

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

by Cek Plagiasi86

Submission date: 15-May-2021 02:22AM (UTC-0400)

Submission ID: 1586551665

File name: gamifikasi_Artikel_Metodik_didaktik_2019_otw_publish.docx (110.23K)

Word count: 6493

Character count: 44518

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

Robiatul Adawiyah¹
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya
Surabaya, Indonesia

Ryan Eka Rahmawati²
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya
Surabaya, Indonesia

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 (10 pt)

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

Email penulis:

robiatul.adawiyah19@yahoo.com

ryaneka029@gmail.com

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 Yosi Marenda Wirawan, dkk., 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.¹ 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

¹ Farida Farida, Yoraida Khoirunnisa, and Rizki Wahyu Yunian Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung,” *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* 11, no. 2 (2018): 329–335.

dalam bidang teknologi.² 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.³ 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.⁴

Adanya pendekatan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi game-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. 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.⁵

Berkaitan dengan pernyataan di atas, Myta Widyastuti, dkk., 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.⁶ Begitu juga dengan pengalaman dari Dwi Krisbiantoro, dkk., dalam penelitiannya yang dituangkan dalam jurnalnya yang berjudul “Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar” ini. Ia menyatakan bahwa suatu proses

² Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan and Budi Agus Sumantri, “El-HIKMAH PENGEMBANGAN KURIKULUM DI INDONESIA MENGHADAPI TUNTUTAN KOMPETENSI ABAD 21” 13, no. 2 (2019): 25–46, accessed April 4, 2021, <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elhikmah>.

³ Muhammad Takdir, “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ,” *Penelitian Pendidikan INSANI 20* (2017): 1–6.

⁴ Pratiwi Kartika Sari, Ratna Dewi Kartikasari, and Submission Review Publication, “PENERAPAN ASYNCHRONOUS LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA” 1, no. 1 (2021): 11–18.

⁵ Haryono Deni Krisbiantoro Dwi, “Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Telematika* 10, no. 2 (2017): 255–256.

⁶ Myta Widyastuti and Hermariyanti Kusumadewi, “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2018): 237–244.

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.⁷

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 bahwasanya sebelum 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.⁸ 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 21.⁹

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

⁷ Krisbiantoro Dwi, "Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar."

⁸ Wawancara Aulia Sabrina, S. Pd selaku Kepala Sekolah Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun Pada tanggal 20 April 2021 Jam 09.00 WIB.

⁹ Wawancara Ibu Rizka, selaku Pengajar Di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun Pada tanggal 20 April 2021 Jam 09.00 WIB.

secara matang dengan cara memasukan unsur game-game didalamnya.¹⁰ 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.¹¹

Selaras dengan pernyataan diatas, Lee and Hammer 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 juga menyatakan bahwa dengan adanya potensi yang dimiliki gamifikasi, maka dapat memberikan ruang kepada penghasilan pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel.¹²

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.

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi atau gamification merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang di dalamnya 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, dengan menggunakan media ini proses pembelajaran bisa digunakan dalam menangkap beberapa hal yang bisa menarik minat peserta didik dan memberikan inspirasi kepada peserta didik agar lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran. Fitur dari gamifikasi ini juga memiliki beberapa kekuatan tersendiri yakni meningkatkan kinerja-kinerja peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.¹³

Istilah yang biasa dipakai untuk memperjelas penggunaan elemen-elemen desain yang nantinya dapat membentuk sebuah permainan (games) dalam situasi non-games dapat

¹⁰ Anggara Yugo Pratama, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik,” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020, 21, no. 1 (2020): 1–9, <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.

¹¹ Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6, <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

¹² Mohamed Rosly Rohaila and Khalid Fariza, “Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan,” *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan* (2017): 144–154.

¹³ Sari, Kartikasari, and Publication, “PENERAPAN ASYNCHRONOUS LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA.”

disebut dengan gamifikasi.¹⁴ Pada tahun 2002, Nick Pelling adalah orang yang pertama kalinya menjelaskan istilah gamifikasi saat seminar. Istilah gamifikasi ini adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan game atau video game dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.¹⁵ Sedangkan Rahardja, dkk., menyatakan dalam jurnalnya bahwa Gamifikasi merupakan suatu proses yang dilakukan dalam pembelajaran guna membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika, mengembangkan cara pikir siswa, menghilangkan suatu kejenuhan dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah dan kreativitas saat belajar.¹⁶

Konsep dari gamifikasi ini sendiri berbasis pada permainan, estetika serta permainan yang menggunakan pikiran supaya orang-orang dapat terikat, termotivasi, mempromosikan pembelajaran, serta dapat menyelesaikan masalah. Pendapat lain juga dinyatakan oleh Glover. Menurutnya, gamifikasi dapat memberikan tambahan motivasi untuk menjamin peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lengkap.¹⁷

Melalui beberapa tampilan dan penyajian permasalahan yang berbeda dan tidak biasa ini, gamifikasi adalah solusi tepat yang dapat digunakan untuk mengefektifkan dan ketepatan waktu serta fokus siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Selain itu, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh para pendidik, pembelajaran menggunakan aplikasi game edukasi ini memiliki beberapa kelebihan. Hal ini dikarenakan cara yang digunakan dalam pembelajaran disajikan dalam bentuk visualisasi yang menarik dan dapat bergerak.¹⁸ Sehingga suatu proses pembelajaran yang menerapkan gamifikasi ini sering diyakini oleh pengguna-pengguna dapat berhasil untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dunia pendidikan mendeskripsikan istilah gamifikasi dengan proses mengubahnya aktivitas yang sedang dilakukan dengan menjadikan aktivitas tersebut ke dalam konten sama dengan permainan.¹⁹ Secara garis besar, di setiap tahunnya dalam konteks pendidikan gamifikasi memiliki definisi yang sangat meluas. Dalam penulisan ini, akan disajikan mengenai definisi gamifikasi dalam dunia pendidikan yang telah dikaji dari beberapa penelitian dan disajikan dalam tabel 1, berikut ini.²⁰

Tabel 1. Definisi Gamifikasi Berdasarkan Pengelompokan Domain Pendidikan

Definisi	Domain	Tahun
Gamifikasi adalah penerapan elemen desain game dan prinsip-prinsip game dalam konteks non-game, yang umumnya menggunakan elemen desain game untuk	Pendidikan	2017

¹⁴ Tellma Monna Tiwa and Universitas Negeri Manado, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar" 1 (2020): 91–99.

¹⁵ Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."

¹⁶ Po Abas Sunarya et al., "Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran," *EduTech* 18, no. 1 (2019): 79.

¹⁷ Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."

¹⁸ Galih Agustinus Pujakusuma and . Dkk, "Game Incredible Math Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Virtual Reality," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (SNMPM)* 2, no. 1 (2018): 331–345, <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snmpm/article/view/407>.

¹⁹ Fitri Marisa et al., "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan," *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219.

²⁰ Ibid.

meningkatkan keterlibatan pengguna produktivitas dan lain-lain		
Gamifikasi adalah proses pemecahan masalah dan menggunakan pikiran dan mekanisme <i>game</i> untuk melibatkan pengguna dengan cara memotivasi	Pendidikan	2018
Gamifikasi adalah penggunaan mekanika <i>game</i> untuk menciptakan pengalaman dan pengaruh perilaku dan emosi <i>game</i> dalam konteks yang tidak terkait dengan <i>game</i>	Pendidikan	2018
Gamifikasi adalah aktivitas yang memodelkan <i>non-game</i> sistem dengan mengintegrasikan komponen <i>game</i> ke dalam system	Pendidikan	2019

Sumber: Fitri Marisa et al., "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan," *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219.

Beberapa definisi yang disajikan di atas, maka kesimpulan mengenai gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah sebuah konsep yang berbasis gaming (*game*) yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi, berpartisipasi dan prestasi siswa.

Perbedaan *Game* dan Gamifikasi

Banyak pernyataan yang menjadi simpang siur terkait *game* dan gamifikasi. Yang mana, dari beberapa pembaca di luar sana masih banyak yang belum mengetahui perbedaan *game* dan gamifikasi. Berdasarkan Kementerian dan Kebudayaan pada tahun 2018, perbedaan *game* dan gamifikasi yaitu *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan serta memiliki beberapa aturan, sehingga di dalamnya terdapat unsur ada yang menang dan ada yang kalah, hal ini biasa dilakukan dengan tujuan *refreshing*. Sedangkan gamifikasi adalah pemanfaatan mekanika yang berbasis permainan, estetika dan cara berpikir yang berbasis dengan permainan yang digunakan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan, motivasi, promosi belajar dan penyelesaian masalah.²¹

Selanjutnya, terkait perbedaan yang terdapat dalam *game* dan gamifikasi yaitu umumnya, *game-game* menggunakan nama-nama yang berbeda. Misalnya, saat simulasi pembelajaran, pembelajaran berbasis *game* digital, dan lainnya. Berbagai penelitian menjelaskan mengenai jenis dari *game* serius yaitu 1) *Simulator* yaitu permainan *game* yang memiliki fungsi sebagai latihan mempresentasikan virtual dari kejadian di kehidupan nyata. 2) *Teaching game* yaitu permainan yang mengajarkan sesuatu hal kepada si pemain. 3) *Meaningful game* yaitu permainan yang berisi mengenai penyampaian pesan yang bermakna. 4) *Puroseful game* yaitu permainan yang cara memainkannya seperti kegiatan di dunia nyata contohnya penelitian medis. *Game* serius merupakan pendekatan permainan yang dibuat untuk memiliki teman dan misi tertentu. Sedangkan gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen *game* untuk memotivasi dan meningkatkan keterlibatan seseorang yang menggunakan.²²

Berdasarkan penjelasan yang didapat dari literatur di atas, maka kesimpulan bahwa terdapat perbedaan mengenai *game* dan gamifikasi.

²¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Model Gamifikasi.PDF," 2018.

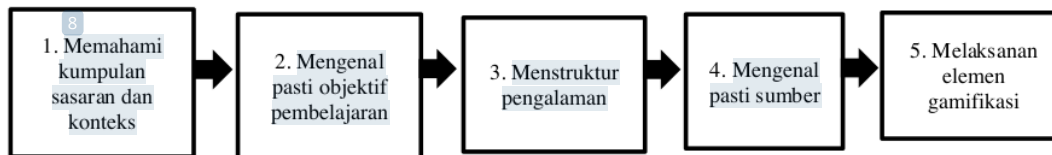
²² Marisa et al., "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan."

Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Perancang sistem gamifikasi, berusaha menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik perhatian serta tidak membosankan. Contoh bentuk pembelajaran dalam gamifikasi selalu menggunakan video atau animasi yang dipadukan dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah. Penggunaan model gamifikasi ini juga memiliki langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:²³

1. Mengenal tujuan pembelajaran itu sendiri
2. Menentukan ide secara keseluruhan
3. Membuat skema permainan
4. Membuat desain mengenai aktivitas pembelajarannya
5. Membuat kelompok
6. Menerapkan dinamika permainan

Menurut Hsin-Yuan Huang dan Soman, meskipun penerapan gamifikasi terlihat mudah untuk dilakukan, akan tetapi setiap pendidik harus melakukan pembinaan gamifikasi saat memberikannya kepada peserta didik. Oleh karena itu, Hsin-Yuan Huang dan Soman telah membuat kerangka tentang langkah-langkah dalam mengaplikasikan gamifikasi di dalam dunia pendidikan. Berikut ini merupakan langkah yang dapat dilakukan pada saat melaksanakan gamifikasi dalam Pendidikan, diantaranya:²⁴



Proses Pelaksanaan Gamifikasi Dalam Pendidikan
(Sumber: Hsin-Yuan Huang dan Soman 2013)

Heni Jusuf juga menyatakan dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran” bahwasanya terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan gamifikasi saat pembelajaran, diantaranya yaitu:²⁵

- Materi dari setiap pelajaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian. Misalnya, bagian akhir digunakan untuk memberikan kuis pada peserta didik. Selain itu, bagi peserta didik yang bisa menyelesaikan dan menjawab kuis dengan baik maka akan diberikan hadiah.
- Materi dapat dipisahkan dalam bentuk level-level yang berbeda dan disesuaikan berdasarkan jenjangnya. Sehingga, peserta didik terlebih dahulu dituntut agar menguasai seluruh pelajaran pada tingkat dasar. Setelah itu peserta didik bisa melanjutkan level berikutnya.
- Dalam setiap bagian, pendidik harus mencatat skor-skor yang diperoleh. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat fokus kepada peningkatan skor penilaian mereka secara menyeluruh.

²³ Ibid.

²⁴ Rohaila and Fariza, “Gamifikasi Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidik.”

²⁵ Tiwa and Manado, “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.”

- Memberikan penghargaan kepada peserta didik serta mengumumkan pengumuman tersebut di papan pengumuman sekolah atau di social media milik sekolah. Misalnya, sertifikat, dll. Hal ini dilakukan supaya peserta didik yang lainnya lebih semangat lagi dalam belajar.
- Memperbaharui level permainan pada waktu-waktu tertentu serta memberikan ketentuan dalam menyelesaikan level permainan tersebut. Sehingga peserta didik akan mengecek setiap waktu untuk mengetahui adanya tantangan baru tersebut. Hal ini diperlukan agar peserta didik dapat menyelesaikan level permainan sesuai target waktu yang telah ditentukan.
- Membuat kelompok kerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini dilakukan guna melatih peserta didik agar dapat berkolaborasi bersama peserta didik lainnya dengan baik.
- Memberikan kesempatan saling menanggapi hasil karya antar peserta didik. Sistem ini bertujuan mendorong setiap peserta didik untuk membantu peserta didik lainnya yang sedang menghadapi kesulitan dapat melewati level-level tersebut.
- Menambah bonus reward pada waktu-waktu tertentu guna motivasi peserta didik. Begitu juga sebaliknya, melakukan penarikan bonus reward jika peserta didik mengalami kegagalan atau kesalahan saat kegiatan belajar.
- Memberikan penawaran skenario dalam permainan yang beragam. Misalnya, jika peserta didik mengalami kegagalan saat melewati tahapan pertama, maka peserta didik tersebut tidak diberikan tantangan yang seperti sebelumnya. Hal ini dikarenakan agar peserta didik tidak mengalami kebosanan.
- Menampilkan leaderboard yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana performa dari seluruh peserta didik. Hal ini dilakukan agar dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam berkompetisi dan berkolaborasi., dll.

Alasan Para Pendidik Menerapkan Gamifikasi dalam Kegiatan Belajar

Berikut ini adalah beberapa alasan para pendidik melakukan penerapan gamifikasi di dalam kegiatan belajar pada anak-anak sekolah dasar, diantaranya:²⁶

- Permainan merupakan salah satu sumber kesenangan anak-anak. Maka dari itu, belajar sambil bermain merupakan metode yang cocok dan tepat untuk diterapkan pada anak usia kelas 1-3 SD. Hal ini selaras dengan pernyataan Piaget, yang menyatakan bahwa usia anak kelas 1-3 SD ini merupakan tahap dimana anak memasuki perkembangan kognitif yakni operasional konkrit. Jadi, diusia inilah anak bisa belajar secara maksimal. Dimana, pada usia ini anak memerlukan segala sesuatu yang bisa dilihat, dipegang, dan dirasakan secara langsung. Oleh karena itu, dengan melibatkan anak dalam suatu permainan, maka anak akan mendapatkan dan merasakan suatu pelajaran secara kongkrit/ secara langsung.
- Peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata kkm, maka ia tidak akan mengalami keterlambatan atau adanya hambatan saat melaksanakan kegiatan belajar. Ia tidak perlu menyesuaikan kemampuannya dengan teman-teman lainnya, akan tetapi peserta didik dapat mengulas beberapa materi yang sudah dikuasai dahulu serta melanjutkan pada level-level selanjutnya. Selain itu, peserta didik tersebut bisa membantu beberapa teman yang merasa kesulitan. Hal ini dikarenakan,

²⁶ Ibid.

perkembangan kognitif setiap peserta didik itu berbeda-beda yakni ada yang cepat dan ada yang lambat.

- Bagi para pendidik dapat memantau perkembangan peserta didik secara mandiri atau individual. Dengan adanya pengontrolan belajar maka peserta didik yang mengalami kesulitan saat memahami suatu pelajaran akan terdeteksi. Seperti halnya, peserta didik yang mengalami keterlambatan dan kesulitan terkait materi penjumlahan dan pengurangan tersebut saat melakukan pembelajaran. Dimana, jika terjadi peserta didik yang tidak bisa menyelesaikan beberapa tantangan di level hal-hal seperti itu maka seorang pendidik secara langsung harus turun tangan untuk memberikan penjelasan tambahan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik tersebut.
- Bagi wali murid yang memiliki kesibukan yang sangat padat, maka bisa merasa tenang karena anak bisa belajar sendiri. Hal ini dikarenakan, Ketika anak merasa kesulitan dalam belajar maka seorang pendidik dan teman lainnya akan membantu mengatasi kesulitan yang dialami anak tersebut.

1 Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi

Setiap pendekatan pasti memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan pendekatan gamifikasi. Menurut Jusuf, gamifikasi ini memiliki beberapa kelebihan, yang diantaranya meliputi:²⁷

- Belajar menjadi menyenangkan
- Mendorong peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajarannya
- Membantu peserta didik jauh lebih fokus saat memahami materi-materi yang dipelajari
- Memberikan peserta didik kesempatan saat di dalam kelas untuk berprestasi, bereksplorasi, dan berkompetisi dengan peserta didik lainnya.

Namun, gamifikasi juga mempunyai kelemahan-kelemahan jika penerapan yang tidak matang, diantaranya yakni:²⁸

- Pembelajaran akan membosankan dan mudah diprediksi
- Ketika tujuan dari suatu pembelajaran tidak tergambar dengan baik atau tidak tercapai Pembelajaran tidak memiliki makna
- Secara psikologis, dapat merusak peserta didik

Contoh Aplikasi Berbasis Gamifikasi

Pada saat ini sudah banyak sekali aplikasi-aplikasi online yang didalamnya memanfaatkan game-game/ permainan atau istilah saat ini disebut gamifikasi. Berikut adalah beberapa contoh aplikasi-aplikasi berbasis gamifikasi, diantaranya:

Aplikasi Duolingo

Duolingo merupakan sebuah aplikasi yang tidak berbayar (gratis), yang biasa digunakan untuk pembelajaran bahasa yang dibuat oleh Luis von Ahn dan Severin

²⁷ Daystera Jeskris Lawalata et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa," *Seminar nasional pendidikan matematika* 1, no. 1 (2020): 255–266.

²⁸ "Gamification Untuk Pembelajaran - GuraruGuraru," accessed April 16, 2021, <https://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>.

Hacker.²⁹ Duolingo ini menerapkan suatu pembelajaran dengan cara dikte dan tertulis, serta speaking practice untuk para pengguna untuk memasuki level-level tertentu. Aplikasi ini bisa digunakan dengan menggunakan Android, IOS, dan Windows Phone. Hal ini dikarenakan agar semua pengguna dapat meningkatkan kemampuan bahasanya secara terus menerus, kapan pun dan dimanapun. Selain itu, Pembelajaran yang menggunakan aplikasi Duolingo memiliki rancangan seperti game, sehingga pembelajaran mudah diserap dan dapat menarik peserta didik. Dari inovasi inilah maka aplikasi Duolingo ini sukses mendapatkan suatu penghargaan dari google yakni google Play's Best of The Best 2013. Hal ini dikarenakan pendekatan gamification ampuh dalam memberikan pengetahuan baru bagi orang yang menggunakannya.³⁰

Kelebihan dari aplikasi duolingo ini sendiri diantaranya, metode yang digunakan dalam aplikasi duolingo ini sangat unik yakni game interaktif, terdapat tes guna mengetahui kemampuan pengguna, aplikasi duolingo ini dilengkapi dengan fitur alarm yang gunanya untuk mengingatkan jadwal belajar yang sudah pengguna tentukan sebelumnya dan banyak bahasa yang disediakan dalam aplikasi duolingo ini, terdapat sistem reward. Sedangkan, kekurangan dalam aplikasi duolingo ini adalah bagi pengguna yang sudah sangat mahir yang memiliki kemampuan bahasa, aplikasi ini kurang cocok jika digunakan, dan jika pengguna gagal mengerjakan test maka secara otomatis test tersebut akan menyesuaikan dengan kemampuannya.³¹

Aplikasi Kepomath Go

Pada prinsipnya, KePoMath Go ini termasuk unsur dari gamifikasi seperti halnya game Pokemon Go dalam kegiatan pembelajaran matematika. KePoMath Go mempunyai sebuah makna tersendiri, bukan hanya sekedar namanya saja yang mirip dengan Pokemon Go. Akan tetapi, KePoMath Go ini terdiri dari beberapa kata yakni saat ini dalam bahasa kita sehari – hari “Kepo” memiliki makna ingin mengetahui banyak hal atau memiliki rasa ingin tahu. Sedangkan kata “Math” berasal dari bahasa inggris, yang artinya adalah matematika, dan “Go” artinya pergi, bergerak atau maju. Sehingga dalam hal ini, KePoMath Go ini mempunyai makna bergerak atau maju guna mendapatkan apa yang ingin diketahui terhadap sebuah pembelajaran matematika.³²

Aplikasi KePoMath Go sendiri merupakan aplikasi yang sengaja dirancang seperti game-game petualangan, dimana aplikasi ini memiliki tujuan untuk menemukan dan menaklukkan monster. Yang dimaksud monster tersebut yakni soal-soal yang harus disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Soal-soal tersebut memiliki bentuk seperti gambar monster. Selain itu, barcode juga harus diprint menggunakan kertas, yang mana didalam barcode itu terdapat beberapa petunjuk untuk menemukan monster. Kemudian monster yang sudah siap dengan soal-soal yang sudah disiapkan itu disebar di sekitar area sekolah dengan menyesuaikan petunjuk yang ada di dalam barcode. Jadi, pada pintu kelas diberikan gambar pokemon, dimana pokemon tersebut berisi berbagai petunjuk dalam mendapatkan monster yang ia cari. Pada dasarnya, aplikasi gamifikasi model kepomath go

²⁹ “Duolingo: Learn Spanish, French and Other Languages for Free,” www.duolingo.com (n.d.), accessed April 25, 2021, <https://www.duolingo.com/courses/id>.

³⁰ Widyastuti and Kusumadewi, “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.”

³¹ “7 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Beserta Kelebihan Dan Kelemahannya,” accessed May 1, 2021, <https://www.cekaja.com/info/7-aplikasi-belajar-bahasa-inggris-beserta-kelebihan-dan-kelemahannya>.

³² Takdir, “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .”

ini menjadikan peserta didik bertindak layaknya seperti seorang kesatria, yang mana dapat menakhluukkan monster. Sedangkan seorang pendidik, disini sebagai panglima dalam perang. Misi akhir, peserta didik dapat menemukan sebuah barcode, yang didalamnya berisi sebuah pesan dari panglima perang. Pesan tersebut berisi beberapa agar dapat menemui panglima perang serta mengumpulkan dari hasil yang didapatkannya.³³

Aplikasi kepomath go ini meliputi tiga unsur dari gamifikasi dalam menerapkannya, diantaranya sebagai berikut:³⁴

1. Petualangan (Misi).

Dalam sebuah pembelajaran memiliki petunjuk dan misi. Disini, peserta didik diminta untuk menyelesaikan misi yang ada sesuai dengan beberapa petunjuk. Yang mana, misi ini berupa sebuah monster yang didalamnya terdapat beberapa soal yang sudah disiapkan oleh pendidik agar siswa menyelesaikan misi tersebut dengan menjawab soal-soal yang ada. Proses dalam menyelesaikan setiap misi ini, peserta didik diberikan beberapa petunjuk sekaligus pengecoh dalam menemukan sebuah monster yang tersedia.

2. Tahapan (Stage)

Disini, nantinya peserta didik akan melewati tahapan-tahapan dalam menyelesaikan misi. Tahapan ini berdasarkan tingkat kesukaran pada soal yang tertera didalam monster dengan *stage-stage* tertentu. Peserta didik bisa melanjutkan tahapan-tahapan berikutnya dengan syarat sudah bisa menyelesaikan soal-soal yang ada pada tahap sebelumnya.

3. Poin (*Reward*)

Selanjutnya, pendidik akan memberikan poin kepada peserta didik berdasarkan soal-soal yang sudah mereka selesaikan. Semakin banyak soal-soal yang dapat ia kerjakan, maka akan semakin banyak poin yang ia dapatkan.

Aplikasi Quick Brain

Quick Brain atau kesehatan otak adalah suatu hal yang sangat penting, dengan otak sehat kita bisa berpikir jernih. Dengan aplikasi ini kita bisa melatih kesehatan otak melalui matematika cepat.³⁵ Selain itu, Quick Brain dapat mengasah cara berpikir para pemain dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Hal ini dapat membuat suatu permainan menjadi suatu yang menantang. Sehingga setiap soal-soal yang diberikan dapat diselesaikan dengan waktu (*time out*) yang sangat cepat. Oleh sebab itu, secara tidak langsung game ini akan mengasah kemampuan yang dimiliki dalam berpikir kritis, menyelesaikan setiap soal dengan benar dalam waktu yang singkat.³⁶

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

³³ Ibid.

³⁴ Ibid., 4-5.

³⁵ "Quick Brain Mathematics - Exercises for the Brain 2.0.5 | Jalantikus," accessed April 25, 2021, <https://jalantikus.com/apps/quick-brain-mathematics-exercises-for-the-brain/>.

³⁶ Tsalis Annisa, "15 Game Asah Otak Yang Seru Dan Meningkatkan Daya Ingat," 14 April.

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.³⁷

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, Instragram, 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.³⁸

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.³⁹

³⁷ Tatik Widyaningsih, "Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 318–319.

³⁸ "SOCIAL LEARNING – PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN," accessed April 29, 2021, <https://sis.binus.ac.id/2016/08/11/social-learning-penggunaan-media-sosial-untuk-pembelajaran/>.

³⁹ Viola Tashya D, "Model Dalam E-Learning Pada," no. 2016 (2020): 21–29.

Selaras dengan pernyataan diatas, Sitaresmi Wahyu Handani 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.⁴⁰ Begitu juga dengan pendapat Heni Jusuf, dimana dalam penelitiannya Heni Jusuf menyatakan bahwa terdapat sebuah keadaan nyata dalam perbandingan antara gamification dan media sosial pada E-Learning. Dimana, media social 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 dilakukan, maka hasil tersebut menunjukkan bahwasanya mahasiswa memberikan respon yang positif terkait pendekatan pembelajaran yang menggunakan media sosial.⁴¹

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.⁴² 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.⁴³

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

⁴⁰ Amir Fatah Sofyan³ Sitaresmi Wahyu Handani¹, M. Suyanto², “PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI,” *PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI* 181, no. 6 (2003): 1716-1717.

⁴¹ Serly Wardana and Endra Murti Sagoro, “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, no. 2 (2019): 46-57.

⁴² Lawalata et al., “Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa.”

⁴³ “Gamification Untuk Pembelajaran - GuraruGuraru.”

tersebut. Sehingga secara tidak langsung dengan penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar khususnya 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:

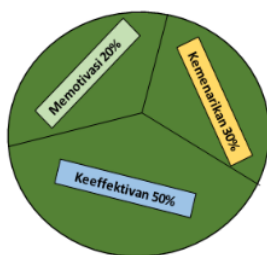


Diagram 1. Hasil Penelitian

Selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti di atas tersebut, hasil penelitian terdahulu yang disampaikan oleh Myta Widyastuti, dkk., ini menjadi penguat penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun ini. Yang mana, aplikasi duolingo ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar bahasa. Dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut” ini, Myta Widyastuti, dkk., 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 ini dikarenakan 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.⁴⁴

Begitu juga dengan pengalaman Muhammad Takdir 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

⁴⁴ Widyastuti and Kusumadewi, “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.”

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 Muhammad takdir yang berjudul “KePoMath Go “Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa”” ini. Ia 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.⁴⁵

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*.⁴⁶ *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.⁴⁷

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.⁴⁸

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sarlita D Mantra di Mts. Gondang Wonopringgo Pekalongan. Yang mana ia menyatakan bahwa “*When teaching*

⁴⁵ Takdir, “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .”

⁴⁶ Tiwa and Manado, “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.”

⁴⁷ Widyastuti and Kusumadewi, “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.”

⁴⁸ Ibid.

*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”.*⁴⁹

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan 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.

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.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, Tsalis. “15 Game Asah Otak Yang Seru Dan Meningkatkan Daya Ingat.” *14 April*.
D, Viola Tashya. “Model Dalam E-Learning Pada,” no. 2016 (2020): 21–29.
Farida, Farida, Yoraida Khoirunnisa, and Rizki Wahyu Yunian Putra. “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.” *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* 11, no. 2 (2018): 329–335.
Jusuf, Heni. “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
Kajian dan Penelitian Pendidikan, Jurnal, and Budi Agus Sumantri. “El-HiKMAH PENGEMBANGAN KURIKULUM DI INDONESIA MENGHADAPI TUNTUTAN KOMPETENSI ABAD 21” 13, no. 2 (2019): 25–46. Accessed April 4, 2021. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elhikmah>.
Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. “Model Gamifikasi.PDF,” 2018.
Krisbiantoro Dwi, Haryono Deni. “Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Telematika* 10, no. 2 (2017):

⁴⁹ Sarlita D Matra, “Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools” 1, no. 1 (2020): 46–52.

- 255–256.
- Lawalata, Daystera Jeskris, Dewi Isabella Palma, Haniek Sri Pratini, Pendidikan Matematika, and Universitas Sanata Dharma. “Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Seminar nasional pendidikan matematika* 1, no. 1 (2020): 255–266.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. “Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan.” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219.
- Matra, Sarlita D. “Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools” 1, no. 1 (2020): 46–52.
- Pratama, Anggara Yugo. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik.” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020*, 21, no. 1 (2020): 1–9. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.
- Pujakusuma, Galih Agustinus, and . Dkk. “Game Incredible Math Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Virtual Reality.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (SNMPM)* 2, no. 1 (2018): 331–345. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snmpm/article/view/407>.
- Rohaila, Mohamed Rosly, and Khalid Fariza. “Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan.” *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan* (2017): 144–154.
- Sari, Pratiwi Kartika, Ratna Dewi Kartikasari, and Submission Review Publication. “PENERAPAN ASYNCHRONOUS LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA” 1, no. 1 (2021): 11–18.
- Sitairesmi Wahyu Handani¹, M. Suyanto², Amir Fatah Sofyan³. “PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI.” *PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI* 181, no. 6 (2003): 1716–1717.
- Sunarya, Po Abas, Untung Rahardja, Qurotul Aini, and Alfiah Khoirunisa. “Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran.” *Edutech* 18, no. 1 (2019): 79.
- Takdir, Muhammad. “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .”” *Penelitian Pendidikan INSANI* 20 (2017): 1–6.
- Tiwa, Tellma Monna, and Universitas Negeri Manado. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar” 1 (2020): 91–99.
- Wardana, Serly, and Endra Murti Sagoro. “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, no. 2 (2019): 46–57.
- Widyaningsih, Tatik. “Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 318–319.
- Widyastuti, Myta, and Hermariyanti Kusumadewi. “Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam

- Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2018): 237–244.
- 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.
- “7 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Beserta Kelebihan Dan Kelemahannya.” Accessed May 1, 2021. <https://www.cekaja.com/info/7-aplikasi-belajar-bahasa-inggris-beserta-kelebihan-dan-kelemahannya>.
- “Duolingo: Learn Spanish, French and Other Languages for Free.” *www.duolingo.com* (n.d.). Accessed April 25, 2021. <https://www.duolingo.com/courses/id>.
- “Gamification Untuk Pembelajaran - GuraruGuraru.” Accessed April 16, 2021. <https://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>.
- “Quick Brain Mathematics - Exercises for the Brain 2.0.5 | Jalantikus.” Accessed April 25, 2021. <https://jalantikus.com/apps/quick-brain-mathematics-exercises-for-the-brain/>.
- “SOCIAL LEARNING – PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN.” Accessed April 29, 2021. <https://sis.binus.ac.id/2016/08/11/social-learning-penggunaan-media-sosial-untuk-pembelajaran/>.

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

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
2	publishing-widyagama.ac.id Internet Source	2%
3	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1%
6	www.cekaja.com Internet Source	<1%
7	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1%
8	www.slideshare.net Internet Source	<1%

9	studentstelkomuniversity.com Internet Source	<1 %
10	jalantikus.com Internet Source	<1 %
11	H D Ariessanti, F L Gaol, S H Supangkat, B Ranti. "Snake and digital ladder applications involving the behavior of children applying the health protocols", Journal of Physics: Conference Series, 2021 Publication	<1 %
12	media.neliti.com Internet Source	<1 %
13	Nur Wakhidah. "Pembelajaran dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa calon guru madrasah ibtidaiyah", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2018 Publication	<1 %
14	anzdoc.com Internet Source	<1 %
15	jurnal.unprimdn.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %

17	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
18	guraru.org Internet Source	<1 %
19	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
20	syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
21	dikmatika.fkip.unswagati.ac.id Internet Source	<1 %
22	moametalbm.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	www.scribd.com Internet Source	<1 %
24	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
26	myjms.mohe.gov.my Internet Source	<1 %
27	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
28	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %

29	jurnal.untidar.ac.id Internet Source	<1 %
30	123dok.com Internet Source	<1 %
31	de.scribd.com Internet Source	<1 %
32	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
33	proceeding.unikal.ac.id Internet Source	<1 %
34	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
35	asaro9.wordpress.com Internet Source	<1 %
36	cariponsel.com Internet Source	<1 %
37	core.ac.uk Internet Source	<1 %
38	diariodeunalmadiferente.blogspot.com Internet Source	<1 %
39	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
40	issuu.com Internet Source	<1 %

41	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
42	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
44	Hasby Assidiqi. "Membentuk karakter peserta didik melalui model pembelajaran search, solve, create, and share", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2015 Publication	<1 %
45	Submitted to University of Wales, Lampeter Student Paper	<1 %
46	ahmadbinhanbal.wordpress.com Internet Source	<1 %
47	andryoctaviantoro.blogspot.com Internet Source	<1 %
48	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
49	bugar.web.id Internet Source	<1 %
50	docobook.com Internet Source	<1 %
51	elsamathedu4e.wordpress.com Internet Source	<1 %

52	hobiburungz.blogspot.com Internet Source	<1 %
53	journal.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
54	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
55	ml.scribd.com Internet Source	<1 %
56	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	<1 %
57	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
58	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
59	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
60	www.ueaf.net Internet Source	<1 %
61	Nursam Nursam, Thalib Thalib, Arfan Hakim. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CORONG BERHITUNG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN OPERASI BILANGAN DI KELAS III MI AL-MUNAWWARAH", IBTIDAI'Y DATOKARAMA: JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2020	<1 %

Publication

62

jurnal.ikipmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

63

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

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

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18
