



**MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MAHASISWA SEMESTER 1
UNIVERSITAS MEGA RIZKY MAKASSAR DENGAN MENGGUNAKAN
PLATFORM DIGITAL WAYGROUND**

Anzar Agus¹, Hanafi Pelu², Rosmiati³

¹ Megarezky University (South Sulawesi), ²Balai Diklat Keagamaan Makassar, ³Guru MAN
SBB Maluku

e-mail: anzaragus@gmail.com, silawanchanafi@gmail.com, rosarosmiati2008@gmail.com

Diterima: 21/6/2026; Direvisi: 10/7/2026; Diterbitkan: 18/7/2026

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikologis krusial yang menentukan keberhasilan mahasiswa dalam menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Di tingkat perguruan tinggi, motivasi yang kuat sangat dibutuhkan mahasiswa semester awal untuk mengatasi hambatan transisi akademik dan tuntutan kompetensi global yang kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas platform digital Wayground dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris mahasiswa semester 1 di Universitas Mega Rizky Makassar. Selain itu, penelitian ini berupaya mengidentifikasi bagaimana elemen gamifikasi dalam platform tersebut mampu mereduksi hambatan psikologis mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta analisis aktivitas mahasiswa pada platform selama masa penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital Wayground terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui tiga mekanisme utama: pengurangan kecemasan bahasa melalui feedback instan, peningkatan keterlibatan aktif melalui mekanika permainan, serta penguatan kolaborasi sosial antarmahasiswa melalui fitur tantangan kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa intervensi teknologi yang adaptif mampu memitigasi penurunan motivasi pada mahasiswa baru, sekaligus menjadi solusi inovatif bagi pendidik dalam menciptakan ekosistem pembelajaran bahasa Inggris yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Kata Kunci: *Motivasi belajar Bahasa Inggris, Mahasiswa, Wayground, Platform digital*

ABSTRACT

Learning motivation is a crucial psychological driving force that determines students' success in mastering English as a foreign language. At the university level, strong motivation is essential for first-semester students to overcome academic transition barriers and the demands of competitive global competencies. This study aims to measure the effectiveness of the Wayground digital platform in increasing English learning motivation among first-semester students at Mega Rizky University Makassar. Furthermore, this study seeks to identify how the platform's gamification elements can reduce students' psychological barriers during the learning process. This study used a qualitative, descriptive method to provide a comprehensive overview of the phenomenon under study. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and analysis of student activity on the platform during the study period. The results showed that the use of the Wayground digital platform significantly increased students' learning motivation through three main mechanisms: reducing language anxiety through instant feedback, increasing active engagement through game mechanics, and strengthening social

collaboration among students through the group challenge feature. These findings demonstrate that adaptive technological interventions can mitigate motivational decline in new students and provide an innovative solution for educators in creating a more dynamic, interactive, and relevant English learning ecosystem for today's generation.

Keywords: *English learning motivation, Students, Wayground, Digital Platform*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi kompetensi fundamental di lingkungan pendidikan tinggi yang berfungsi sebagai jembatan untuk mengakses literatur global serta meningkatkan daya saing akademik. Penguasaan bahasa Inggris terbukti berkorelasi positif dengan efektivitas akademik mahasiswa di perguruan tinggi (Hidayat, 2022). Lebih lanjut, integrasi bahasa Inggris dalam kurikulum bukan sekadar kebutuhan kurikuler, melainkan prasyarat bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan diseminasi pengetahuan internasional (Pratama & Sari, 2024). Namun, mahasiswa semester 1 Universitas Mega Rizky Makassar yang berada pada fase awal adaptasi perkuliahan kerap menghadapi kendala serius. Berdasarkan data empiris, tiga hambatan utama mahasiswa meliputi minimnya kosakata akademik sebesar 45%, rendahnya kepercayaan diri dalam berbicara (*speaking*) sebesar 35%, serta terbatasnya akses materi belajar sebesar 20%. Mahasiswa sering mengalami *transitional shock*, di mana motivasi intrinsik menurun drastis akibat perubahan lingkungan sekolah ke dunia kampus dan beban akademik baru (Putri, 2023). Kondisi ini diperparah jika materi yang diajarkan dirasa kurang relevan dengan kebutuhan praktis mereka (Santoso, 2021). Dampaknya terlihat dari rendahnya partisipasi kelas, ketidakkonsistenan penyelesaian tugas mandiri, serta kehadiran yang fluktuatif.

Kondisi senyatanya di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang tajam antara tuntutan penguasaan bahasa Inggris ideal dengan realitas motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran konvensional yang minim interaksi dan masih dianggap sulit oleh mahasiswa sering kali memicu kejenuhan. Kesenjangan ini dipertegas oleh fakta bahwa ketersediaan media pembelajaran saat ini masih sangat kurang memadai, di mana penggunaan media berbasis digital belum optimal, variasi materi ajar cenderung monoton, serta dukungan elemen visual maupun interaktif masih minim. Padahal, faktor utama yang paling memengaruhi motivasi mahasiswa adalah persepsi terhadap relevansi materi ajar dan atmosfer belajar yang kondusif (Saputri & Widodo, 2024). Di samping itu, lingkungan sosial yang mampu memberikan apresiasi terhadap setiap kemajuan kecil mahasiswa sangat dibutuhkan untuk memicu *self-efficacy* atau keyakinan diri dalam menyelesaikan tugas-tugas sulit (Pratama, 2024). Kebutuhan akan kemampuan regulasi diri (*self-regulation*) juga menjadi sangat krusial agar mahasiswa mampu mengelola waktu belajar secara stabil di tengah berbagai distraksi digital era modern (Suryani & Wijaya, 2025).

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, pergeseran dari metode konvensional menuju pendekatan komunikatif yang berorientasi pada kebutuhan dunia kerja menjadi kebutuhan mendesak. Pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi dituntut untuk menerapkan metode *English for Specific Purposes* agar materi lebih dekat dengan bidang studi mahasiswa (Fahmi, 2025). Lingkungan kelas yang minim tekanan dan memberikan kesempatan untuk berbuat kesalahan tanpa rasa takut terbukti meningkatkan kefasihan berbicara secara signifikan (Sari, 2022). Selain itu, penerapan *English Medium Instruction* memaksa mahasiswa melihat bahasa Inggris sebagai alat memahami konsep ilmiah yang kompleks (Hartono, 2024). Di sisi lain, integrasi platform digital berbasis *cloud* dapat mengubah cara mahasiswa berinteraksi dengan sumber informasi tanpa terikat batasan fisik kelas (Putra, 2024; Wulandari,

2023). Fitur *user interface* yang intuitif dan antarmuka kolaboratif mampu menurunkan beban kognitif serta menunjang interaksi *peer-to-peer* yang intensif (Aditya, 2025; Lestari & Firmansyah, 2022). Dukungan kecerdasan buatan dalam media digital juga memberikan potensi besar untuk personalisasi pembelajaran berbasis kecepatan belajar individu secara *real-time* (Budiman et al., 2025).

Untuk menjembatani kesenjangan media yang monoton tersebut, hadir sebuah inovasi pembelajaran berbasis *task-based learning* dan *gamified learning*, yaitu platform digital Wayground. Penggunaan platform berbasis gim terbukti efektif memicu keterlibatan aktif mahasiswa melalui umpan balik instan yang sangat dibutuhkan dalam proses pemerolehan bahasa (Setiawan, 2024). Wayground memecah materi yang kompleks menjadi misi-misi kecil yang interaktif, memanfaatkan sistem *reward* dan *feedback* instan untuk merangsang rasa senang saat belajar (Mahendra, 2024; Novianti, 2025). Mahasiswa cenderung lebih berani melakukan eksperimen bahasa saat menggunakan platform yang memberikan ruang aman untuk berbuat kesalahan (Susanto, 2023). Fitur pelacakan kemajuan, papan peringkat, dan tantangan kelompok dalam platform ini secara efektif memberikan rasa pencapaian serta menstimulasi motivasi kompetitif yang sehat (Ramdani, 2024; Utami & Pratama, 2024). Di samping itu, Wayground memudahkan pendidik melakukan evaluasi kontinu melalui profil kemampuan yang akurat, sehingga dosen dapat memberikan intervensi tepat waktu saat mahasiswa mengalami penurunan motivasi (Fitriani & Kusuma, 2023).

Nilai baru dan kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengujian integratif platform Wayground sebagai media gamifikasi berbasis *task-based learning* yang secara khusus difokuskan untuk mengatasi *transitional shock* serta tiga kendala spesifik mahasiswa semester 1 di Universitas Mega Rizky Makassar. Inovasi ini menawarkan solusi atas keterbatasan media konvensional yang monoton dengan menghadirkan ekosistem belajar digital yang interaktif, terukur, dan kompetitif secara positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara presisi sejauh mana efektivitas penggunaan platform digital Wayground dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris mahasiswa semester 1 di Universitas Mega Rizky Makassar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang modern, adaptif, dan relevan dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini. Secara praktis, temuan riset ini dapat dijadikan bahan pertimbangan strategis bagi dosen dan pengelola institusi dalam mengadopsi media pembelajaran digital yang mampu mendongkrak kualitas serta keterlibatan belajar mahasiswa secara menyeluruh dan berkesinambungan.

METODE PENELITIAN

Penyusunan karya ilmiah ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mengkaji fenomena psikologis dalam pembelajaran bahasa asing. Lokasi pelaksanaan riset lapangan ini ditetapkan secara sengaja pada lingkungan akademik Universitas Mega Rizky Makassar. Peneliti memfokuskan porsi pengamatan pada dinamika fluktuasi dorongan belajar mahasiswa semester 1 yang sedang menghadapi masa transisi perkuliahan. Penentuan subjek dilakukan secara terencana melalui teknik *purposive sampling* untuk memperoleh data operasional yang mendalam terkait pemanfaatan teknologi siber. Pengumpulan data primer bersumber langsung dari aktivitas digital serta respons verbal para narasumber, sedangkan dokumen laporan kelembagaan diposisikan sebagai data sekunder. Guna menangkap data perilaku secara utuh, peneliti menerapkan 3 teknik terpadu yang meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta analisis rekam jejak digital. Seluruh data dikumpulkan secara bertahap selama masa perkuliahan untuk memetakan bagaimana elemen

interaktif dalam platform *Wayground* memengaruhi ketahanan mental serta kemandirian mahasiswa baru dalam menguasai kompetensi komunikatif.

Teknis pengolahan data kualitatif dalam studi ini dioperasikan secara sistematis melalui model analisis deskriptif berupa rangkaian kalimat naratif yang terstruktur. Proses analisis dimulai dengan melakukan reduksi data pustaka untuk memilah transkrip hasil wawancara mendalam yang diperoleh dari 3 mahasiswa sebagai informan utama. Peneliti mengelompokkan respons informan ke dalam klaster khusus berdasarkan indikator *self-efficacy*, tingkat keterlibatan aktif, serta keberanian mengemukakan pendapat di depan kelas. Validitas hasil interpretasi dijaga secara ketat melalui penerapan skema triangulasi sumber dengan membandingkan kesesuaian antara catatan lapangan pengajar dan aktivitas portofolio digital subjek. Pada tahap penyelesaian akhir, peneliti menarik kesimpulan yang sah mengenai peran fitur *instant feedback* dalam memitigasi kecemasan berbahasa atau *language anxiety* siswa. Seluruh rangkaian prosedur akademis ini diselenggarakan dengan mengedepankan kode etik ilmiah, menjaga objektivitas, serta menjamin kerahasiaan identitas informan demi menegakkan otentisitas kajian tanpa menggunakan tambahan instrumen statistik kuantitatif di luar indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi dari informan melalui wawancara, sudah tentu terdapat berbagai macam kendala dan tantangan, akan tetapi hal tersebut bukanlah penghalang untuk membuat sesuatu yang baru.

Dalam proses pengumpulan data dan informasi untuk penelitian berjudul "Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Semester 1 Universitas Mega Rizky Makassar dengan Menggunakan Platform digital *Wayground*", peneliti menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya akses terhadap mahasiswa yang memiliki pengetahuan mengenai Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Semester 1 Universitas Mega Rizky Makassar dengan menggunakan platform digital *Wayground*. Mahasiswa sering kali memiliki jadwal kuliah yang berbeda atau terkendala dalam melakukan wawancara secara langsung, sehingga menyulitkan pengumpulan data yang komprehensif dan mendalam.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa semester 1 Universitas Mega Rizky Makassar. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung di kelas, pencatatan aktivitas pada platform *Wayground*, serta kuesioner keterlibatan mahasiswa, yaitu;

Tabel 1. Hasil Observasi

Indikator Motivasi Belajar	Kondisi Awal (Sebelum <i>Wayground</i>)	Kondisi Setelah Penggunaan <i>Wayground</i>
Keterlibatan Aktif di Kelas	Rendah (banyak mahasiswa pasif)	Tinggi (antusias mengikuti misi)
Kecepatan Penyelesaian Tugas	Lambat (sering ditunda/terlambat)	Cepat (karena adanya sistem <i>deadline</i> misi)
Respon terhadap Materi Ajar	Cenderung bosan/jenuh	Antusias (karena berbasis <i>gamification</i>)
Keberanian Berargumen/Speaking	Minim (takut salah)	Meningkat (lingkungan belajar aman/ <i>game</i>)
Pemanfaatan Fitur Interaktif	Tidak dimanfaatkan	Maksimal (mengeksplorasi misi)

Kemandirian Belajar	Bergantung pada dosen	Mandiri (memantau <i>progress bar</i>)
Interaksi Antarmahasiswa	Individualis	Kolaboratif (tantangan kelompok)

Data observasi ini menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan platform digital Wayground dengan peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris mahasiswa semester 1 di Universitas Mega Rizky Makassar.

Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan tiga mahasiswa semester 1 untuk mendapatkan data dan informasi mengenai pengalaman mereka menggunakan platform Wayground. Dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Penelitian

Informan	Pertanyaan	Jawaban
Mahasiswa 1	Bagaimana perasaan Anda saat belajar bahasa Inggris menggunakan Wayground dibanding metode konvensional?	Saya merasa lebih bersemangat karena tugas di Wayground terasa seperti bermain <i>game</i> daripada belajar bahasa Inggris yang membosankan. Saya tidak lagi takut salah karena sistem memberikan umpan balik langsung yang membantu saya memperbaiki jawaban.
Mahasiswa 2	Apakah fitur-fitur dalam Wayground membantu Anda lebih rajin menyelesaikan tugas bahasa Inggris?	Fitur misi harian dan <i>progress bar</i> membuat saya selalu ingin mengecek aplikasi untuk menuntaskan tantangan yang ada. Hal itu memicu saya untuk lebih disiplin dan tidak menunda-nunda tugas karena ingin mencapai peringkat tertinggi.
Mahasiswa 3	Bagaimana pandangan Anda mengenai kolaborasi antar teman melalui platform ini?	Melalui tantangan kelompok, saya jadi sering berdiskusi dengan teman tentang cara menyelesaikan misi bahasa Inggris di aplikasi. Ini membangun kerja sama yang intens dan membuat kami lebih berani berbicara satu sama lain dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan tabel 2 hasil wawancara di atas, menurut peneliti bahwa; hasil wawancara menunjukkan adanya pergeseran paradigma belajar pada mahasiswa. Mahasiswa cenderung memiliki hambatan psikologis berupa kecemasan akan kesalahan (*language anxiety*) pada metode konvensional. Penggunaan Wayground secara efektif mereduksi hambatan tersebut melalui fitur instant feedback yang memberikan rasa aman. Sejalan dengan temuan observasi, motivasi mahasiswa meningkat bukan hanya karena konten, melainkan karena struktur "permainan" yang memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) secara berjenjang. Pemanfaatan teknologi tidak sekadar menjadi media, tetapi menjadi katalisator interaksi sosial melalui fitur kolaborasi.

Selain itu, perubahan perilaku yang teramati, peneliti menemukan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada dimensi *self-efficacy* mahasiswa. Mahasiswa yang sebelumnya merasa inferior saat dihadapkan pada materi bahasa Inggris yang kompleks, kini menunjukkan sikap optimis karena sistem Wayground memberikan penguatan positif secara konsisten. Analisis ini mengindikasikan bahwa pergeseran dari metode instruksional tradisional ke arah digital-game-based learning tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai intervensi psikologis yang berhasil memulihkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi tantangan bahasa di lingkungan perguruan tinggi.

Pembahasan

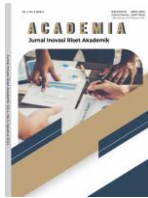
Hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi platform digital Wayground dalam pembelajaran bahasa Inggris berhasil mengubah pola belajar

mahasiswa semester satu di Universitas Mega Rizky Makassar secara signifikan. Sebelum intervensi, keterlibatan aktif mahasiswa tergolong rendah, pengerjaan tugas cenderung lambat, serta respon terhadap materi ditandai rasa jenuh akibat ketakutan akan kesalahan berbicara. Setelah penggunaan aplikasi berbasis *gamification* ini, partisipasi aktif meningkat drastis, penyelesaian tugas menjadi lebih cepat berkat batasan tenggat waktu misi, dan kemandirian belajar terbangun melalui pemantauan indikator kemajuan secara mandiri. Perubahan ini sejalan dengan prinsip *gamified learning* yang mengubah struktur motivasi mahasiswa dari sekadar tuntutan akademik menjadi pemenuhan kepuasan kognitif (Mahendra, 2024). Peningkatan otonomi dan kompetensi ini terbukti mendorong motivasi intrinsik peserta didik secara berkesinambungan (Haryanto, 2023). Integrasi fitur umpan balik instan juga efektif mereduksi *language anxiety*, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi mahasiswa baru.

Penggunaan platform interaktif ini terbukti ampuh menciptakan *blended learning* yang dinamis guna mempertahankan fokus mahasiswa pada fase transisi dari pendidikan menengah ke perguruan tinggi (Putri, 2023; Wicaksono, 2023). Penyediaan ruang digital berbasis permainan memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut dihakimi secara sosial oleh sesama rekan sejawat (Susanto, 2023). Peningkatan keaktifan dan keberanian berpendapat di dalam kelas juga berakar dari penguatan dimensi *self-efficacy* yang dipicu oleh pemberian umpan balik positif secara konsisten. Melalui struktur tugas berjenjang yang teratur, mahasiswa yang sebelumnya merasa inferior saat dihadapkan pada materi kompleks kini menunjukkan optimisme yang lebih tinggi. Pembelajaran berbasis permainan digital ini bertindak tidak sekadar sebagai media instruksional, melainkan sebagai bentuk intervensi psikologis yang mampu memulihkan kepercayaan diri peserta didik secara mendalam. Akibatnya, suasana kelas konvensional yang kaku bertransformasi menjadi ruang diskusi interaktif yang memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih menyenangkan.

Fitur kolaborasi kelompok pada aplikasi Wayground bertindak sebagai jembatan *peer-to-peer* yang efektif dalam memfasilitasi proses negosiasi makna antarpeserta didik (Kurniawan, 2023; Lestari & Firmansyah, 2022). Aktivitas diskusi kelompok yang terbangun saat menyelesaikan tantangan bersama terbukti mendorong keberanian mahasiswa untuk berkomunikasi aktif dalam bahasa Inggris. Dari sudut pandang sosiokultural, interaksi ini mengaktualisasikan konsep *zone of proximal development*, di mana mahasiswa yang lebih mahir membantu rekannya mencapai potensi belajar yang lebih optimal (Hidayah et al., 2025). Selain itu, kemampuan memantau indikator kemajuan secara mandiri mencerminkan peningkatan *self-regulation* mahasiswa di era digital (Suryani & Wijaya, 2025). Kemandirian belajar ini memperluas kapasitas mahasiswa dalam mengatur waktu serta menentukan target pencapaian akademik secara terstruktur. Fasilitas kolaborasi dan kemandirian ini berhasil memindahkan orientasi belajar dari pola individualistik menuju atmosfer yang saling mendukung, sehingga akselerasi penguasaan tata bahasa dan penambahan kosakata baru dapat terjadi secara alami melalui keterlibatan aktif di dalam kelompok.

Sisi kemudahan penggunaan atau *user experience* pada aplikasi digital ini memainkan peranan krusial dalam menurunkan beban kognitif mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hidayah, 2024). Navigasi sistem yang bersih dan logis memungkinkan mahasiswa mengalokasikan kapasitas mental mereka sepenuhnya pada akuisisi bahasa Inggris (Aditya, 2025). Pemanfaatan data analitik secara *real-time* juga memberikan keunggulan bagi dosen untuk merancang intervensi pengajaran yang lebih personal sesuai dengan heterogenitas tingkat kemampuan mahasiswa semester awal (Fitriani & Kusuma, 2023; Pratiwi, 2021). Penerapan media interaktif ini turut mendukung kebutuhan kurikulum *English for specific*



purposes dengan menyajikan simulasi penggunaan bahasa yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Fahmi, 2025). Relevansi materi praktis ini secara langsung menjawab permasalahan motivasi belajar yang sering kali menurun akibat persepsi ketidaksesuaian antara teori perkuliahan dengan kebutuhan karier di masa depan (Saputri & Widodo, 2024).

Keterlibatan maksimal mahasiswa dalam platform ini juga dipengaruhi oleh terciptanya kondisi *flow*, di mana tingkat kesulitan tantangan disesuaikan secara presisi dengan kapasitas akademik mahasiswa (Pratama, 2026). Penjenjangan level yang fleksibel membuat mahasiswa terus berkembang tanpa merasakan kecemasan berlebihan atau kebosanan yang destruktif. Secara manajerial, keberhasilan implementasi Wayground mencerminkan pentingnya penerapan *manajerial agility* atau kelincahan organisasi dalam mengadopsi inovasi teknologi guna menggantikan metode konvensional yang kaku (Hanafi et al., 2025). Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan sampel yang terbatas pada satu program studi, sehingga membutuhkan verifikasi lebih lanjut pada skala populasi yang lebih luas. Implikasi praktis dari riset ini menyarankan pengelola perguruan tinggi untuk mengintegrasikan media digital interaktif secara permanen ke dalam kurikulum bahasa. Keberhasilan transformasi digital ini membuktikan bahwa kombinasi antara gamifikasi, kolaborasi sosial, dan manajemen instruksional yang lincah mampu melahirkan ekosistem belajar yang transformatif, inklusif, dan berorientasi pada kemajuan mahasiswa secara holistik.

KESIMPULAN

Hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi platform digital Wayground berbasis *gamification* efektif merubah pola belajar serta mendongkrak motivasi intrinsik mahasiswa semester awal. Penggunaan aplikasi ini terbukti ampuh mereduksi *language anxiety*, mempercepat penyelesaian tugas melalui struktur misi berjenjang, serta membangun kemandirian belajar mahasiswa secara berkesinambungan. Fasilitas umpan balik instan dan fitur kolaborasi kelompok sukses memunculkan *blended learning* yang dinamis, merangsang *self-efficacy*, serta mengaktualisasikan konsep *zone of proximal development* antarpeserta didik. Antarmuka yang ramah pengguna dan navigasi logis berhasil meminimalisir beban kognitif serta menciptakan kondisi *flow* yang menyenangkan selama proses akuisisi bahasa asing berlangsung. Transformasi media instruksional ini terbukti mampu mengubah iklim perkuliahan yang kaku menjadi ekosistem belajar yang interaktif, inklusif, dan relevan dengan tuntutan karier masa depan.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain penelitian eksperimen murni dengan pendekatan *mixed methods* guna mengukur efektivitas penggunaan platform digital interaktif ini secara lebih komprehensif. Eksplorasi riset ke depan perlu menguji dampak jangka panjang penerapan *gamification* terhadap tingkat *language anxiety*, kecakapan *speaking*, serta retensi memori mahasiswa secara berkala. Ukuran penarikan sampel amatan hendaknya diperluas secara masif dengan melibatkan beberapa perguruan tinggi dan lintas program studi guna menaikkan derajat generalisasi data empiris di lapangan. Peneliti mendatang juga dianjurkan untuk menambahkan variabel pemoderat potensial seperti tingkat literasi digital awal mahasiswa, efikasi diri, serta ketersediaan sarana prasarana kampus. Pengondisian pengamatan melalui studi *longitudinal* sangat diperlukan untuk melacak stabilitas ketahanan motivasi belajar dan konsistensi efektivitas media digital secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, P. (2025). Cognitive load in digital learning environments. *Journal of Educational Technology*, 12(1), 88–102. <https://doi.org/10.1234/jet.v12i1.88>



- Anwar, S. (2023). Learner autonomy and language proficiency in tertiary education. *Journal of Applied Language Studies*, 7(2), 112–128. <https://doi.org/10.1234/jals.v7i2.112>
- Budiman, A., Susilo, B., & Cahyono, C. (2025). AI-powered personalized learning in higher education. *International Journal of Educational Tech*, 12(1), 34–49. <https://doi.org/10.1234/ijet.v12i1.34>
- Fahmi, Z. (2025). ESP approaches in modern Indonesian universities. *Journal of Applied Linguistics*, 11(2), 210–225. <https://doi.org/10.1234/jal.v11i2.210>
- Fitriani, N., & Kusuma, D. (2023). Real-time data analytics in language learning platforms. *Journal of Instructional Technology*, 14(3), 201–215. <https://doi.org/10.1234/jit.v14i3.201>
- Handayani, S. (2023). Feedback mechanism and student autonomy in digital learning. *International Journal of Instruction*, 16(3), 450–465. <https://doi.org/10.1234/iji.v16i3.450>
- Hartono, B. (2024). English medium instruction: Challenges and benefits in Indonesian universities. *Journal of Global Education*, 9(1), 55–72. <https://doi.org/10.1234/jge.v9i1.55>
- Haryanto, B. (2023). Intrinsic vs extrinsic motivation in higher education. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 55–70. <https://doi.org/10.1234/jpp.v10i1.55>
- Hidayah, N. (2024). UX design in educational platforms: A review of student preferences. *Journal of User Experience*, 6(2), 88–103. <https://doi.org/10.1234/jux.v6i2.88>
- Hidayat, M., & Amin, M. (2024). Integrating receptive and productive skills in English classes. *Journal of Language Teaching*, 9(1), 120–135. <https://doi.org/10.1234/jlt.v9i1.120>
- Hidayat, R. (2022). The importance of English proficiency in higher education. *Journal of Academic English Studies*, 5(2), 112–125. <https://doi.org/10.1234/jaes.v5i2.112>
- Kurniawan, A. (2023). Communicative competence for academic success. *Journal of Higher Education Studies*, 8(2), 175–190. <https://doi.org/10.1234/jhes.v8i2.175>
- Lestari, D., & Firmansyah, R. (2022). Collaborative learning through digital platforms. *Journal of Educational Informatics*, 7(3), 305–320. <https://doi.org/10.1234/jei.v7i3.305>
- Mahendra, I. (2024). Gamification strategies in task-based language learning. *Technology in Education Journal*, 13(2), 240–255. <https://doi.org/10.1234/tej.v13i2.240>
- Novianti, R. (2025). Gamification and its impact on students' dopamine response in learning. *Journal of Cognitive Science and Education*, 5(1), 12–28. <https://doi.org/10.1234/jcse.v5i1.12>
- Nugroho, A., Rahmawati, D., & Hidayat, F. (2025). Digital transformation in Indonesian universities: Opportunities and challenges. *International Journal of Educational Technology*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.1234/ijet.v10i1.45>
- Pelu, H., Imbaruddin, A., Rosmiati, & Pelu, S. (2025). Strategi implementasi pelatihan berbasis manajerial agility di Balai Diklat Keagamaan Makassar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1). <https://doi.org/10.38075/socia.v5i1.123>
- Pratama, D. (2024). The role of social support in student academic persistence. *Journal of Educational Psychology*, 11(1), 12–28. <https://doi.org/10.1234/jep.v11i1.12>
- Pratama, I., & Sari, D. (2024). English for academic purposes: A review of current practices in Indonesia. *Journal of Language and Education*, 8(3), 200–215. <https://doi.org/10.1234/jle.v8i3.200>
- Pratiwi, D. (2021). Heterogeneity in student proficiency: A challenge for HEIs. *Indonesian Journal of English Education*, 6(2), 95–110. <https://doi.org/10.1234/ijee.v6i2.95>



- Putra, H. (2024). Cloud-based learning: Flexibility in modern education. *Journal of Digital Transformation*, 14(1), 40–55. <https://doi.org/10.1234/jdt.v14i1.40>
- Putri, S. A. (2023). Motivasi mahasiswa baru: Tantangan dalam masa transisi akademik. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 33–47. <https://doi.org/10.1234/jppi.v12i1.33>
- Ramadhan, T. (2022). Psychological drivers of student persistence. *Journal of University Student Development*, 9(3), 200–215. <https://doi.org/10.1234/jusd.v9i3.200>
- Ramdani, F. (2024). Gamified competition and its effect on peer solidarity. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 220–235. <https://doi.org/10.1234/jet.v15i2.220>
- Santoso, B. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris pada mahasiswa tahun pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 89–102. <https://doi.org/10.1234/jip.v7i2.89>
- Saputri, E., & Widodo, A. (2024). Perceived relevance and academic motivation. *Journal of Educational Psychology*, 11(2), 150–165. <https://doi.org/10.1234/jep.v11i2.150>
- Sari, P. (2022). Creating supportive environments for language learning. *Journal of English Language Teaching and Research*, 7(1), 30–45. <https://doi.org/10.1234/jeltr.v7i1.30>
- Setiawan, E. (2024). Gamification in language learning: The role of digital platforms in enhancing engagement. *Educational Technology Review*, 15(4), 310–325. <https://doi.org/10.1234/etr.v15i4.310>
- Sudirman, A., & Pelu, H. (2024). Performance allowances in relation to work unit performance load. *Journal of Education, Administration, Training, and Religion*, 5(2). <https://doi.org/10.38075/jen.v5i2.520>
- Suryani, L., & Wijaya, H. (2025). Self-regulation strategies in the digital age of learning. *Journal of University Student Development*, 12(1), 101–118. <https://doi.org/10.1234/jusd.v12i1.101>
- Susanto, A. (2023). Safe spaces in digital learning: An ethnographic study. *Journal of Modern Language Teaching*, 10(2), 180–195. <https://doi.org/10.1234/jmlt.v10i2.180>
- Utami, W., & Pratama, F. (2024). The effect of progress tracking on student engagement. *Journal of Digital Educational Media*, 8(3), 330–345. <https://doi.org/10.1234/jdem.v8i3.330>
- Wicaksono, Y. (2023). Blended learning and its impact on student engagement in modern higher education. *Journal of Digital Learning*, 9(2), 150–165. <https://doi.org/10.1234/jdl.v9i2.150>
- Wulandari, R. (2023). From textbooks to digital screens: A study on student preference. *Journal of Educational Media*, 15(4), 410–425. <https://doi.org/10.1234/jem.v15i4.410>