

ABSTRACT

Krisdian, Joseph Emmanuel (2024). *The Lived Experience of Online Gamification in Learning English*. Yogyakarta. The Graduate Program of English Language Studies. Sanata Dharma University

People had experienced living amid the COVID-19 pandemic, where our interaction with others was limited. Thankfully, the advancements in this digital era have allowed people to adapt accordingly and they are able to live their lives through the pandemic. This is the time where online learning is at its peak, substituting the student's normal classroom routine during the period.

People had different experiences from the matter, as the pandemic completely changed human life for the period. Regardless of positives and negatives, the pandemic can be seen as a huge experience, which allows humans to incorporate different learning strategies to enhance online learning, one of which being gamification. The issue to address here is to describe the student's lived experience of using gamification during the pandemic.

As such, the research questions that are formulated here is; What is the lived experience does a student have about gamification in online classrooms? It is important to understand from the perspective of students who have experienced learning through the pandemic. Their experiences can give an insight on how they can adapt during the pandemic and what developments that they have during their learning experience.

In this research, a student was selected to interview. The student in question have experienced the online learning era during the 2020 pandemic. Through his experience, it is possible to understand how a student learns during the 2020 pandemic, what online media or applications that are used to help them learn, as well as what features that boosts engagement in online learning.

The data was then analyzed through five steps in data analysis: Organizing data, reading, describing, assessing interpretations, and visualizing the data. Through these steps, four themes are gathered from the data: experience in online learning, experience with gamification, how gamification elements help with improvement, and goals that they want to reach. These themes will help in classification and interpretation of the data.

The result consists of the student's experience regarding gamification, which is mostly positive since the features in gamification does help him in learning during the pandemic. How gamification can keep the students engaged during online classroom studies is important in keeping the students and teachers motivated throughout the learning section. It is important to note that gamification currently has its limitations, but has a potential to grow as the digital era advances. With this, it is hoped that gamifications' advancements will allow it to be a better tool to help people learn.

Ultimately, gamification and online media can be both beneficial and hindering. Therefore, users need to be wise on how they utilize online media for learning. Proper guidance is necessary in order to make the most of the benefits provided by the learning media. With the rate that digital technology develops, people are also expected to keep up with their own developments in knowledge and ingenuity.

Keywords: *Online, Gamification, English, Language, Learning*

ABSTRAK

Krisdian, Joseph Emmanuel (2024). *The Lived Experience of Online Gamification in Learning English*. Yogyakarta. The Graduate Program of English Language Studies. Sanata Dharma University

Masyarakat pernah merasakan hidup di tengah pandemi COVID-19, dimana interaksi kita dengan orang lain menjadi terbatas. Untungnya, kemajuan di era digital ini telah memungkinkan orang untuk beradaptasi dan mereka mampu menjalani hidup mereka selama pandemi. Ini adalah masa di mana pembelajaran daring berada di puncaknya, menggantikan rutinitas kelas normal siswa selama periode tersebut.

Orang-orang memiliki pengalaman yang berbeda dari masalah ini, karena pandemi benar-benar mengubah kehidupan manusia pada masa itu. Terlepas dari sisi positif dan negatifnya, pandemi dapat dilihat sebagai pengalaman yang sangat besar, yang memungkinkan manusia untuk menggabungkan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran daring, salah satunya adalah gamifikasi. Masalah yang akan dibahas di sini adalah untuk menggambarkan pengalaman hidup siswa dalam menggunakan gamifikasi selama pandemi.

Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang dirumuskan di sini adalah: Apa pengalaman hidup yang dimiliki siswa tentang gamifikasi di kelas daring? Penting untuk dipahami dari sudut pandang siswa yang telah mengalami pembelajaran selama pandemi? Pengalaman mereka dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mereka dapat beradaptasi selama pandemi dan perkembangan apa yang mereka alami selama pengalaman belajar mereka.

Dalam penelitian ini, seorang siswa dipilih untuk diwawancarai. Siswa yang dimaksud telah mengalami era pembelajaran daring selama pandemi 2020. Melalui pengalamannya, kita dapat memahami bagaimana seorang siswa belajar selama pandemi 2020, media atau aplikasi daring apa yang digunakan untuk membantu mereka belajar, serta fitur apa yang meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran daring.

Data tersebut kemudian dianalisis melalui lima langkah dalam analisis data: Mengorganisasikan data, membaca, mendeskripsikan, menilai interpretasi, dan memvisualisasikan data. Melalui langkah-langkah ini, empat tema dikumpulkan dari data: pengalaman dalam pembelajaran daring, pengalaman dengan gamifikasi, bagaimana elemen gamifikasi membantu peningkatan, dan tujuan yang ingin dicapai. Tema-tema ini akan membantu dalam klasifikasi dan interpretasi data.

Hasilnya terdiri dari pengalaman siswa mengenai gamifikasi, yang sebagian besar positif karena fitur-fitur dalam gamifikasi membantunya dalam pembelajaran selama pandemi. Bagaimana gamifikasi dapat membuat siswa tetap terlibat selama pembelajaran kelas daring sangat penting untuk menjaga siswa dan guru tetap termotivasi selama pembelajaran. Penting untuk dicatat bahwa gamifikasi saat ini memiliki keterbatasan, tetapi memiliki potensi untuk berkembang seiring dengan kemajuan era digital. Dengan demikian, diharapkan bahwa kemajuan gamifikasi akan memungkinkannya menjadi alat yang lebih baik untuk membantu orang belajar.

Pada akhirnya, gamifikasi dan media daring dapat bermanfaat sekaligus menghambat. Oleh karena itu, pengguna perlu bersikap bijak dalam memanfaatkan media daring untuk belajar. Panduan yang tepat diperlukan untuk memanfaatkan

manfaat yang diberikan oleh media pembelajaran secara maksimal. Dengan laju perkembangan teknologi digital, orang juga diharapkan untuk mengikuti perkembangan pengetahuan dan kecerdikan sendiri.

Kata Kunci: Online, Gamifikasi, Bahasa Inggris, Bahasa, Pembelajaran

