

ABSTRACT

Malau, Eufasia Pauline. (2025). *EFL Learners' Perceived Motivations in Gamification and Non-Gamification Learning Strategies in SMP Pamungkas Mlati*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

This study explored the impact of gamification and non-gamification on EFL learners' motivation and learning engagement. The first research question focused on students' perceptions of the two strategies for increasing their motivation and engagement in learning. The second research question focused on which motivation needs are most influenced by gamification strategies.

Survey research was conducted to investigate the impact of gamification and non-gamification strategies. A questionnaire was distributed to gather data using the Likert scale and to obtain further opinions with open-ended questions.

The findings have shown that gamification impacts students' motivation and engagement in learning English. However, non-gamification or traditional strategies also had a positive impact. The result showed that gamification strategies significantly impact students' excitement to get new goals and impact enjoyment and interest in class. Another finding was that gamification strategies positively impact students' motivation enhancement and activeness. Also, non-gamification strategies have enough impact on students' motivation enhancement and activeness. The research also found that gamification strategies greatly influenced students to face challenges and tasks in the English class.

This study has shown that the use of game elements or digital games should be considered in the learning process so that the strategies can increase students' motivation and engagement. Besides, educators could use non-gamification strategies in class because it can also improve students' motivation and learning engagement.

Keywords: EFL learners, gamification strategies, motivation, non-gamification strategies, survey research.

ABSTRAK

Malau, Eufrasia Pauline. (2025). *Persepsi Motivasi Pembelajar EFL dalam Strategi Pembelajaran Gamifikasi dan Non-Gamifikasi di SMP Pamungkas Mlati*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini mengeksplorasi dampak gamifikasi dan non-gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa EFL. Pertanyaan penelitian pertama berfokus pada persepsi siswa tentang dua strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pertanyaan penelitian kedua berfokus pada kebutuhan motivasi mana yang paling dipengaruhi oleh strategi gamifikasi.

Penelitian survei dilakukan untuk menyelidiki dampak dari strategi gamifikasi dan non-gamifikasi. Kuesioner didistribusikan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan skala Likert dan untuk mendapatkan pendapat lebih lanjut dengan pertanyaan terbuka..

Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Namun, strategi non-gamifikasi atau strategi tradisional juga memiliki dampak positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi secara signifikan berdampak pada kegembiraan siswa untuk mendapatkan tujuan baru dan berdampak pada kesenangan dan ketertarikan di kelas. Temuan lainnya adalah bahwa strategi gamifikasi berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan siswa. Selain itu, strategi non-gamifikasi juga memiliki dampak yang cukup besar terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan siswa. Penelitian ini juga menemukan bahwa strategi gamifikasi sangat mempengaruhi siswa dalam menghadapi tantangan dan tugas-tugas di kelas bahasa Inggris.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen game atau permainan digital harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran agar strategi tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Selain itu, para pengajar juga dapat menggunakan strategi non-gamifikasi di kelas karena hal ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Kata kunci: motivasi, pembelajar EFL, penelitian survei, strategi gamifikasi, strategi non-gamifikasi.