

Efektivitas Desain *E-Learning* Dengan *Gamification* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Les *Private*

Ni Komang Karina Putri Prameswari Remuna^{1a)}, I Gede Suardika^{1b)}, A.A Ayu Meitridwiastiti^{2c)}

¹⁾Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

²⁾Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}210040145@stikom-bali.ac.id, ^{b)}suardika@stikom-bali.ac.id, ^{c)}aaameitri@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris pada salah satu lembaga les *private* XYZ masih didominasi metode tradisional yang cenderung kurang efektif, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Kondisi tersebut mendorong perlunya alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain *e-learning* Bahasa Inggris yang dipadukan dengan elemen *gamification* guna meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan yang digunakan adalah *User-Centered Design* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, dan evaluasi prototipe. Desain *e-learning* dikembangkan dalam bentuk prototipe interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan keterlibatan pengguna. Evaluasi dilakukan melalui pengujian kegunaan, pengalaman pengguna, serta perbandingan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* dengan *gamification* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa. Dengan demikian, desain *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification* dinilai efektif untuk diterapkan pada lembaga les *private* XYZ.

Kata kunci: *e-learning*, *gamification*, minat belajar, Bahasa Inggris, UI/UX.

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang penting dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan peluang kerja [1], [2]. Oleh karena itu, pentingnya mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar [1]. Dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait kesesuaian metode dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang masih didominasi penjelasan verbal dan penggunaan media yang terbatas menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal [1].

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada salah satu lembaga les *private* Bahasa Inggris, Les *Private* XYZ, di mana proses pembelajaran masih berpusat pada tutor. Berdasarkan pengamatan penulis selama observasi langsung di Les *Private* XYZ dan informasi yang diperoleh dari pengajar di lembaga tersebut, siswa menunjukkan rendahnya ketertarikan terhadap materi, kesulitan memahami instruksi berbahasa Inggris, serta kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu pendekatan yang dinilai potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan *gamification* dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. *Gamification* memanfaatkan elemen *game* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam konteks *non-game* [3], [4]. Integrasi *gamification* dengan *e-learning*, yang memanfaatkan media elektronik sebagai sarana pembelajaran fleksibel [4], [5], diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *usability e-learning* berperan penting dalam menciptakan *user experience* yang baik serta menentukan tingkat penerimaan sistem oleh pengguna. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Ardhana (2022) yang menyatakan bahwa *e-learning* dengan tingkat *usability* yang baik dinilai layak dan mudah digunakan oleh pengguna [6], dan hasil penelitian oleh Aryana, Anggraini, Winata, Jeniah, dan Lukitoaji (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui elemen *game* seperti sistem poin, *level*, dan penghargaan mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa kelas 5 SD dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [7]. Selain itu, Magdalena et al. (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan minat

belajar [8]. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mengevaluasi desain UI/UX *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification* dengan pendekatan *User-Centered Design*.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan dan evaluasi desain *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification* dengan pendekatan *User-Centered Design* pada *les private XYZ* untuk menilai efektivitas desain dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam perancangan dan evaluasi desain *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification*. Ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 responden, yang merupakan siswa sekolah dasar yang mengikuti les privat Bahasa Inggris. Walaupun jumlah sampel ini terbilang kecil, pendekatan *User-Centered Design* (UCD) memungkinkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna. Sebagaimana dijelaskan oleh Sauro & Lewis (2016), dalam studi *usability testing*, ukuran sampel kecil (sekitar 5-10 peserta) sudah cukup untuk menghasilkan kesimpulan yang valid, mengidentifikasi masalah utama dalam desain, dan memberikan wawasan yang berguna untuk pengambilan keputusan desain [9].

2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan desain *e-learning*. Analisis difokuskan pada aspek *User Interface* dan *User Experience* untuk menghasilkan desain yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar [10]. Kebutuhan dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

2.1.1 Kebutuhan Fungsional

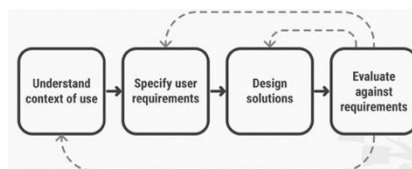
Kebutuhan fungsional merupakan fungsi utama yang harus tersedia pada platform *e-learning* berbasis *gamification*. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan fungsional meliputi penyediaan informasi terkait *e-learning* dan *gamification*, penyajian konten pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna, fitur *gamification* seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, desain antarmuka yang menarik serta mudah digunakan, serta keberadaan *call to action* (CTA) yang mendorong pengguna untuk berinteraksi dengan sistem.

2.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional berkaitan dengan spesifikasi pendukung dalam proses perancangan desain. Desain harus dibuat mudah dipahami oleh pengguna untuk memastikan pemahaman yang cepat terhadap *User Interface* sistem. Selain itu, desain harus mampu menyampaikan informasi dengan cepat agar pengguna dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan tanpa kendala. Sistem desain harus memudahkan navigasi dan interaksi, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tanpa kebingungan. Desain juga harus memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan preferensi pengguna, menciptakan pengalaman yang menarik. Desain harus mendukung pengalaman pengguna yang intuitif, memastikan pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah tanpa memerlukan instruksi yang rumit.

2.2 Pengembangan Desain

Pengembangan desain dilakukan berdasarkan tahapan UCD. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan siswa sekolah dasar sebagai calon pengguna *e-learning*. Tahapan *User-Centered Design* pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *User-Centered Design*

2.2.1 Memahami Konteks Penggunaan

Tahap memahami konteks penggunaan dilakukan melalui pengumpulan data dari calon pengguna. Pengguna dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti atau akan mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris melalui *e-learning*. Kriteria partisipan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Partisipan

No	Kriteria	Keterangan
1	Demografi	Usia 7-12 tahun, siswa sekolah dasar (SD), laki-laki atau perempuan.
2	Geografi	Berdomisili di wilayah perkotaan dengan akses internet yang stabil.
3	Psikologi	Anak-anak yang memiliki ketertarikan pada teknologi dan <i>game</i> , serta orang tua yang peduli dengan pendidikan anak.
4	Perilaku	Anak-anak yang sering menggunakan perangkat digital (tablet atau komputer) dan pernah menggunakan aplikasi belajar <i>online</i> atau <i>game</i> edukatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara untuk menggali pengalaman belajar, preferensi terhadap pembelajaran digital, serta harapan pengguna terhadap *e-learning* dengan integrasi *gamification*. Daftar pertanyaan wawancara dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kamu biasanya belajar Bahasa Inggris di sekolah/les <i>private</i> XYZ saat ini? Apa yang paling kamu sukai dari cara tersebut?
2	Apa yang kamu pikirkan jika belajar Bahasa Inggris bisa dilakukan lewat aplikasi di komputer atau tablet atau hp?
3	Bagaimana menurutmu belajar dengan cara yang lebih interaktif, seperti bermain <i>game</i> sambil belajar Bahasa Inggris?
4	Pernahkah kamu menggunakan aplikasi atau <i>game</i> untuk belajar sebelumnya? Bagaimana pengalamanmu?
5	Jika kamu bisa membuat sebuah aplikasi belajar, apa fitur yang paling kamu inginkan?
6	Apa jenis <i>game</i> yang paling kamu sukai? Apakah kamu bisa membayangkan <i>game</i> itu membantu kamu belajar Bahasa Inggris?
7	Ketika belajar dengan aplikasi, apa yang membuatmu terus ingin bermain dan belajar lebih banyak?
8	Bagaimana kamu ingin aplikasi belajar membantumu jika kamu mengalami kesulitan memahami sesuatu?
9	Seberapa sering kamu ingin diberi hadiah atau penghargaan dalam aplikasi setelah menyelesaikan tugas atau tantangan?
10	Jika belajar Bahasa Inggris bisa seperti petualangan dalam sebuah <i>game</i> , cerita atau tantangan seperti apa yang kamu ingin alami?

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis *game*. Elemen penghargaan seperti poin, *level*, dan tantangan dinilai mampu meningkatkan efektivitas dalam hal motivasi dan keterlibatan belajar. Ringkasan hasil wawancara partisipan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Wawancara Partisipan

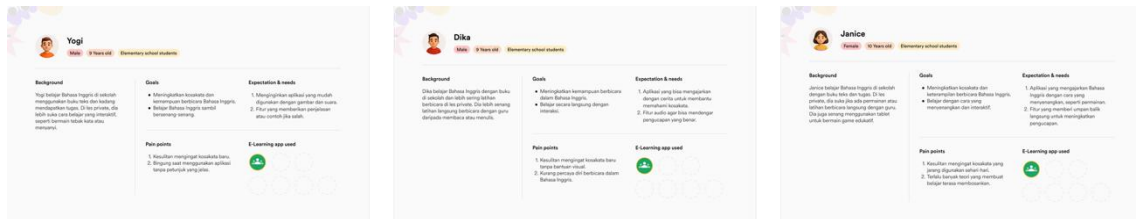
Aspek yang Dianalisis	Temuan Utama
Metode pembelajaran yang digunakan saat ini	Pembelajaran masih didominasi buku teks dan penjelasan tutor, dengan variasi metode yang terbatas.
Tingkat ketertarikan siswa terhadap metode tradisional	Siswa menunjukkan minat rendah dan mudah bosan karena metode yang monoton.
Pandangan terhadap pembelajaran berbasis aplikasi	Seluruh partisipan menyatakan minat yang tinggi terhadap pembelajaran melalui aplikasi digital karena dianggap lebih fleksibel, menarik, dan dapat digunakan sambil bermain.
Pengalaman menggunakan aplikasi atau <i>game</i> edukasi	Pembelajaran dinilai lebih menyenangkan dengan dukungan visual, audio, dan kuis interaktif.

Efektivitas Desain E-Learning Dengan Gamification Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Les Private (Ni Komang Karina Putri Prameswari Remuna)

- Preferensi terhadap elemen *gamification* Poin, *level*, tantangan, dan hadiah meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Kebutuhan bantuan dalam proses belajar Siswa memerlukan dukungan visual, audio, dan petunjuk tambahan saat mengalami kesulitan.
- Harapan terhadap *e-learning* Bahasa Inggris Siswa mengharapkan *e-learning* yang interaktif, mudah digunakan, memiliki alur cerita atau petualangan, serta memberikan penghargaan atas pencapaian belajar.

2.2.2 User Persona

Berdasarkan hasil wawancara, dibuat *user persona* sebagai representasi pengguna utama. *User persona* menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan permasalahan pengguna dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Gambar 2 menunjukkan *User Persona* yang dihasilkan dari wawancara partisipan.



Gambar 2. User Persona

2.2.3 Pain Point dan User Needs

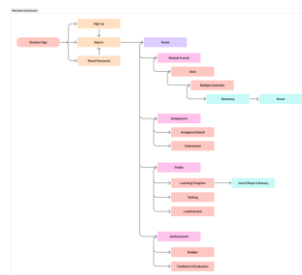
Identifikasi *pain point* dilakukan untuk mengetahui permasalahan utama yang dialami pengguna, seperti kesulitan mengingat kosakata, kebosanan terhadap metode pembelajaran tradisional, serta kurangnya bantuan visual dan interaktif. Berdasarkan *pain point* tersebut, dirumuskan *user needs* yang meliputi pembelajaran interaktif, sistem penghargaan dan tantangan, bantuan visual, serta fitur *gamification* yang mendukung keterlibatan pengguna. Ringkasan *pain point* pengguna dan *user needs* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Pain Point Pengguna dan User Needs

No	Pain Point Pengguna	User Needs
1	Siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata Bahasa Inggris baru.	Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik
2	Siswa merasa bosan dengan pembelajaran tradisional	Sistem Penghargaan dan Tantangan
3	Siswa kesulitan memahami materi tanpa penjelasan tambahan atau contoh yang jelas.	Penjelasan Interaktif dan Bantuan Visual
4	Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat motivasi belajar siswa menurun.	Fitur <i>Gamification</i>

2.2.4 Menspesifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap ini bertujuan untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk solusi desain melalui *Information Architecture* dan *wireframe*. Gambar 3 menunjukkan *Information Architecture* yang digunakan dalam desain ini.



Gambar 3. Information Architecture

Selanjutnya, *wireframe* dirancang sebagai gambaran awal antarmuka sistem yang mencakup halaman beranda, modul pembelajaran, tugas dan tantangan, profil pengguna, penilaian dan sertifikasi, pustaka, serta halaman *gamification*. Gambar 4 menunjukkan *wireframe* dari desain *e-learning* berbasis gamifikasi yang dikembangkan.



Gambar 4. *Wireframe*

2.3 Teknik Analisis Data

Data kualitatif dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan respons pengguna terhadap desain yang diusulkan. Data kuantitatif dari kuesioner digunakan untuk mendukung analisis efektivitas desain.

2.4 Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan mencakup dokumentasi seluruh proses penelitian mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga evaluasi prototipe.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Perancangan Desain *E-Learning*

Bagian ini menjelaskan hasil perancangan desain *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification* yang dikembangkan menggunakan pendekatan *User-Centered Design*. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, khususnya karakteristik siswa sekolah dasar pada salah satu lembaga les *private XYZ*.

Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk prototipe interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih menarik dan efektif. Desain difokuskan pada kesederhanaan navigasi, penggunaan elemen visual yang sesuai dengan usia siswa, serta penyajian materi yang bersifat interaktif.

Struktur utama desain *e-learning* meliputi halaman beranda, modul pembelajaran, latihan dan tantangan, serta halaman *gamification*. Setiap halaman dirancang untuk mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tampilan halaman *e-learning* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman *E-Learning*

3.2 Implementasi Elemen *Gamification*

Elemen *gamification* yang diterapkan meliputi poin, lencana, *level*, dan tantangan. Elemen tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan memotivasi penyelesaian materi pembelajaran. Elemen *Gamification* yang Diterapkan dapat dilihat pada Tabel 5. Tampilan Sistem Poin dan *Level* dapat dilihat pada Gambar 6.

Tabel 5. Elemen *Gamification* yang Diterapkan

No	<i>Pain Point</i> Pengguna	<i>User Needs</i>
1	Poin	Diberikan sebagai <i>reward</i> atas aktifitas belajar
2	Lencana	Penghargaan atas pencapaian tertentu
3	<i>Level</i>	Menunjukkan proses pembelajaran siswa
4	Tantangan	Latihan interaktif bagi para siswa



Gambar 6. Tampilan Sistem Poin dan *Level*

3.3 Pembahasan Hasil dan Evaluasi Desain *E-Learning*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain *e-learning* mudah digunakan, menarik secara visual, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Integrasi *gamification* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Dibandingkan metode pembelajaran tradisional, desain *e-learning* berbasis *gamification* menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara lebih signifikan [6]-[8]. Ringkasan hasil evaluasi desain dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Evaluasi Desain

Aspek Evaluasi	<i>User Needs</i>
Kemudahan Penggunaan	Mudah dipahami oleh siswa
Tampilan Visual	Menarik dan sesuai usia pengguna
Keterlibatan Siswa	Meningkat dengan adanya <i>gamification</i>
Minat Belajar	Lebih efektif dibandingkan metode tradisional

4. Kesimpulan

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas desain *e-learning* Bahasa Inggris berbasis *gamification* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada lembaga les *private* XYZ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *User-Centered Design* menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Integrasi elemen *gamification* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, desain *e-learning* berbasis *gamification* dinilai efektif untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Inggris pada konteks les *private* XYZ. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan sistem secara penuh dengan cakupan responden yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- [1] Apipudin and E. R. Saputra, "Pentingnya mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar," *Best Practice*, vol. 19, no. 1, pp. 53–62, Jul. 2023.
- [2] S. Lestari and M. W. Surtikanti, "Tantangan Siswa Sekolah Dasar dalam Belajar Bahasa Inggris: Sebuah Refleksi untuk Kurikulum Merdeka dari Daerah Pedesaan di Kalimantan Barat," *Efektor*, vol. 11, no. 1, pp. 84–93, Jun. 2024, doi: 10.29407/e.v11i1.22152.
- [3] R. A. Nurningtias and N. W. A. Majid, "Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar," *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, vol. 5, no. 2, pp. 61–69, Nov. 2022.
- [4] L. D. Putra, F. N. Hidayat, I. N. Izzati, and M. A. Ramadhan, "Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar," *Alacrity: Journal of Education*, vol. 4, no. 3, pp. 131–139, Oct. 2024.
- [5] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. Abdul Majid, "Perancangan desain UI/UX sistem e-learning menggunakan metode design thinking," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [6] V. Y. P. Ardhana, "Evaluasi usability e-learning Universitas Qamarul Huda menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 107–114, 2022.
- [7] M. Aryana, F. W. Anggraini, B. P. Winata, A. Jeniah, dan B. D. Lukitoaji, "Penggunaan Teknologi Gimifikasi untuk Mengenalkan Budaya kepada Siswa Sekolah Dasar Kelas 5," *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 40–47, Feb. 2025.
- [8] I. Magdalena, M. N. Annisa, G. Ragin, and A. R. Ishaq, "Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 150–165, Jul. 2021.
- [9] J. Sauro and J. R. Lewis, *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*, 2nd ed. Boston, MA, USA: Morgan Kaufmann, 2016.
- [10] M. Uniga, "Perancangan user interface dan user experience aplikasi e-learning menggunakan pendekatan user centered design," *Jurnal Cendekia Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, Dec. 2022, doi: 10.54066/jci.v2i2.242.