

ABSTRACT

Dwi Nurul Islamiyah, NIM. 1910510018, "Using Gamification For Enhancing Students' Motivation In English Language Teaching In Indonesia: Qualitative Meta-Analysis". Islamic State Institute of Kudus.

This research provides a Qualitative Meta-analysis of the literature on the use of Gamification in English language teaching in Indonesia. It aims to describe the type of Gamification is most commonly used and to expose the use of Gamification affect toward students' motivation in English language learning process in Indonesia according to articles and journals published from 2012 to 2022. The study begins with the stages of identifying the title, abstract and domain of the research. The results of the identification stages were screened to obtain the articles and journals that match the research criteria which were then extracted and synthesized based on the title, writer, method, type of Gamification, population, skill focuses, research objective and result. Articles and journals analysis results published from 2012 to 2022 show that the most type of Gamification commonly used is electronic Gamification with the percentage 77% (Quizizz app 38,5%, Kahoot app 15,4%, Duolingo app 15,4% and Bamboozles app 7,7%). The finding revealed that the use of Gamification has big impact to engage and increase students' motivation in English language teaching according to articles and journal published in Indonesia from 2012 to 2022. Nevertheless, for the most part researchers admits that besides the great benefits of Gamification also has limitations that cannot be applied by the school without proper preparation.

Keywords: Gamification, motivation, English language teaching

ABSTRAK

Dwi Nurul Islamiyah, NIM. 1910510018, "Using Gamification For Enhancing Students' Motivation In English Language Teaching In Indonesia: Qualitative Meta-Analysis". Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Penelitian ini memberikan Meta-analisis Kualitatif dari literatur tentang penggunaan Gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis Gamifikasi yang paling umum digunakan dan untuk mengungkap pengaruh penggunaan Gamifikasi terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia menurut artikel dan jurnal yang diterbitkan dari tahun 2012 hingga 2022. Kajian diawali dengan tahapan mengidentifikasi judul, abstrak, dan domain penelitian. Hasil tahapan identifikasi disaring untuk mendapatkan artikel dan jurnal yang sesuai dengan kriteria penelitian yang kemudian diekstraksi dan disintesis berdasarkan judul, penulis, metode, jenis gamifikasi, populasi, fokus keterampilan, tujuan dan hasil penelitian. Hasil analisis artikel dan jurnal yang diterbitkan dari tahun 2012 hingga 2022 menunjukkan bahwa jenis Gamifikasi yang paling banyak digunakan adalah Gamifikasi elektronik dengan persentase 77% (aplikasi Quizizz 38,5%, aplikasi Kahoot 15,4%, aplikasi Duolingo 15,4% dan Bamboozles aplikasi 7,7%). Temuan ini mengungkapkan bahwa penggunaan Gamifikasi berdampak besar untuk melibatkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam pengajaran bahasa Inggris menurut artikel dan jurnal yang diterbitkan di Indonesia dari tahun 2012 hingga 2022. Namun demikian, sebagian besar peneliti mengakui bahwa selain manfaat besar dari Gamifikasi juga memiliki keterbatasan yang tidak dapat diterapkan disekolah tanpa persiapan yang matang.

Kata Kunci: Gamifikasi, motivasi, pengajaran bahasa Inggris