

EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM MENGAJAR BAHASA INGGRIS SECARA DARING DI ERA PANDEMIC

Muhamad Sofian Hadi¹, Iswan², N. Athallah³

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

³Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

irbah110@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran Daring. Pembelajaran daring berfungsi sebagai penghubung antar pendidik dengan siswanya dengan jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Terlebih lagi di saat seperti sekarang ini, dimana siswa belajar dari rumah menggunakan media-media daring yang di berikan oleh guru. Quizizz digunakan sebagai media untuk penelitian ini. Dari penelitian ini diharapkan metode gamifikasi dapat menganalisis efektifitas dalam pembelajaran daring. Hasil tanya jawab kepada narasumber, akan dijadikan sebagai data dalam penelitian ini.

Kata kunci: Daring, Siswa, Gamifikasi

ABSTRACT

The development of today's education is built by advances in information and communication technology. One of the technologies that participate in world education is online learning. Online Learning functions as a connector between educators and students with an internet network that can be accessed anytime and anywhere. Especially in times like this, where students learn from home using media that the teacher give. Quizizz are used as a medium for this research. From this research, it is hoped that the gamification method can analyze the effectiveness of online learning. The results of the questions and answers from the speakers will be used as data in this study.

Keywords: Online, Student, Gamification

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran.

Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem electronic learning yang ada. Sehingga para guru tidak hanya menggunakan media yang sesuai tapi juga metode yang dapat meningkatkan proses pembelajaran (Rizqiningsih & Hadi, 2019:128)

E-learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia. pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu.

Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013). Media mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Hadi (2019:108) Pembelajaran tanpa media dan startegi yang layak hanya akan menghasilkan kegagalan.

Penyampaian materi secara daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Salah satu contohnya guru dapat memberikan

siswa materi maupun tugas berupa soal dengan metode gamifikasi secara daring melalui platform Quizizz ataupun Kahoot!, dengan menggunakan metode gamifikasi dalam belajar secara daring murid dapat mengerjakan tugas secara interaktif karena dalam platform online seperti quizizz dan kahoot! Murid dapat menjawab soal yang ada dengan umpan balik secara langsung dari aplikasi tersebut berupa *live socre* atau nilai siswa lain secara langsung yang membuat para murid berlomba untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media yang baik tentunya akan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk belajar dengan menyenangkan dan motivasi belajar mereka akan meningkat (Hadi & Emzir, 2016:71-74)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar terhadap siswa, (2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (3) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain – lain.

B. Tinjauan Pustaka

1. Efektivitas

Pengertian efektivitas menurut Abdurahmat dalam Othenk (2008:7) adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasaran dalam jumlah tertentu secara sada ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

Pengertian efektivitas menurut Sondang dalam othenk (2008:4) adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang

secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya.

Pengertian efektivitas menurut Permata Wesha (1992:148) adalah keadaan atau kemampuan berhasilnya suatu kerja yang dilakukan oleh manusia untuk memberikan guna yang diharapkan untuk melihat efektivitas kerja yang pada umumnya dipakai empat macam pertimbangan yaitu: Pertimbangan ekonomi, pertimbangan fisiologi, pertimbangan psikologi dan pertimbangan sosial.

efektivitas ialah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas dan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

Proses belajar mengajar yang ada baik di sekolah sudah tentu mempunyai target bahan ajar yang harus dicapai oleh setiap guru, yang didasarkan pada kurikulum yang berlaku pada saat itu. Kurikulum yang sekarang ada sudah jelas berbeda dengan kurikulum zaman dulu, yang dimana kurikulum bertujuan untuk meningkatkan efektivitas murid dalam proses pembelajaran

2. Gamifikasi

Deterding dkk. (2011) menyatakan bahwa gamifikasi secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan elemen desain game dalam konteks bukan game. Gamifikasi mengacu pada penerapan mekanika dan dinamika permainan yang digunakan untuk meningkatkan motivasi, antusiasme dan keterlibatan pengguna (Botra dkk., 2014). Konsep gamifikasi menerapkan dari pelajaran tentang penggunaan domain game untuk mengubah perilaku pengguna/ dalam situasi non-game (Robson, 2015). Pengguna yang dimaksud merupakan sekumpulan konsumen suatu produk, pegawai suatu organisasi, peserta didik dalam lingkungan pembelajaran dan pengguna gamifikasi lainnya, tergantung kepada domain penggunaan gamifikasi.

Terdapat beberapa konsep yang serupa dengan gamifikasi, seperti konsep "serious game", yang menitikberatkan penggabungan unsur-unsur non-hiburan ke dalam lingkungan game (Schönen, 2014). Suatu tugas tertentu diintegrasikan ke dalam game sehingga tugas tersebut dapat diselesaikan (Oja dan Rieki, 2011). Selanjutnya, "play" adalah kegiatan bebas tanpa kendala sedangkan "game" terbatas dalam bentuk tindakan yang mempunyai aturan dan konteks (Juul, 2005).

Penggunaan Game dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan (Saputra & Hadi, 2019:18). Keberadaan Games dapat membantu para siswa mengikuti pembelajaran dengan cara yang mereka sukai (Yolanda & Hadi, 2019:2) dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Konsep penerapan gamifikasi secara sederhana sebenarnya sudah ada dalam kehidupan sehari-hari, misalnya program akumulasi pembelian minimal 10 tiket travel jatimangor-bandung dapat hadiah gratis tiket 1, belanja minyak goreng di supermarket dengan jumlah tertentu berhadiah piring, serta aturan pembelian 2 baju, gratis 1 baju dengan harga mengikuti harga baju yang murah dengan syarat merknya harus sama. Aturan-aturan yang dibuat seperti itu dapat memotivasi dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

Pada dasarnya, prinsip-prinsip gamifikasi berdasar pada kemampuan untuk membantu menciptakan dan mempertahankan hubungan jangka panjang (*long-term relationship*). Hal tersebut dicapai dengan mengintegrasikan secara visual dan melibatkan game layer (untuk aplikasi) yang didesain untuk menarik orang, bahkan termasuk orang-orang tanpa pengalaman dalam bermain game.

Proses desain yang tidak formal dan kurang jelas dapat menyebabkan kegagalan gamifikasi dalam memenuhi tujuan bisnis (Mora dkk., 2015). Oleh karena itu, dalam rangka untuk

memahami potensi kegagalan, esensi dari game sebagai bentuk awal gamifikasi sangat penting untuk dipahami. Game yang baik memiliki beberapa prinsip antara lain (Schönen, 2014):

- a. Game memiliki tujuan yang S.M.A.R.T. (specific, measurable, achievable, realistic and time bound) yang berarti spesifik, terukur, dapat dicapai, realistis dan terikat oleh waktu. Penetapan tujuan yang baik (jangka panjang dan pendek) untuk proyek gamifikasi harus melibatkan skenario yang ada, sasaran hasil bisnis, dan penetapan kemajuan yang dicapai pada tujuan tersebut.
- b. Game menggali pilihan yang bermakna dengan menawarkan otonomi. Jika seorang pengguna bermain game, pengguna tersebut dapat melihat dengan mudah apa tindakan dan pilihan yang tersedia. Selain itu, ada hubungan yang jelas antara tindakan atau pilihan yang tersedia dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Kombinasi dari tujuan game yang S.M.A.R.T., tindakan dan pilihan yang jelas, serta hubungan nyata antara ketiga elemen tersebut membuat game menjadi menarik dan mengikat antusiasme penggunaannya.
- d. Game memberikan umpan balik yang signifikan. Dalam sebuah game, pengguna menerima banyak umpan balik tentang apa saja yang dilakukan, ketika berhasil ataupun ketika gagal. Pada titik tertentu, pengguna dapat mengetahui dimana mereka berada dalam game.
- e. Game melibatkan tantangan yang semakin meningkat untuk mengembangkan keterampilan. Kebanyakan game memiliki level-level untuk penggunaannya, dimana game menjadi semakin menantang ketika pengguna semakin lebih baik dan lebih terampil dalam permianan.

- f. Pada umumnya game melibatkan tingkat perbandingan sosial. Bahkan di game yang dimainkan sebagai individu, sering ada aspek perbandingan sosial seperti leaderboard (papan klasemen).

3. Daring

Istilah komunikasi dalam jaringan (daring) mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui atau menggunakan jaringan komputer. (Warschauer, M. 2001 pp. 207- 212).

Dengan kata lain, komunikasi dalam jaringan (daring) ialah cara berkomunikasi di mana penyampalan dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau cyberspace.

Perkembangan pertama komunikasi dalam jaringan (daring) dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996). Protokol tersebut dinamakan ARPANET, yang diluncurkan pada tahun 1969, akhirnya berkembang menjadi Internet. Internet berasal dari interconnected networks yang disingkat menjadi Internetwork, atau Internet, yang digunakan oleh sekitar 200 juta orang di seluruh dunia pada pergantian millennium ke-3.

Komunikasi dalam jaringan (daring) menjadi mungkin dalam dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1980-an, setelah pengembangan dan penyebaran komputer pribadi atau PC (personal computer). Latar belakang komunikasi dalam jaringan (daring) dalam pembelajaran dan penelitian dapat dibagi menjadi dua periode yang berbeda, ditandai oleh pengenalan komputer sebagai media pendidikan pada tahun 1980-an dan munculnya world wide web pada pertengahan 1990-an.

Pada periode pertama, sejak pertengahan 1980-an para pendidik

menemukan potensi media pendidikan untuk pengajaran bahasa (Cummins, 1986). Integrasi komunikasi yang dimediasi komputer di dalam kelas itu sendiri dibagi menjadi dua: yang pertama, beberapa pendidik mulai menggunakan e-mail untuk mengatur pertukaran informasi jarak jauh, dan yang kedua, pendidik mulai menggunakan program perangkat lunak sinkron (Daedalus Interchange. Daedalus Inc, 1989) untuk memungkinkan percakapan komputer antarkelas.

Komunikasi dalam jaringan (daring) atau komunikasi virtual ialah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet, atau melalui dunia maya (cyberspace). Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual ialah pada orangan Internet.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Pembelajaran Daring sudah diterapkan pada semua jenjang Pendidikan dimulai pada awal tahun yaitu sekitar dibulan Maret 2020. Penyebabnya ialah adanya Pandemi COVID-19 yang telah menyebar dan belum reda di seluruh wilayah Indonesia. Oleh sebab itu, ditinjau dari permasalahan tersebut maka Pembelajaran daring dinilai sebagai salah satu solusi untuk tetap melakukan aktivitas Kegiatan Belajar dan Mengajar secara tidak langsung. Maka seluruh aktivitas dibatasi, termasuk dalam Pembelajaran setiap jenjang. Dimulai dari Jenjang TK sampai Perkuliahan. Oleh sebab itu, pembelajaran harus tetap ada, yaitu melalui pembelajaran Daring.

2. METODE PELAKSANAAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTS Khazanah Kebajikan yang beralamat di Jalan Talas I, RT.1/RW.1, Pisangan, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 sampai dengan bulan September 2020

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu keseluruhan objek dimana terdapat beberapa narasumber dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Maka, subjek dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas 8A yang terdiri dari 31 peserta didik dengan 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian hal pertama yang dilakukan setelah menentukan topik adalah mempelajari topik dan materi serta metode yang akan diteliti. Dengan cara, mencari rujukan jurnal, buku maupun internet mengenai judul yang akan diteliti. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran daring adalah: (1) menyebarkan kuisisioner, (2) mengumpulkan data dari hasil kuisisioner, (3) mengidentifikasi hasil yang di peroleh, (4) menyimpulkan.

D. Analisis data

Menurut hasil kuesioner yang telah diperoleh dari 31 responden, peneliti akan menganalisa data yang sudah didapat. Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan menggunakan metode gamifikasi ini, namun untuk keefektifan dari pembelajaran masih kurang efektif untuk diterapkan kepada siswa siswi MTS Khazanah Kebajikan. Hasilnya 12 dari 31 responden merasakan bahwa pembelajaran daring lebih efektif dan 19 responden menyatakan bahwa pembelajaran face to face dirasa lebih efektif. Mereka merasakan bahwa pengaplikasian pembelajaran daring yang mereka peroleh hanya berpusat pada

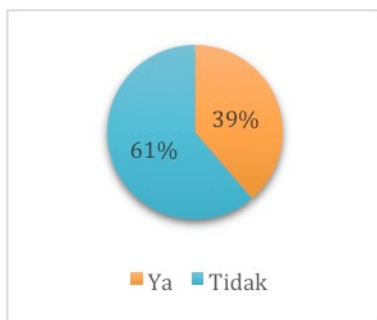
pemberian tugas, rasio pemberian materi sangatlah kecil. Selain itu akses bertanya juga tidak seluas pada saat pembelajaran face to face, baik bertanya terhadap guru maupun teman. Namun pembelajaran face to face tidak dapat diterapkan sementara waktu saat pandemi ini. Jadi, metode gamifikasi ini dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran online saat ini.

E. Mendeskripsikan Data

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang efektifitas metode gamifikasi dalam pembelajaran daring. Wawancara dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada 31 siswa. Data didapat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas 8B MTS Khazanah Kebajikan. Siswa diberikan waktu 2-3 hari untuk mengisi kuesioner. Setelah hasil kuesioner dikumpulkan, peneliti mendapatkan data hasil kuesioner yang sudah di isikan

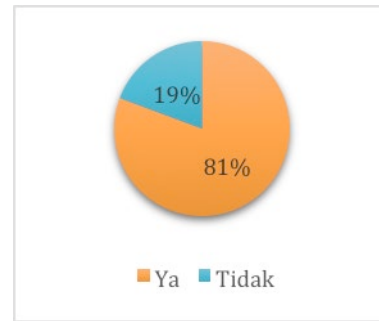
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Apakah metode pembelajaran gamifikasi cukup efektif?



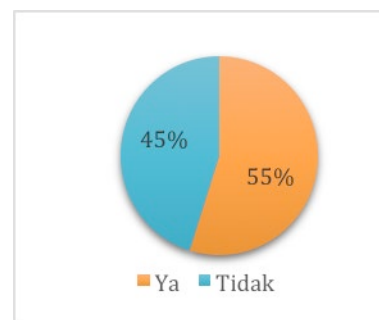
Metode dirasa kurang efektif, karena menurut hasil questioner hanya 39% (12 orang) yang menyatakan setuju.

b. Apakah metode pembelajaran gamifikasi menyenangkan?



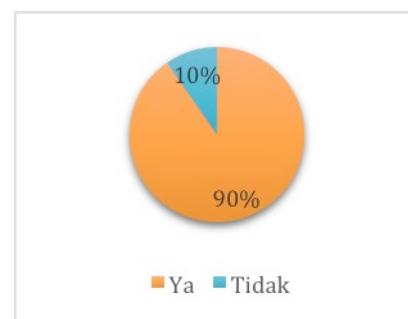
Metode ini dirasa cukup membuat pelajar nyaman dalam pembelajaran, karena 81% (25 orang) menyatakan setuju.

c. Apakah metode pembelajaran ini mudah untuk dipahami?



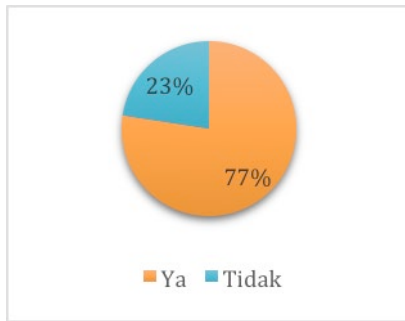
Metode ini dirasa cukup mudah dipahami, karena 55% (17 orang) menyatakan setuju.

d. Apakah metode ini mudah untuk diakses?



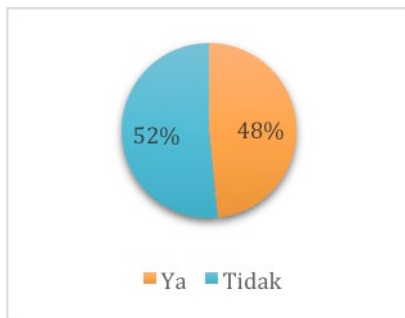
Metode ini dirasa cukup mudah untuk diakses karena 90% (28 orang) menyatakan setuju.

e. Apakah metode ini menguras banyak kuota saat dilaksanakan?



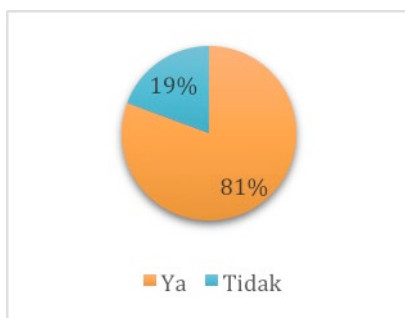
Metode ini dirasa cukup menguras kuota para siswa, karena 77% (24 orang) menjawab ya.

f. Apakah mudah untuk berkomunikasi dengan guru atau teman dengan metode ini?



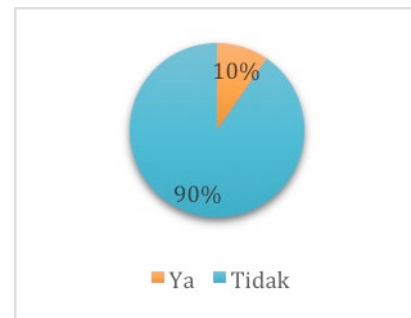
Metode ini dirasa tidak terlalu memudahkan siswa dalam berkomunikasi dengan guru atau teman, karena 52% (16 orang) menjawab tidak.

g. Apakah metode pembelajaran ini meningkatkan semangat belajar anda?



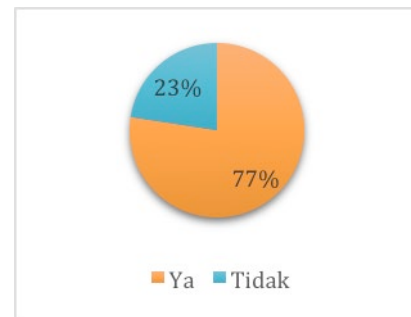
Metode ini dirasa cukup meningkatkan semangat belajar siswa, karena 81% (25 orang) menyatakan setuju.

h. Apakah metode pembelajaran ini menyita banyak waktu luang anda?



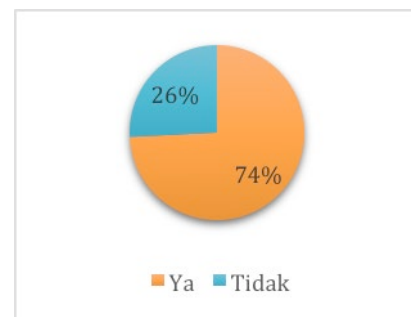
Metode ini dirasa tidak terlalu menyita waktu luang atau istirahat siswa, karena 90% (28 orang) menjawab tidak.

i. Apakah anda ingin terus menggunakan metode ini?



Menurut hasil yang di dapatkan banyak siswa yang ingin terus menggunakan metode ini, karena 77% (24 orang) menjawab ya.

j. Apakah anda ingin mencoba merekomendasikan metode ini di mata pelajaran lainnya?



Menurut hasil yang di dapat banyak siswa yang ingin merekomendasikan metode ini di mata pelajaran yang lain, karena 74% (23 orang) menjawab ya.

k. Metode pembelajaran manakah yang lebih anda minati, metode gamifikasi secara daring atau tatap muka?



Metode pembelajaran tatap muka lebih diminati oleh siswa karena 61% (19 orang) memilih metode tatap muka.

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis daring dengan metode gamifikasi. Pengalaman yang dirasakan siswa mengenai kelebihan dan kekurangan metode gamifikasi sangat variatif, diantaranya:

Kelebihan:

- a. Siswa merasa lebih santai dan senang

4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap perkembangan pendidikan, para pendidik memanfaatkannya untuk mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pendidikan. Berikut pandangan siswa terhadap efektifitas pembelajaran berbasis daring:

1. Mayoritas siswa merasa pembelajaran daring dirasa tidak efektif, karena dalam praktiknya guru lebih dominan dalam pemberian tugas bukan penjelasan materi.

- b. Siswa merasa punya lebih banyak waktu dirumah bersama keluarganya
- c. Siswa merasa punya lebih banyak waktu beristirahat dan bersantai
- d. Siswa merasa lebih rileks dan tidak tegang

Kekurangan:

- a. Siswa merasa boros dikarenakan kuota jadi cepat habis
- b. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru
- c. Siswa merasa kesulitan untuk berkomunikasi kepada guru maupun teman
- d. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang suasana yang mereka rasakan pada saat pembelajaran berbasis daring. Hasilnya 10 responden menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode gamifikasi dirasa tidak terlalu menyenangkan, karena mereka merasakan beberapa kendala seperti adanya gangguan sinyal pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak terlalu mengerti dengan aplikasi yang digunakan dalam metode gamifikasi ini. Sedangkan 21 responden lainnya menyatakan bahwa pembelajaran daring dirasa lebih menyenangkan, mereka merasakan bahwa pembelajaran daring lebih efisien untuk dilaksanakan.

2. Siswa merasa ada kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan daring, seperti:

Kelebihan:

- a. Siswa merasa lebih santai dan senang
- b. Siswa merasa punya lebih banyak waktu dirumah bersama keluarganya
- c. Siswa merasa punya lebih banyak waktu beristirahat dan bersantai
- d. Siswa merasa lebih rileks dan tidak tegang

Kekurangan:

- a. Siswa merasa boros dikarenakan kuota jadi cepat habis

- b. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru
 - c. Siswa merasa kesulitan untuk berkomunikasi dengan guru maupun teman
 - d. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat
3. Mayoritas siswa merasa pembelajaran daring lebih menyenangkan, karena dirasa lebih santai dan efisien.
 4. Siswa berharap penerapan daring dalam kegiatan pembelajaran bisa diperbaiki, seperti rekomendasi siswa yaitu penjelasan materi pembelajaran melalui video dan pemanfaatan kemajuan teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Maudiarti, S. (2018). Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi. Jalan IKPN Bintaro, Tanah Kusir, Bintaro, Jakarta-Selatan 12330. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>
- Hakim, L., & Khusniya, I. L. (2019). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Mataram: Jurnal Tatsqif.
- Hadi, M. S. (2019). *The Use of Song in Teaching English for Junior High School*. Jurnal *English Language in Focus (ELIF)*, 1(2), 107-112.
- Hadi, M. S. & Emzir, E. (2016). *Improving Speaking Ability through Mobile Assisted Language Learning (MALL) Learning Model*. IJLECR – International Journal of Language Education and Culture Review. 2, 71-74
- Rizqiningsih, S., Hadi, M. S. (2019) *Multiple Intelligences (MI) on Developing Speaking Skills*. Jurnal *English Language in Focus (ELIF)*, 1(2), 127-136
- Setyosari, P. (2008). Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.
- Saputra, H. N., Hadi, M. S. (2019). *Teaching Vocabulary through Fly Swatter Games*. Jurnal *English Language in Focus (ELIF)*, 2(1), 17-24.
- Wikipedia “Gamifikasi” <https://id.wikipedia.org/wiki/Gamifikasi> diakses pada tanggal 21 september 2020.
- Yolanda, D., Hadi, M. S. (2019) *Using Puppet Games in Teaching Speaking for Tenth Graders of Senior High School*. Jurnal *English Language in Focus (ELIF)*, 2(1), 1-8
- [http://www.buahpeer.com/2017/10/teorigamifikasi.html#:~:text=Deterding%20dkk.%20\(2011\)%20menyatakan,Botra%20dkk.%2C%20201](http://www.buahpeer.com/2017/10/teorigamifikasi.html#:~:text=Deterding%20dkk.%20(2011)%20menyatakan,Botra%20dkk.%2C%20201)