

ABSTRACT

Amin, Sausan Nafis. Registered Number Student. 12510194005. 2021. *Gamification of Duolingo in Improving Students' Learning Motivation of the Second Grade at SMKN 1 Rejotangan Tulungagung*. Thesis English Education Department. Magister Program. State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung. Advisor: Dr. H. Nursamsu, M.Pd and Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Keyword: Learning Motivation, Duolingo, Gamification.

The Covid-19 pandemic has changed the face-to-face education system in schools into online-based education with the aim of suppressing the spread of the virus between humans. This has positive and negative sides, where from the positive side, the learning system has become completely online with its own challenges, but one of the negative sides is the reduced motivation of students to learn, especially to learn English. To increase students' learning motivation in learning English, the author uses the Duolingo application with the gamification method.

This research was conducted to determine the effect of Duolingo gamification in increasing the learning motivation of second grade students at SMKN 1 Rejotangan Tulungagung. This research uses qualitative research methods with a case study research design by taking the population at SMKN 1 Rejotangan students and the number of samples in this study is 5 students.

The instrument used in this research is interviews and uses a case study approach. Furthermore, the data sources for this study were five selected students at SMKN 1 Rejotangan who are in second grade. This study requires an in-depth analysis which requires the researcher to observe the subject as closely as possible and it is impossible for the researcher to choose the subject at random. The criteria for students in this study were students who had different abilities and interests in learning English, and students who played Duolingo in learning English.

The findings show that Duolingo has increased the students' motivation although the level of motivation increased for each different subject. Some of the subjects felt highly motivated because they liked playing games or had understood English well before using Duolingo, and some thought that Duolingo was better than books. The game aspect of the app stimulates learning, making tasks more fun and interesting, this pleasant interaction affects the user's perception of the app as easier to use

ABSTRAK

Amin, Sausan Nafis. NIM. 12510194005. 2021. *Gamifikasi Duolingo dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SMKN 1 Rejotangan Tulungagung*. Tesis. Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. H. Nursamsu, M.Pd dan Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Duolingo, Gamifikasi.

Pandemi Covid-19 telah mengubah sistem pendidikan tatap muka di sekolah menjadi pendidikan berbasis online dengan tujuan menekan penyebaran virus antara manusia. Hal ini memiliki sisi positif dan negatif, dimana dari sisi positif, sistem pembelajaran menjadi serba online dengan tantangannya tersendiri namun salah satu sisi negatifnya adalah berkurangnya motivasi belajar siswa terutama untuk mempelajari Bahasa Inggris. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris, penulis menggunakan aplikasi Duolingo dengan metode gamifikasi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh gamifikasi Duolingo dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas II SMKN 1 Rejotangan Tulungagung. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus dengan mengambil populasi adalah siswa SMKN 1 Rejotangan dan jumlah sampel penelitian ini adalah 5 orang siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan menggunakan pendekatan studi kasus. Selanjutnya, sumber data penelitian ini adalah lima siswa terpilih SMKN 1 Rejotangan yang duduk di kelas dua. Penelitian ini membutuhkan analisis mendalam yang mengharuskan peneliti mengamati subjek sedekat mungkin dan tidak mungkin peneliti memilih subjek secara acak. Kriteria siswa dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki kemampuan dan minat yang berbeda dalam belajar bahasa Inggris, dan siswa yang bermain Duolingo dalam belajar bahasa Inggris.

Temuan menunjukkan bahwa Duolingo telah meningkatkan motivasi peserta didik meskipun tingkat motivasi meningkat pada setiap siswa. Beberapa subjek merasa sangat termotivasi karena mereka suka bermain game atau telah memahami bahasa Inggris dengan baik sebelum menggunakan Duolingo, dan beberapa lainnya berpikir bahwa Duolingo lebih baik daripada buku. Aspek game dari aplikasi merangsang pembelajaran, membuat tugas lebih menyenangkan dan menarik, interaksi yang menyenangkan ini memengaruhi persepsi pengguna tentang aplikasi sebagai lebih mudah digunakan.

نبذة مختصرة

آمين ، سوسن نفيس. نيم. ١٢٥١٠١٩٤٠٠٥ . ٢٠٢١. تقنية ، دوولينجو التعلم في تحسين الدافع التعليمي لطلاب الصف الثاني في المدرسة الثانوية المهنية ١ Rejotangan تولونغاغونغ. أطروحة. خريج جامعة على سيد رحمة الله الإسلامية في تولونجاكونج. المستشار: د. نورسامسو ، M.Pd ، د. أرينا شوفية ، M.Pd.

الكلمات المفتاحية: دوافع التعلم ، دوولينجو ، التعلم.

نظام التعليم وجهاً لوجه في المدارس إلى تعليم عبر الإنترن特 بهدف قمع Covid-19 غير جائحة انتشار الفيروس بين البشر. هذا له جوانب إيجابية وسلبية ، حيث من الناحية الإيجابية ، أصبح نظام التعلم عبر الإنترن特 بالكامل مع تحدياته الخاصة ، ولكن أحد الجوانب السلبية هو الحافز المنخفض لتعلم الطلاب ، خاصة لتعلم اللغة مع طريقة Duolingo الإنجليزية لزيادة دافع التعلم لدى الطالب في تعلم اللغة الإنجليزية ، يستخدم المؤلف تطبيق التحفيز.

تم إجراء هذا البحث لتحديد تأثير لعبة دوولينجو في زيادة الدافعية التعليمية لطلاب الصف الثاني يستخدم البحث طرق البحث النوعي مع تصميم بحث دراسة الحالة من SMKN 1 Rejotangan Tulungagung. وعدد العينات في هذه الدراسة هو 5 طلاب SMKN 1 Rejotangan خلالأخذ مجتمع.

الأداة المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات وتستخدم نهج دراسة الحالة. علاوة على ذلك ، كانت في الصف الثاني. تتطلب هذه SMKN 1 Rejotangan مصادر البيانات لهذه الدراسة خمسة طلاب تم اختيارهم من الدراسة تحليلاً معمقاً يتطلب من الباحث أن يراقب الموضوع عن كثب بقدر الإمكان ويستحصل على الباحث اختيار الموضوع عشوائياً. كانت معايير الطالب في هذه الدراسة هي الطلاب الذين لديهم قدرات ومصالح مختلفة في تعلم اللغة الإنجليزية ، والطلاب الذين لعبوا دوولينجو في تعلم اللغة الإنجليزية.

زاد من تحفيز الطلاب على الرغم من زيادة مستوى التحفيز لدى كل Duolingo ظهر النتائج أن طالب شعر بعض الأشخاص بدوافع عالية لأنهم أحبوا ممارسة الألعاب أو فهموا اللغة الإنجليزية جيداً قبل استخدام أفضل من الكتب. يحفز جانب اللعبة في التطبيق التعلم ، مما يجعل المهام Duolingo واعتقد البعض أن ، Duolingo أكثر متعة وإثارة للاهتمام ، ويؤثر هذا التفاعل اللطيف على تصور المستخدم للتطبيق على أنه أسهل في الاستخدام.