

Aplikasi dan Situs Duolingo sebagai Media Pembelajaran Bahasa Prancis melalui Metode Gamifikasi = Gamification as a Method for French Learning in the Duolingo App and Website

Irene Paramitha, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20520551&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat membuat pembelajaran digital menjadi lebih mudah sehingga berdampak pada bidang pendidikan, terutama pembelajaran bahasa. Akses terhadap berbagai situs media dan aplikasi menjadi semakin mudah dan lengkap, salah satunya adalah aplikasi Duolingo. Duolingo menerapkan metode gamifikasi pada sistem pembelajaran bahasa melalui aplikasi dan situs webnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan metode gamifikasi dan melihat penerapan sistem gamifikasi dalam metode pembelajaran bahasa pada aplikasi Duolingo, serta melihat kecocokan aplikasi Duolingo untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital pada kelas pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan konsep gamifikasi dari Sailer, Hense, Mayr, & Mandl (2017), teori elemen dalam game oleh Hamari et al. (2014) dan Sailer, Hense, Mandl, & Klevers (2013), serta konsep FLE (Français Langue Étrangère), ditemukan bahwa Duolingo tidak menerapkan seluruh elemen gamifikasi, tetapi hanya beberapa yang sesuai dengan fungsi dari fitur yang tersedia pada aplikasi dan situs web. Duolingo juga menerapkan konsep FLE atau Français Langue Étrangère dengan baik, metode spaced repetition serta turut membantu pembelajaran digital bagi para pengajar dengan menambahkan fitur baru pada situs web mereka. Penelitian ini berfokus pada kategori Bahasa Prancis dengan pengantar Bahasa Inggris pada aplikasi dan situs web Duolingo.

.....The vast development of technology has made digital learning easier which gives an impact to language education. Certain media and applications are available for a learning access, one of them is the language learning app, Duolingo. Duolingo applies the gamification method into its language learning system through their app and website. This article aims to identify the use of the gamification method, how it is applied throughout the app and website, as well as whether the method is able to be used in language learning classes. Using Sailer, Hense, Mayr, & Mandl (2017) gamification concept, game element theory from Hamari et al. (2014) and Sailer, Hense, Mandl, Klevers (2013), as well as the FLE (Français Langue Étrangère) concept, it is concluded that Duolingo doesn't apply all the gamification elements into its system, but only some of them that matches their features. Duolingo also applied the FLE (Français Langue Étrangère) concept well, a spaced repetition method and added a new feature to its website to support digital learning for language teaching. This article focuses on the French language in the Duolingo app and website.