

REFERENCES

- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544-559. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2008.1573>
- Chan, A., & Lo, B. (2024). Gamified learning environments and self-directed English learning motivation.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- 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: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). ACM.
- Elmiyati, E. (2019). The importance of pronunciation in speaking skills. *Journal of Language Teaching and Research*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Hamid, M., et al. (2020). The role of learning habits and self-confidence in improving students’ speaking abilities. *International Journal of Language Education*.
- Idham Kholid, I. (2017). Factors influencing learning motivation. *Education Journal*
- Jie, L., et al. (2021). Challenges in implementing gamification in language learning: Technical and managerial perspectives. *Education Technology Research*.
- Kaur, S., & Ameer, R. (2023). Maintaining motivation and supporting language skills development through gamification. [Journal/Publisher if available].
- Kaya, T., & Ercag, E. (2023). The impact of gamification on EFL learners’ motivation and engagement. *Journal of Language Teaching and Learning*, 13(1), 101–115.
- Ma’ruf, M., et al. (2022). Non-linguistic factors in speaking skill development. *Journal of Applied Linguistics*,

- Merriam, S. B. (2015). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Muhadjir. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin.
- Mul Muliadi, A., & Rosyidi, M. (2021). Components of speaking skill: Accuracy and fluency. *English Language Teaching Journal*.
- Mumary, A. (2017). Challenges faced by English teachers in limited English use environments. *Journal of Educational Research*.
- Neni Elvira, N., et al. (2021). Understanding learning motivation: Intrinsic and extrinsic factors. *Journal of Educational Psychology*.
- Nunan, D. (2004). *Teaching language skills*. New York: Oxford University Press.
- Nurlaila, N., et al. (2024). Teacher preparedness in gamification for speaking skill instruction. *Journal of Teacher Education*.
- Reinders, H. (2020). *Gamification in language learning: Enhancing motivation and engagement*.
- Robles Muñoz, A. (2023). *Conceptualization & Design of a Gamified Experience* (Bachelor's Thesis, Universitat Politècnica de Catalunya, CITM).
- Robles Juárez, A., & Cango Patiño, M. (2025). The impact of gamified learning on fluency, grammar, vocabulary, and pronunciation among A1-level learners.
- Romli, L. (2024). *Peranan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa SMP dalam Era Globalisasi*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Salmons, J. (2015). *Qualitative Online Interviews: Strategies, Design, and Skills*. SAGE Publications.
- Sappaile, A. (2024). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMP: Studi Kasus. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 144–160.
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* [Interaction and

motivation in teaching]. Rajawali Pers.

Sari, R., et al. (2021). Gamification in English language classrooms: Time and classroom management challenges. *Journal of Language Teaching and Learning*

Supasa, P., et al. (2024). Gamification in English learning: A systematic review in Asian contexts. *Asian Journal of Educational Technology*

Sugiyono, Prof. Dr. (2017).

Tarigan, H. G. (2006). Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa [Speaking as a language skill]. Angkasa.

Wulandari, S., & Sari, Y. (2022). Multimedia tools and their effect on speaking fluency and pronunciation. *Journal of Language Education*

Wulantari, P., et al. (2023). Effects of gamification on motivation and engagement in English learning. *Journal of Modern Language Teaching*,

Yurt, A. (2022). The role of student motivation in English language achievement: Challenges and opportunities in secondary education.

Zhi, L., & Zhao, Y. (2023). Aligning gamification with educational goals and cultural contexts in diverse classrooms.

APPENDIXES

1. Observation Checklist

NO	Aspek Pengamatan	Indikator Yang Diamati	Ya/Tidak	Catatan/Deskripsi Singkat
1.	Persiapan Materi dan Teknologi	Guru mengalami kesulitan menyiapkan materi yang sesuai dengan gamifikasi	Ya	Guru kesulitan dalam menyiapkan materi yang sesuai
2.		Guru menghadapi masalah teknis dengan perangkat/perangkat lunak	Ya	Guru kurang faham dalam menggunakan teknologi.
3.		Waktu yang dibutuhkan untuk gamifikasi terlalu lama	Ya	Waktu yang sangat singkat.
4.	Pengelolaan Kelas	Kesulitan dalam mengatur kelas saat aktivitas gamifikasi berlangsung	Ya	Kesulitan dalam mengkoordinir siswa.
5.		Kesulitan dalam menjaga keseimbangan antara pembelajaran dan permainan	Ya	Kesulitan dalam menjaga keseimbangan.

2. Observation Documentation



3. Interview Documentation





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBOLINGGO
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 PROBOLINGGO**

Jalan Raya Panglima Sudirman Nomor 59 Karanganyar Palton 67291
Telp/Fax. (0335) 771684 | E-mail: mtsn.palton@gmail.com
Website : www.mtsn1probolinggo.sch.id www.mtsn1probolinggo.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 587/MTs.13.08.01/PP.00.5/07/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mudakkir, S.Pd

NIP : 197210051999031001

Jabatan : Kepala Madrasah

Asal Instansi : MTs. Negeri 1 Probolinggo

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dari Kampus Universitas Nurul Jadid Fakultas Sosial dan Humaniora atas nama Rumiati Pratiwi telah melaksanakan Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 11 – 14 Maret 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 15 Juli 2025

Kepala Madrasah



Mudakkir, S. Pd



YAYASAN NURUL JADID PAITON
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
 PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
 Karanganyar Paiton
 Probolinggo 67291
 ☎ 08883077077
 soshum@unuja.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

1. Nama Mahasiswa : Rumiati Pratiwi
2. NIM : 2192300036
3. Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
4. Judul Tugas Akhir : Camification And Motivation : modern Challenges for Junior High School Teachers in Teaching English speaking skill
5. Dosen Pembimbing : Syaiful Islam M.Pd
6. Konsultasi :

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN KONSULTASI/ARAHAN	PARAF
27-4-2025	Chapter I	Revisi	
29-4-2025	Chapter I	Revisi	
05-5-2025	Chapter I	Acc	
14-5-2025	Chapter II	Revisi	
20-5-2025	Chapter II	Acc	
22-5-2025	Chapter III	Revisi	
01-6-2025	Chapter III	Acc	
14-6-2025	Chapter IV	Revisi	
20-6-2025	Chapter IV	Revisi	
21-6-2025	Chapter IV	Acc	
22-6-2025	Chapter V	Acc	
27-6-2025	Abstract	Acc	

7. Bimbingan telah selesai pada tanggal 30 Juli 2025 :
 Dosen Pembimbing:

Syaiful Islam M.Pd.

NOTA PEMBIMBING

Hal: Persetujuan Ujian Tugas Akhir

Kepada:

**Yth. Bapak Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah secara cermat kami baca, dan koreksi kembali serta setelah diadakan perbaikan/penyempurnaan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa tugas akhir mahasiswa:

Nama : Rumiati Pratiwi

NIM : 2192300036

Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris

Judul skripsi : Gamification And Motivation : modern challenges For Junior High School Teachers in teaching English Speaking Skill

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Ujian Tugas Akhir Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing ,



Syaiful Islam. M.Pd



YAYASAN NURUL JADID PAITON
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
 PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
 Karanganyar Paiton
 Probolinggo 67291
 ☎ 08883077077
 soshum@unuja.ac.id

KETERANGAN HASIL CHECK PLAGIASI

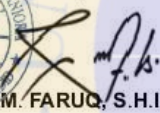
Yang bertanda tangan di bawah ini, tim check plagiasi Fakultas Sosial dan Humaniora menerangkan dengan sebenarnya, bahwa telah dilakukan check plagiasi dengan persentase 5% (Exclude Quotes dan Exclude Bibliography) pada tugas akhir/skripsi mahasiswa berikut:

Nama : **2142300036**

NIM : **RUMIATI PRATIWI**

Judul Skripsi : **GAMIFICATION AND MOTIVATION: MODERN CHALLENGES FOR JUNIOR HIGH SCHOOL TEACHERS IN TEACHING ENGLISH SPEAKING SKILLS**

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dijadikan persyaratan kelayakan mengikuti sidang tugas akhir/skripsi.

Paiton, 29 Juli 2025
 Ketua Tim,

 RM. FARUQ, S.H.I.





PANITIA PELAKSANA PROGRAM SKRIPSI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS NURUL JADID
 PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
 Karanganyar Paiton
 Probolinggo 67291
 ☎ 08883077077
 soshum@unuja.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Skripsi yang ditulis oleh mahasiswa :

Nama : Rumiati Pratiwi
 NIM : 2142300036
 Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
 Judul : GAMIFICATION ON MODERN CHALLENGES FOR JUNIOR HIGH
 SCHOOL TEACHERS IN TEACHING ENGLISH SPEAKING SKILLS

Telah dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo pada hari Kamis tanggal ... bulan ... tahun ... dan dinyatakan lulus serta telah direvisi sesuai dengan saran Tim Penguji.

Mengesahkan,
 Dekan.



DR. CHUSNUL MUALI, M.Pd
 NIDN: 2101127701

Tim Penguji:

1. Ketua Tim : Bradhiansyah Tri Suryanto, M.Pd

2. Penguji I : Mochlis Ekowijayanto, M.Pd

3. Penguji II : Moh. Sofyan Adi Pranata, M.Li

1. (.....)
 2. (.....)
 3. (.....)

BIOGRAPHY



Rumianti Pratiwi, first daughter of Mr. Bahrul Ulum and Mrs. Sami Ani, was born on September 4, 2003, in Probolinggo. She graduated from MI Hasanuddin and continued her education at SMPN 3 Gading. She entered SMAN 1 Gading to continue her studies and graduated in 2021. She was accepted as a student in the English Education Department at the Faculty of Sosial and Humanities, Nurul Jadid University. By the end of her final semester, she had conducted her thesis research titled “Gamification and Motivation: Modern Challenges For Junior High School Teachers In Teaching English Speaking Skills”.

