ini didapatkan peneliti setelah melakukan wawancara tidak terstruktur dengan para pendidik dan penyebaran kuesioner pada siswa di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun. Berikut adalah diagram hasil dari penelitian terkait penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun:



Gambar 1. Hasil Penelitian

Selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti di atas, hasil penelitian terdahulu yang disampaikan oleh Widyastuti dan Kusumadewi (2017) ini menjadi penguat penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun ini yang berimplikasi pada hasil aplikasi duolingo sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar bahasa. Dalam penelitiannya, Widiyastuti dan Kusumadewi (2017) menyatakan bahwa di era kemajuan informasi dan teknologi seperti saat ini banyak sekali media pembelajaran yang ada disekitar kita dan bisa dimanfaatkan guna mendukung proses pembelajaran. Seperti halnya aplikasi Duolingo ini. Dengan menerapkan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa inggris ini kemampuan siswa dalam belajar bahasa inggris dapat meningkat. Hal inidikarenakan aplikasi duolingo ini menggunakan konsep “belajar bisa dilakukan sambil bermain”. Dengan konsep tersebut, pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan tidak ada batasan usia untuk memanfaatkan aplikasi tersebut.

Begitu juga dengan pengalaman Takdir (2017) yang juga membenarkan terkait aplikasi game berbasis gamifikasi ini. Dimana aplikasi game berbasis gamifikasi yang sedang trend saat ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai solusi dalam pelaksanaan pembelajaran seperti saat ini. Konsep gamifikasi ini tidak hanya cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa saja. Akan tetapi, juga cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran- pembelajaran lainnya, misalnya matematika. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Takdir (2017) yang menjelaskan bahwa dengan melakukan penerapan KePoMath Go sebagai metode dalam pembelajaran ini dapat mengintegrasikan gamifikasi saat pembelajaran, hal ini bertujuan guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Metode seperti aplikasi kepomath go yang menggunakan konsep gamifikasi ini dapat memunculkan inovasi baru dalam pembelajaran. Begitu juga dengan aplikasi- aplikasi seperti aplikasi Duolingo dan lainnya, juga menggunakan konsep gamifikasi didalamnya.

Beberapa literatur yang lain juga menjelaskan mengenai contoh-contoh aplikasi permainan edukasi yang menerapkan *gamifikasi*. Bahwasanya, pada saat ini aplikasi- aplikasi yang di dalamnya menerapkan gamifikasi tersebut sudah bisa diakses dan digunakan serta tersedia pada *playstore* atau *Appstore*, misalnya aplikasi *duolingo*, *Magic Math*, *KepoMath Go* dan aplikasi *quick brain* (Tiwa, 2020). *Duolingo.com/id* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar bahasa asing, seperti halnya bahasa Inggris. *Duolingo* ini juga menyediakan berbagai ragam bahasa di dalamnya, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan bahasa yang akan masing-masing tiap pengguna serta pengguna dapat mempelajari bahasa yang ingin dikuasai sesuai dengan minat pengguna aplikasi ini. Misalnya seperti, Indonesia, Spanyol, Perancis, Italia, Jerman, Portugis, dan Belanda. Di sini, pengguna juga diberikan keleluasaan dalam memilih bahasa yang akan

dipelajarinya. Selain itu, pengguna aplikasi ini juga dapat merasakan suatu pembelajaran tanpa adanya sebuah tekanan. Konsep yang diberikan dari aplikasi *Duolingo* ini yakni “bermain sambil belajar”. Selain, mudah digunakan, menarik dan gampang diserap, aplikasi *Duolingo* ini juga menyenangkan (Widyastuti dan Kusumadewi, 2017).

Dalam aplikasi *Duolingo* tersebut juga mencakup sistem level serta *reward* sehingga juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah aplikasi *Duolingo* tidak ada batasan umur untuk pengguna. Pembelajaran dengan *Duolingo* ini menerapkan suatu pembelajaran dengan cara mendikte dan tertulis, serta *speaking* dan *practice* bagi para pengguna yang sudah cukup untuk melanjutkan ke level selanjutnya. Pada tahun 2013, Google Play’s Best of The Best 2013 (Google) telah memberikan suatu penghargaan kepada aplikasi *Duolingo* ini. Hal ini dikarenakan aplikasi *Duolingo* telah memberikan sebuah inovasi dan memberikan pengetahuan baru kepada setiap pengguna. Cara kerja dari aplikasi ini sendiri yakni, seluruh pengguna akan mendengar suara dari seorang operator. Operator tersebut akan menyebutkan beberapa kata dengan menggunakan bahasa yang sudah pengguna pilih sebelumnya serta lengkap dengan artinya. Selanjutnya, setiap pengguna juga akan berlatih mengingat terkait arti dari kata yang disebutkan oleh operator melalui beberapa soal yang sudah diberikan (Widyastuti dan Kusumadewi, 2017).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sarlita D Mantra di Mts. Gondang Wonopringgo Pekalongan. Yang mana ia menyatakan bahwa “*When teaching and learning process using Duolingo application was done, the students were very happy and got new spirit to learn English. The students were enjoy and interested because Duolingo application could be easily accessed even by young learners*” (Marta, 2020).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan aplikasi *duolingo* berbasis gamifikasi ini dapat menarik dan memotivasi serta meningkatkan keeffektifan proses pembelajaran bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun ini.

## **KESIMPULAN**

Dengan adanya kemajuan dari bidang teknologi ini memberikan dampak yang begitu besar terhadap suatu perkembangan dalam dunia pendidikan. Di mana, seluruh pendidik dapat memanfaatkannya guna mempermudah suatu proses kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas dari segi pendekatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Gamifikasi atau gamification merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang didalamnya menggunakan elemen berupa game-game atau video game, yang mana memiliki tujuan untuk memotivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta lebih memaksimalkan perasaan bahagia dalam menikmati proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut. Sedangkan aplikasi *Duolingo* ini menerapkan suatu pembelajaran dengan cara dikte dan tertulis, serta *speaking practice* untuk para pengguna untuk memasuki level-level tertentu. Gamifikasi sendiri adalah salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di era generasi millennial saat ini. Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian-penelitian terdahulu diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan aplikasi *duolingo* berbasis gamifikasi ini dapat menarik dan memotivasi serta meningkatkan keeffektifan proses pembelajaran bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun ini.

**REFERENSI**

- Dwi, H.D.K. (2017). Game Matematika sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Telematika*, 10(2): 255–256.
- Farida, dkk (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2):329–335.  
<https://sis.binus.ac.id/2016/08/11/social-learning-penggunaan-media-sosial-untuk-pembelajaran/>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1): 1–6.
- Lawalata, D.J. dkk. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1): 255–266.
- Matra, S.D. (2020). Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools. *JELLE : Journal Of English Literature, Linguistics, and Education*. 1(1): 46–52.
- Pratama, A.Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rohaila, M.R. dan Fariza, K. (2017). Gamifikasi: Konsep & Implikasi dalam Pendidikan, Pembelajaran Abad ke 21, Trend Integrasi Teknologi. Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Sari, P.K. dan Kartikasari, R.D. (2021). Penerapan Asynchronous Learning Menggunakan Media. *Abdimas Awang Long*, 1(1): 11–18.
- Sumantri, B.A. (2019). Pengembangan Kurikulum di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *El-Hikmah*, 13(2): 25–46.
- Takdir, M. (2017). Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20: 1–6.
- Tiwa, T.M. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JAMBURA: Elementary Education Journal*, 1(2): 91-99.
- Wardana, S. dan Sagoro, E.M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2): 46–57.
- Wawancara Aulia Sabrina, S. Pd Selaku Kepala Sekolah di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun Pada tanggal 20 April 2021 Jam 09.00 WIB.
- Wawancara Ibu Rizka, Selaku Pengajar di Sekolah *Homeschooling* Primagama Madiun Pada tanggal 20 April 2021 Jam 09.00 WIB.
- Widyaningsih, T. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan Anak Usia Dini untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1): 318–319.
- Widyastuti, M. dan Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2): 237–244.
- Wirawan, Y.S. dan Putra, R.W.Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada

Materi Himpunan. *JDesimal*, 1(3): 329-335.

Yaniaja, A.K dkk. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning pada Perguruan Tinggi. *Adi Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1): 23-30.