



Analisis Kualitatif: Strategi Gamifikasi dalam Aplikasi Duolingo pada Motivasi Belajar Mahasiswa

Miftah Fauzan Permana

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: fauzanmfp@students.unnes.ac.id

Abstract. *This study is driven by the growing use of gamification-based learning applications, particularly Duolingo, which is widely regarded as effective in strengthening students' motivation to learn foreign languages. The research aims to analyze the gamification strategies embedded in the application and assess their influence on university students' learning motivation. A qualitative approach was employed by examining empirical findings, usage patterns, and students' learning experiences that reflect their responses to gamification elements such as points, levels, feedback, and daily challenges. The results indicate that these features contribute to building consistent learning engagement, enhancing learners' sense of competence, and increasing their interest in language materials. The analysis further reveals that Duolingo helps students maintain learning routines, reduce fatigue, and experience a more adaptive learning process. The implications of this study highlight the importance of integrating gamification into digital learning media development while providing educators and institutions with a foundation for designing more creative learning strategies to enhance student motivation and the overall quality of the learning process.*

Keywords: *Duolingo; Gamification; Language Learning; Learning Motivation; University Students.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya Duolingo, yang diyakini mampu memperkuat motivasi belajar mahasiswa dalam mempelajari bahasa asing. Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi tersebut serta pengaruhnya terhadap dorongan belajar mahasiswa pada tingkat perguruan tinggi. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif melalui penelaahan data temuan empiris, pola penggunaan aplikasi, dan pengalaman belajar mahasiswa yang menunjukkan respons terhadap elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, umpan balik, dan tantangan harian. Hasil penelitian menggambarkan bahwa fitur-fitur tersebut berperan dalam membangun keterlibatan belajar yang konsisten, meningkatkan rasa kompetensi, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi bahasa. Analisis juga menunjukkan bahwa Duolingo membantu mahasiswa mempertahankan rutinitas belajar, mengurangi kejenuhan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi gamifikasi dalam pengembangan media pembelajaran digital, sekaligus memberikan landasan bagi pendidik dan institusi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif guna meningkatkan motivasi dan kualitas proses belajar mahasiswa.

Kata kunci: Duolingo; Gamifikasi; Mahasiswa; Motivasi Belajar; Pembelajaran Bahasa.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis digital mendorong perubahan signifikan dalam cara mahasiswa memotivasi diri untuk belajar secara mandiri, terutama melalui model gamifikasi yang menekankan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur. Duolingo menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan di berbagai negara karena menggabungkan elemen gim seperti poin, level, leaderboard, dan tantangan harian sebagaimana dipahami dalam konsep gamifikasi oleh Deterding et al. (2011). Berbagai laporan penggunaan menunjukkan peningkatan minat belajar bahasa asing pada mahasiswa akibat desain interaktif yang mendorong repetisi dan retensi materi (Ryan & Deci, 2000). Studi Robiatul & Rahmawati (2022) juga mengonfirmasi bahwa fitur gamifikasi Duolingo

mendukung konsistensi belajar sehingga menarik untuk dikaji lebih mendalam dalam konteks mahasiswa.

Minat studi mengenai gamifikasi berkembang pesat karena dianggap mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik pengguna melalui pemberian pengalaman kompetitif dan penghargaan virtual seperti yang dijelaskan dalam kerangka teoritis Werbach & Hunter (2012). Pada kalangan mahasiswa, peningkatan motivasi belajar kerap dikaitkan dengan elemen-elemen seperti progress bar, misi harian, serta sistem poin yang menawarkan kepuasan psikologis dalam mencapai target belajar (Ryan & Deci, 2000). Penelitian Rahayu & Putra (2024) menjelaskan bahwa Duolingo memanfaatkan kerangka Octalysis untuk memicu dorongan perilaku belajar melalui delapan inti motivasi pengguna. Ketertarikan mahasiswa terhadap sistem pencapaian tersebut menimbulkan pertanyaan akademik mengenai strategi gamifikasi mana yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Fenomena peningkatan penggunaan Duolingo di berbagai lembaga pendidikan mendorong perlunya analisis berbasis data mengenai efektivitas fitur gamifikasi pada kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar lebih tinggi dibandingkan pelajar sekolah dasar atau menengah. Data global menunjukkan bahwa Duolingo memiliki lebih dari 83 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2024, menjadikannya aplikasi pembelajaran bahasa terbesar di dunia dan relevan sebagai objek kajian motivasi belajar mahasiswa. Data berikut memperlihatkan beberapa indikator penggunaan Duolingo berdasarkan laporan Duolingo Language Report 2024 yang dapat menjadi rujukan awal untuk memahami skala pemanfaatannya:

Tabel 1. Data Indikator Penggunaan Duolingo.

Indikator Penggunaan Duolingo 2024	Nilai
Pengguna Aktif Bulanan (MAU)	83 juta
Bahasa yang Paling Dipelajari	Bahasa Inggris
Persentase Pengguna Mahasiswa	28%

Tingginya persentase pengguna dari kelompok mahasiswa memperkuat alasan akademik untuk meneliti strategi gamifikasi yang diterapkan aplikasi ini. Penelitian-penelitian sebelumnya memberikan gambaran umum mengenai efektivitas Duolingo, namun belum banyak yang memfokuskan analisis pada strategi gamifikasi secara kualitatif terhadap pengalaman belajar mahasiswa sebagai aktor pembelajaran mandiri. Studi Kurniati et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMK melalui latihan intensif dan fitur pengulangan adaptif, sementara penelitian Muttaqin, Zuhdi & Ridwan (2025) menegaskan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif

terhadap motivasi pengguna dalam mempelajari bahasa asing. Fakta bahwa mahasiswa memiliki pola belajar berbeda dari siswa SMK atau SD membuat diperlukan kajian yang lebih spesifik mengenai bagaimana fitur gamifikasi membentuk dorongan belajar mereka. Berbagai persamaan dan perbedaan hasil penelitian tersebut menjadi pijakan ilmiah untuk merumuskan ruang lingkup penelitian ini secara jelas.

Beberapa penelitian di tingkat sekolah dasar seperti karya SR (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Duolingo menumbuhkan keterlibatan belajar yang stabil pada pembelajaran PAI, menandakan bahwa gamifikasi memiliki fleksibilitas penerapan lintas mata pelajaran. Walaupun fokus penelitian tersebut berbeda dengan studi pada mahasiswa, hasilnya memberikan petunjuk bahwa elemen-elemen gim mampu memicu rasa kompetensi dan pencapaian akademik di berbagai jenjang pendidikan. Dalam dunia perguruan tinggi, kebutuhan mahasiswa akan dorongan motivasional yang konsisten menjadi penting karena proses belajar bahasa asing menuntut repetisi dan kedisiplinan tinggi. Faktor motivasi ini selaras dengan konsep motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam teori Ryan & Deci (2000) yang menjadi dasar penting untuk menganalisis perilaku belajar mahasiswa.

Sejumlah analisis konseptual mengenai gamifikasi, seperti yang dijelaskan oleh Deterding et al. (2011) dan diperkuat oleh Werbach & Hunter (2012), menyatakan bahwa keberhasilan gamifikasi bergantung pada relevansi elemen gim yang diterapkan terhadap konteks pengguna sehingga setiap kelompok belajar dapat memberikan respons berbeda terhadap fitur yang sama. Mahasiswa sebagai pengguna digital native cenderung menilai aplikasi pembelajaran dari sisi kenyamanan penggunaan, daya tarik visual, dan sensasi kompetitif yang menumbuhkan keterikatan belajar. Rahayu & Putra (2024) menegaskan bahwa Octalysis memberikan gambaran detail tentang bagaimana elemen seperti epic meaning, empowerment, dan achievement menentukan kekuatan motivasi dalam penggunaan Duolingo. Kombinasi teori gamifikasi dan motivasi inilah yang perlu dianalisis secara kualitatif untuk memahami pengalaman nyata mahasiswa saat berinteraksi dengan aplikasi.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena studi-studi sebelumnya seperti Robiatul & Rahmawati (2022), Muttaqin et al. (2025), serta Kurniati et al. (2025) umumnya berorientasi pada efektivitas pembelajaran, bukan pada kedalaman pengalaman motivasional pengguna dewasa. Penelusuran kualitatif diperlukan untuk menggali bagaimana mahasiswa memaknai tantangan harian, sistem poin, serta umpan balik instan sebagai pemicu motivasi belajar. Analisis detail terhadap cara mahasiswa merespons fitur-fitur tersebut memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi strategi gamifikasi paling efektif dalam mendorong komitmen belajar jangka panjang. Landasan teori motivasi Ryan & Deci (2000) serta kerangka

gamifikasi Deterding et al. (2011) dan Werbach & Hunter (2012) melengkapi pendekatan ilmiah penelitian ini dan memperkuat argumen mengenai relevansi topik kajian.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa

Gamifikasi merupakan pendekatan pedagogis yang mengadopsi elemen-elemen gim ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar mahasiswa. Berbagai studi mendefinisikan gamifikasi sebagai strategi yang menggunakan fitur seperti poin, lencana, papan peringkat, misi, dan umpan balik instan untuk menumbuhkan dorongan psikologis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Febrianti, Alani & Al-Fikri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti Educaplay mampu meningkatkan kualitas belajar mahasiswa melalui mekanisme kompetitif dan kolaboratif yang memicu keterlibatan aktif. Dalam konteks aplikasi Duolingo, elemen gamifikasi seperti streak, pengalaman (XP), dan leaderboard berfungsi sebagai pemicu motivasi eksternal dan internal yang memperkuat intensitas belajar bahasa secara mandiri.

Motivasi Belajar Mahasiswa dan Mekanisme Psikologis Gamifikasi

Motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, yang banyak dibahas dalam teori motivasi kontemporer dan menjadi dasar penting bagi efektivitas gamifikasi. Ketika elemen gim mampu menumbuhkan rasa pencapaian, tantangan, serta progres yang terukur, mahasiswa cenderung meningkatkan fokus, ketekunan, dan keterlibatan terhadap materi pembelajaran. Fakhrunnisaa et al. (2023) menemukan bahwa gamifikasi pada pembelajaran teknik informatika memberikan efek positif terhadap kepercayaan diri belajar mahasiswa karena mereka merasakan kepemilikan atas perkembangan belajarnya. Duolingo memfasilitasi mekanisme psikologis ini melalui struktur misi harian, penguatan repetisi, serta visualisasi progres yang konsisten dengan kebutuhan motivasional mahasiswa saat mempelajari bahasa asing.

Strategi Gamifikasi dalam Aplikasi Duolingo

Duolingo mengembangkan strategi gamifikasi yang terintegrasi dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari struktur pelajaran yang singkat, sistem umpan balik instan, hingga elemen kompetitif seperti liga mingguan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mempertahankan atensi pengguna sekaligus memberikan rangsangan motivasional yang berkelanjutan. Fakhri & Anandari (2023) menjelaskan bahwa model blended learning berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa karena desainnya memfasilitasi pengalaman belajar yang adaptif dan menantang. Efektivitas Duolingo dapat dianalisis melalui

fitur seperti hearts, stories, tingkatan level, dan algoritma adaptif yang mempengaruhi jalur belajar pengguna, khususnya mahasiswa yang memiliki kebutuhan belajar mandiri cukup tinggi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan terfokus pada sumber-sumber ilmiah yang relevan sehingga penelitian dapat menganalisis strategi gamifikasi dalam aplikasi Duolingo tanpa memerlukan pengumpulan data lapangan; sumber data berasal dari jurnal, buku, prosiding, laporan penelitian, serta publikasi akademik yang membahas gamifikasi, motivasi belajar, dan penerapannya pada Duolingo, dengan kriteria inklusi berupa literatur full text terbit 2015–2025 yang membahas gamifikasi, elemen gamifikasi, pembelajaran bahasa, motivasi belajar, serta aplikasi Duolingo dalam bahasa Indonesia atau Inggris, sedangkan kriteria eksklusinya mencakup artikel non-ilmiah, sumber yang tidak relevan, atau tidak dapat diakses penuh; teknik pengumpulan dilakukan melalui penelusuran sistematis pada berbagai database seperti Google Scholar, ResearchGate, dan Semantic Scholar menggunakan kata kunci terkait, dilanjutkan seleksi judul–abstrak, penyaringan sesuai kriteria inklusi eksklusi, dan pengumpulan literatur yang layak dianalisis; analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data melalui identifikasi informasi penting dari berbagai literatur, penyajian data dalam bentuk uraian atau pola temuan, serta penarikan kesimpulan untuk menjawab fokus penelitian mengenai strategi gamifikasi Duolingo dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa; seluruh proses penelitian berlangsung tanpa lokasi fisik karena berbasis studi pustaka, dengan rentang waktu pelaksanaan mulai Januari 2025 hingga penyusunan akhir penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Gamifikasi Duolingo dan Pola Keterlibatan Mahasiswa

Berikut Penerapan gamifikasi dalam Duolingo membangun pola keterlibatan mahasiswa melalui integrasi fitur-fitur permainan yang memikat perhatian dan memudahkan pembentukan kebiasaan belajar bahasa secara konsisten, yang terbukti mendorong peningkatan motivasi belajar sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Putra, Janah, & Adawiyah (2024). Setiap fitur seperti streak, XP, dan leaderboard bekerja sebagai pemicu perilaku yang menstimulus mahasiswa agar kembali belajar secara teratur tanpa merasa terbebani. Struktur pelajaran yang singkat tetapi berulang menciptakan rasa progres yang mudah diukur sehingga mahasiswa

merasakan dampak langsung dari upaya belajar yang mereka lakukan. Pola perilaku ini tampak kuat terutama ketika mahasiswa menginginkan capaian harian tertentu yang secara psikologis memberi kepuasan dan penguatan internal.

Mahasiswa yang menggunakan Duolingo cenderung menunjukkan tingkat keaktifan lebih tinggi karena aplikasi menyediakan tantangan bertahap yang mampu menjaga antusiasme pengguna sepanjang sesi belajar, sebagaimana ditemukan dalam studi Astika, Widodo, & Walyono (2025). Tantangan berjenjang seperti tingkat kesulitan yang meningkat mendorong mahasiswa untuk menilai kesiapan mereka dalam menyelesaikan setiap misi pelajaran secara mandiri. Pengalaman belajar ini memunculkan dinamika kompetitif yang sehat, terutama ketika mahasiswa membandingkan progresnya dengan teman sekelas melalui fitur liga mingguan. Situasi tersebut membuat proses pembelajaran terasa lebih hidup dan memunculkan dorongan untuk mempertahankan posisi atau meningkatkan performa.

Gamifikasi pada Duolingo juga memengaruhi cara mahasiswa membangun persepsi tentang pembelajaran bahasa yang awalnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dikelola melalui sesi belajar singkat tetapi intensif, sebagaimana dijelaskan Mahbubi (2025) dalam kajiannya tentang peningkatan motivasi melalui sistem permainan. Keberhasilan aplikasi dalam mempertahankan minat mahasiswa berasal dari cara platform memberikan umpan balik instan setelah setiap jawaban benar atau salah yang memberikan kejelasan perkembangan secara langsung. Respons cepat ini menumbuhkan rasa aman bagi mahasiswa karena mereka dapat memahami letak kesalahan serta memperbaikinya tanpa harus menunggu penilaian formal. Situasi ini membuat proses belajar terasa personal dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Integrasi gamifikasi dalam Duolingo menunjukkan dampak positif pada pengembangan keterampilan berbicara dan membaca mahasiswa melalui pengulangan materi berbasis permainan yang menyenangkan, seperti dijelaskan Fikri (2025) dalam penelitiannya tentang optimalisasi pembelajaran Maharah Al-Kalam. Aktivitas berbasis audio, visual, dan tulisan yang terstruktur memudahkan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif dan progresif. Proses belajar ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menginternalisasi bahasa target secara lebih natural, karena materi disajikan dalam konteks yang ringan dan interaktif. Kualitas pembelajaran meningkat ketika mahasiswa merasa bahwa tiap sesi memberikan tantangan yang dapat mereka atasi dengan usaha yang terukur.

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang menghadapi berbagai tantangan belajar menganggap fitur gamifikasi sebagai sarana penunjang yang dapat mengurangi tekanan akademik, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Fatkhurizqia, Khafida, & Anugerah

(2025). Mereka merasakan bahwa aktivitas berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang fleksibel dan tidak menuntut kesempurnaan pada setiap langkah. Fitur pengulangan adaptif memperbolehkan mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai kemampuan tanpa rasa tertekan oleh penilaian langsung dari dosen. Kondisi tersebut menciptakan ruang pembelajaran yang lebih humanis dan memberikan dukungan emosional bagi mahasiswa yang mengalami kendala linguistik.

Model gamifikasi yang diterapkan Duolingo juga berperan dalam mendorong motivasi spiritual dan akademik pada lingkungan madrasah ketika digunakan sebagai alat penilaian Pendidikan Agama Islam, sebagaimana dipaparkan Yunus, Sofa, & Firdausiyah (2025). Aplikasi ini tidak hanya membantu proses asesmen tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap bahasa asing yang sebelumnya terasa jauh dari keseharian mereka. Elemen permainan seperti poin dan level menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa madrasah yang terbiasa dengan metode konvensional. Situasi tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki ruang adaptasi yang luas, termasuk dalam pembelajaran berbasis nilai.

Penggunaan Duolingo memberikan dampak signifikan terhadap penguasaan kosakata mahasiswa karena aplikasi menghadirkan sistem latihan yang konsisten dan mudah diakses setiap saat, sebagaimana ditemukan Puspita et al. (2025). Mahasiswa dapat mengulang materi dalam berbagai format seperti memilih kata, mencocokkan pasangan, hingga latihan berbasis audio yang mempermudah pemahaman. Setiap kegiatan terasa seperti permainan kecil yang memotivasi mahasiswa untuk mencapai skor terbaik pada tiap aktivitas. Proses penguatan ini menjadikan kosakata yang dipelajari jauh lebih lekat pada memori jangka panjang.

Mahasiswa yang mempelajari bahasa asing non-Inggris seperti bahasa Jepang juga menunjukkan peningkatan minat dan motivasi setelah menggunakan Duolingo sebagai media belajar tambahan, sesuai temuan Raihana et al. (2025). Mereka merasakan bahwa aplikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih santai karena materi tersusun dalam unit-unit singkat yang dapat selesai dalam beberapa menit. Format penyajian ini memudahkan mahasiswa untuk membagi waktu belajar tanpa merasa terbebani oleh tugas akademik lain. Situasi tersebut menunjukkan fleksibilitas gamifikasi yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan mahasiswa lintas jurusan.

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Efektivitas gamifikasi pada Duolingo terlihat dari kemampuan fitur-fitur permainan dalam membangun dorongan belajar yang bersifat jangka panjang karena mahasiswa merasa proses belajar berlangsung secara alami, sebagaimana hasil riset Putra et al. (2024). Rasa

pencapaian yang dihasilkan dari setiap level menciptakan energi positif yang berpengaruh pada gairah belajar harian. Proses belajar berbasis gamifikasi beresonansi kuat dengan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan kepastian progres dan penguatan diri secara teratur. Setiap keberhasilan kecil menumbuhkan kepercayaan diri bahwa mereka mampu menguasai bahasa asing melalui latihan yang konsisten.

Gamifikasi juga memperkuat motivasi melalui kombinasi tantangan dan penghargaan yang mampu memicu semangat kompetitif mahasiswa, sebagaimana dijelaskan Astika et al. (2025). Tantangan seperti mempertahankan streak panjang menciptakan komitmen pribadi bagi mahasiswa untuk tidak melewatkan sesi latihan. Penghargaan digital seperti lencana atau posisi pada leaderboard membuat mahasiswa merasa berada dalam sebuah kompetisi positif yang menambah dinamika belajar. Situasi ini memunculkan interaksi sosial yang memperkaya pengalaman pembelajaran meskipun berlangsung di ruang digital.

Motivasi belajar meningkat karena mahasiswa tidak hanya mengejar nilai akademik, tetapi juga memperoleh kepuasan emosional dari aktivitas yang terasa menyenangkan, sebagaimana disampaikan Mahbubi (2025). Faktor emosional ini menjadi kunci keberlanjutan proses belajar, mengingat mahasiswa yang menikmati proses pembelajaran cenderung lebih bertahan dalam jangka panjang. Elemen gamifikasi yang menghasilkan emosi positif membantu mahasiswa mengatasi kejenuhan yang sering muncul pada metode pembelajaran tradisional. Kondisi tersebut menjadikan gamifikasi sebagai pendekatan yang relevan untuk mendukung ketahanan belajar.

Efektivitas gamifikasi dalam Duolingo semakin kuat ketika mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja, karena fleksibilitas ini berperan sebagai stimulus yang mengurangi hambatan belajar, sebagaimana ditemukan Fikri (2025). Mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa khawatir terhadap batasan waktu maupun lingkungan akademik. Setiap sesi belajar memberikan pengalaman yang konsisten sehingga mahasiswa merasa memiliki kendali penuh atas perkembangan kemampuan mereka. Situasi ini menciptakan hubungan positif antara kemandirian belajar dan motivasi intrinsik.

Fitur gamifikasi juga mendukung mahasiswa yang menghadapi ekspektasi akademik tinggi tetapi membutuhkan strategi belajar yang lebih adaptif, sebagaimana digambarkan Fatkhurizqia et al. (2025). Dengan adanya fitur penguatan berulang, mahasiswa dapat belajar tanpa rasa tertekan karena setiap kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses. Lingkungan belajar ini mengurangi kecemasan dan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi materi dengan rasa percaya diri. Gaya belajar seperti ini sangat sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital yang membutuhkan interaksi dinamis.

Efektivitas gamifikasi pada Duolingo juga tampak dalam penggunaan aplikasi sebagai instrumen asesmen di madrasah, sebagaimana dijelaskan Yunus et al. (2025). Penilaian berbasis aplikasi membantu siswa memahami posisi mereka dalam proses belajar tanpa harus menghadapi format evaluasi yang kaku. Lingkungan penilaian yang lebih fleksibel memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi tekanan evaluatif. Kondisi ini mendorong motivasi karena siswa merasa aman dalam mengeksplorasi kemampuan mereka.

Mahasiswa yang memanfaatkan Duolingo untuk meningkatkan kosakata merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi karena aplikasi menyediakan berbagai bentuk latihan yang merangsang penguasaan kosakata secara bertahap, sebagaimana ditunjukkan penelitian Puspita et al. (2025). Proses pengulangan membantu mahasiswa membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap kosakata baru. Fitur interaktif membuat setiap sesi belajar terasa variatif sehingga mahasiswa tidak cepat bosan. Situasi ini memperkuat motivasi karena mahasiswa melihat dampak nyata dari latihan yang mereka lakukan.

Penggunaan Duolingo sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Jepang menegaskan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan semangat belajar mahasiswa berbagai program studi, sebagaimana dilaporkan Raihana et al. (2025). Mahasiswa merasa bahwa aplikasi memberikan struktur belajar yang tidak ditemukan dalam metode tradisional. Materi yang tersaji dalam bentuk level membuat mereka ingin terus melanjutkan pelajaran untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi. Pengalaman ini memperkuat motivasi karena mahasiswa merasakan progres yang konkret dan berkelanjutan.

Tantangan dan Adaptasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Mahasiswa

Penerapan gamifikasi dalam Duolingo menghadapi tantangan ketika mahasiswa harus menyesuaikan ritme belajar dengan tuntutan akademik yang berat, sebagaimana terungkap pada studi Putra et al. (2024). Kondisi ini sering membuat konsistensi belajar terganggu meskipun fitur gamifikasi dirancang untuk mendorong kebiasaan harian. Mahasiswa yang memiliki jadwal padat cenderung mengalami penurunan frekuensi latihan sekalipun mereka memahami manfaat aplikasi. Tantangan ini menuntut strategi adaptasi agar gamifikasi tetap mampu mempengaruhi motivasi secara positif.

Mahasiswa juga menghadapi kesulitan menjaga fokus ketika materi mulai meningkat tingkat kesulitannya, terutama jika mereka merasa fitur gamifikasi belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan belajar tertentu, sebagaimana dicatat Astika et al. (2025). Situasi ini memunculkan kebutuhan untuk mendesain ulang beberapa bagian agar mahasiswa tetap dapat mengikuti perkembangan materi. Pengalaman seperti ini menunjukkan bahwa

gamifikasi bukan solusi yang sepenuhnya sempurna, melainkan pendekatan yang perlu terus disesuaikan. Adaptasi berkelanjutan menjadi kunci untuk mempertahankan relevansi aplikasi.

Beberapa sistem gamifikasi cenderung mengarah pada pencapaian bersifat mekanis ketika mahasiswa hanya mengejar poin tanpa mempertimbangkan kualitas pemahaman, sebagaimana dipaparkan Mahbubi (2025). Fenomena ini dapat menurunkan nilai pedagogis aplikasi jika mahasiswa terjebak dalam perilaku mengejar skor semata. Situasi seperti ini membutuhkan pendampingan atau integrasi strategi pembelajaran tambahan dari dosen untuk memastikan bahwa capaian digital sejalan dengan capaian akademik. Adaptasi semacam ini penting untuk menjaga substansi pendidikan.

Pada pembelajaran berbasis keterampilan berbicara, mahasiswa terkadang merasakan batasan pada fitur yang tidak sepenuhnya mendukung interaksi real-time, sebagaimana dijelaskan Fikri (2025). Keterbatasan ini membuat mahasiswa membutuhkan platform tambahan untuk praktik komunikasi secara langsung. Meskipun Duolingo menyediakan latihan audio, interaksi tersebut belum menggantikan komunikasi alami yang diperlukan untuk meningkatkan kelancaran bicara. Situasi ini membuat institusi pendidikan perlu mengombinasikan aplikasi dengan kegiatan pembelajaran lain.

Tantangan lain muncul ketika mahasiswa memiliki ekspektasi tinggi terhadap hasil instan tetapi kenyataan belajar bahasa membutuhkan proses panjang, sebagaimana digambarkan dalam penelitian Fatkhurizqia et al. (2025). Ketidaksesuaian antara harapan dan realita ini memicu frustrasi yang berpotensi mengurangi tingkat motivasi. Sistem gamifikasi perlu memberikan panduan progres yang lebih realistis agar mahasiswa memahami bahwa capaian bahasa diperoleh melalui tahapan bertahap-tahap. Penyesuaian ekspektasi seperti ini berdampak positif pada keberlanjutan belajar.

Penggunaan Duolingo sebagai alat asesmen juga menimbulkan tantangan karena beberapa materi agama atau budaya lokal mungkin tidak terakomodasi secara penuh, sebagaimana ditemukan Yunus et al. (2025). Kondisi ini membuat guru harus merancang strategi integratif untuk memastikan asesmen tetap relevan dengan kurikulum. Penggabungan materi berbasis budaya dapat meningkatkan makna pembelajaran bagi siswa. Fleksibilitas aplikasi menjadi hal penting agar gamifikasi dapat mengakomodasi kebutuhan yang lebih luas.

Mahasiswa yang berfokus pada peningkatan kosakata melalui Duolingo menghadapi kendala ketika aplikasi tidak menyediakan konteks penggunaan kata secara mendalam, sebagaimana dicatat Puspita et al. (2025). Pembelajaran kosakata yang efektif memerlukan konteks kalimat dan situasi nyata sehingga mahasiswa membutuhkan dukungan sumber lain. Kondisi ini memunculkan kebutuhan akan strategi pembelajaran campuran agar proses belajar

menjadi lebih kaya. Adaptasi ini memperluas dampak gamifikasi pada kualitas pemahaman bahasa.

Mahasiswa yang belajar bahasa Jepang melalui Duolingo terkadang menemui ketidakakuratan transliterasi atau penyesuaian bentuk tulisan yang membutuhkan klarifikasi manual, sebagaimana dialami dalam penelitian Raihana et al. (2025). Situasi ini membuat mahasiswa harus mencari rujukan lain untuk memahami nuansa bahasa yang lebih kompleks. Keterbatasan seperti ini menegaskan bahwa gamifikasi membantu proses awal tetapi tidak dapat menggantikan penyelaman bahasa secara mendalam. Adaptasi ini menunjukkan pentingnya kombinasi strategi digital dan tradisional dalam pembelajaran bahasa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa strategi gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi Duolingo memiliki implikasi positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, streak harian, badge, dan leaderboard berperan dalam meningkatkan keterlibatan belajar serta mendorong konsistensi penggunaan aplikasi. Gamifikasi mampu memengaruhi motivasi belajar mahasiswa baik secara intrinsik, melalui rasa pencapaian dan kepuasan belajar, maupun secara ekstrinsik, melalui sistem reward dan pengakuan. Gamifikasi dalam Duolingo juga berkontribusi dalam membentuk kebiasaan belajar mandiri yang penting dalam konteks pendidikan tinggi. Meskipun demikian, penggunaan gamifikasi perlu diseimbangkan agar mahasiswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian reward, tetapi tetap berfokus pada tujuan utama pembelajaran, yaitu penguasaan bahasa. Strategi gamifikasi dapat berfungsi secara optimal sebagai pendukung motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran bahasa berbasis digital.

DAFTAR REFERENSI

- Astika, S., Widodo, U., & Walyono, W. (2025). Penerapan aplikasi Duolingo untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(4), 248–256. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i4.3571>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fakhri, M. M., & Anandari, D. R. (2023). Pengaruh model blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 7–13.

- Fakhrunnisaa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, A., Zainab, Z., & Juharman, M. (2023). Gamification sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 63–68.
- Fatkhurizqia, F., Khafida, Z., & Anugerah, F. (2025). Antara ekspektasi dan realita: Studi tentang tantangan dan strategi belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. *Artik: Artikel Karya Mahasiswa Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.28918/artik.v1i1.11715>
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Fikri, I. (2025). Mengoptimalkan pembelajaran maharah al-kalam mahasiswa dengan aplikasi Duolingo: Solusi efektif dalam pembelajaran bahasa. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 329–340. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.966>
- Kurniati, E., Kumalasari, A., Mukhoiyaroh, S. E., Waldo, K., & Akbar, R. (2025). Efektivitas aplikasi Duolingo dalam peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa SMK Negeri 6 Kota Jambi. *Proceedings Academic Universitas Jambi*, 1(1), 24–32.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Muttaqin, A., Zuhdi, M., & Ridwan, R. (2025). Pengaruh gamifikasi dalam aplikasi Duolingo terhadap motivasi belajar bahasa asing pengguna. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 45–56.
- Purwono, P., Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi gamifikasi sebagai peningkatan motivasi kuliah pemrograman website pada masa pandemi COVID-19. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(3), 129–135.
- Puspita, S. D., Amanda, S. L., Swara, V. N., & Shaffa, Z. A. (2025). Pemanfaatan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 168–178. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5030>
- Putra, L. D., Janah, S. R. I., & Adawiyah, S. R. (2024). Penerapan e-learning dengan aplikasi Duolingo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 157–167.
- Rahayu, Y., & Putra, A. D. (2024). Gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran bahasa: Menganalisis Duolingo melalui kerangka Octalysis. *IKRA-ITH Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(3), 455–461.
- Raihana, A., Zuhlilmi, M. I., Khoerunnisa, R. H. T., Cahyani, S. D., Alen, S., Fedrianingsih, D., & Lestari, H. R. (2025). Penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran tambahan bahasa Jepang mahasiswa TPL angkatan 58. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 11(2), 180–185.

- Robiatul, A., & Rahmawati, R. E. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Duolingo berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa di sekolah homeschooling Primagama Madiun. *Metodik Didaktik*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan pengalaman mahasiswa menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris di era digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514.
- Sari, N. M. A. T., Pratiwi, N. M. F., Meitriana, M. A., Indrayani, L., & Santi, N. W. A. (2023). Penerapan strategi gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran ekonomi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- SR, N. M. (2025). Penerapan aplikasi Duolingo dalam meningkatkan proses pembelajaran PAI siswa di SDN Banjarharjo Ngemplak Sleman (Disertasi doctoral). Universitas Islam Indonesia.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yunus, M., Sofa, A. R., & Firdausiyah, J. (2025). Pengembangan penilaian pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis Duolingo: Tantangan dan motivasi di Madrasah Aliyah Zainul Hasan 2 Mojolegi Gading Probolinggo. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 408–414.