

Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar

¹Wahyu Hidayat, ²Ali Mirza Najafi, ³Fariz Ramlan, ⁴Febrianti Tandi Ra'pak,
⁵Muhammad Alif Leo, ⁶Fadhilrahman Baso

¹²³⁴⁵⁶Universitas Negeri Makassar, Jl. Dg. Tata Raya, Parangtambung, Makassar 90224

wahyu.hidayat@unm.ac.id¹, najafialimirza@gmail.com², farizwork26@gmail.com³,
febriantitandirapak@gmail.com⁴, muhammadalifleo@gmail.com⁵, fadhilrahman.baso@unm.ac.id⁶

Received : 17 Nov 2022

Accepted : 29 Des 2022

Published : 01 Jan 2023

ABSTRAK

Gamification adalah penerapan elemen *game* kedalam aplikasi untuk meningkatkan motivasi, minat serta keterlibatan pelajar dalam mengakses dan menggunakan aplikasi. Perkembangan internet dalam aspek pembelajaran sangat berpotensi besar untuk menciptakan sebuah perubahan sistem pembelajaran yang lebih modern yang sejalan dengan digitalisasi yang sedang terjadi seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Internet memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi sinkron dan asinkron antara pendidik dan peserta didik. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif karena data yang diperoleh berupa angka sehingga perlu digunakan pendekatan untuk dapat mengolah data statistik atau matematik yang diperoleh. Kelebihan dari metode ini adalah kesimpulan yang diperoleh lebih terukur dan komprehensif. Penerapan metode *gamification* dalam proses pembelajaran secara *online* cukup memberikan dampak yang besar terhadap pencapaian kompetensi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

Kata Kunci: Gamifikasi, E-learning, Efektivitas

ABSTRACT

Gamification is the application of game elements into applications to increase student motivation, interest and involvement in accessing and using applications. The development of the internet in the learning aspect has great potential to create a change in a more modern learning system that is in line with the digitalization that is currently occurring along with current technological developments. The internet has characteristics as a learning medium, namely as an interactive learning medium, thus enabling synchronous and asynchronous communication between educators and students. This study applies a quantitative research method with a survey approach. Data analysis in this study used descriptive analysis method because the data obtained was in the form of numbers so it was necessary to use an approach to be able to process the statistical or mathematical data obtained. The advantage of this method is that the conclusions obtained are more measurable and comprehensive. The application of the gamification method in the online learning process has quite a big impact on competency achievement and the development of knowledge and skills in Makassar State University students

Keywords: Gamification, E-learning, Effectivity

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi serta layanan sistem informasi telah mempengaruhi cara pandang dan berpikir praktis dan efisien pada masyarakat kita, ditambah dengan adanya internet yang begitu cepat perkembangannya, sehingga mau tidak mau akan berdampak pada segala aspek kehidupan, salah satu diantaranya adalah aspek pendidikan dan pembelajaran.

Peran internet dalam aspek pembelajaran sangat berpotensi besar untuk menciptakan sebuah perubahan sistem pembelajaran yang lebih modern yang sejalan dengan digitalisasi yang sedang terjadi seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini. Hal ini tentu saja memaksa seorang tenaga pendidik untuk harus beradaptasi dengan perkembangan-perkembangan yang terjadi dalam aspek pendidikan yang dipicu oleh perkembangan teknologi dan pola pikir digital pada saat ini.

Berdasarkan hal tersebut, internet memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi sinkron dan asinkron antara pendidik dan peserta didik. Karakteristik ini sangat mempengaruhi efisiensi dan efektivitas komunikasi siswa dengan sumber pengetahuan secara lebih luas dan mudah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi pada bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan memanfaatkan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti *e-learning*.

E-learning (Electronic Learning) merupakan salah satu penerapan teknologi informasi pada proses belajar mengajar. *E-Learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui Teknologi Informasi. *E-Learning* perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan dalam sistem digital melalui *internet*. Keunggulan-keunggulan *E-Learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Pendidikan berbasis teknologi informasi cenderung tidak lagi bergantung pada ruang dan waktu.

Selain kelebihan dari segi ruang dan waktu, *E-Learning* juga bersifat lebih fleksibel dan praktis. Salah satu contohnya adalah kita dapat menerapkan berbagai media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran *E-Learning*, misalnya menerapkan metode *gamification* melalui aplikasi laptop atau *smartphone*. *Gamification is an integration of game elements and game thinking in activities that are not games* (Kiryakova, 2014). *Gamification* juga diartikan oleh Zichermann & Cunningham (Romdhoni & Wibowo, 2014) sebagai proses penggunaan teknik desain *game* dan mekanisme *game* pada konteks *non-game* untuk mengikat pengguna untuk mencapai suatu tujuan.

E-learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *e-learning* sering disebut pula dengan *online course* (Fadrianto, 2019). Dengan dikembangkannya di jaringan komputer, sehingga memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian *E-Learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Dengan menggunakan *E-Learning*, pengguna dapat melakukan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. *E-learning* memiliki kelebihan seperti: jangkauan geografis yang luas, nyaman dan kemudahan dalam mengakses informasi, dan biaya penerapan yang efektif dan efisien dalam penerapan teknologi pendukung. Menurut Fakhri (2022) menjelaskan bahwa *e-learning* juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan mengakses bahan belajar dimanapun dan kapanpun.

Proses pembelajaran konvensional memerlukan interaksi tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Tapi untuk *e-learning*, ini tidak diperlukan. Guru hanya perlu unggah materi tentang *e-learning* tanpa bertemu siswa secara langsung. Selain itu, berbagai mode penilaian seperti ujian tertulis, pilihan ganda atau pemberian tugas juga dapat dilakukan melalui *E-Learning*. Namun di satu sisi, fleksibilitas ini juga bisa merugikan. Salah satunya adalah kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa. Kurangnya pengawasan guru membuat beberapa peserta kurang terlibat dalam pembelajaran dengan *e-learning* ini. Kemandirian peserta didik menjadi suatu hal yang mendasari keberhasilan *E-Learning*. Kurangnya interaksi dalam pembelajaran dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar. Sehingga perlu diterapkan sebuah kerangka kerja dari *E-Learning* sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dari peserta didik.

Penelitian ini bercermin pada penelitian terdahulu, yaitu penelitian Saiful Anwar pada tahun 2018 dengan judul penelitian "Efektifitas *Gamification* Berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi". Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan metode *gamification* dengan konsep Marczewski's *Gamification Framework* yang terdiri dari 8 pertanyaan, yaitu: 1) *what is being gamified*; 2) *why is it being gamified*; 3) *who are the users*; 4) *how is it being gamified*; 5) *analytics are set up*; 6) *tested with users*; 7) *acted on feedback*; and

8) *released the solution*. *Gamification* diartikan oleh Zichermann & Cunningham (Romdhoni & Wibowo, 2014) sebagai proses penggunaan teknik desain *game* dan mekanisme *game* pada konteks non-game untuk mengikat pengguna untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan Jusuf (2016) menjabarkan *gamification* sebagai pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut.

Penelitian lain yang juga dilakukan oleh Anggar Anugrah, Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Penerapan Konsep *Gamification* untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga”. Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan metode *gamification* untuk membuat pembelajaran geografi menjadi lebih menyenangkan dan lebih bervariasi dengan cara menawarkan sebuah permainan yang pemenangnya akan mendapatkan reward berupa hadiah dan *badges* sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Berdasarkan fakta bahwa belum adanya penelitian yang membahas mengenai efektivitas implementasi *gamification* berbasis *online* terhadap peningkatan hasil belajar dan pencapaian kompetensi pada mahasiswa, maka penelitian ini akan menganalisis poin-poin keberhasilan pencapaian terhadap hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah, dimana data yang diperoleh berupa angka-angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk membuktikan atau menolak suatu hipotesis (Hermawan, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Negeri Makassar angkatan tahun 2019 hingga tahun 2022. Sampel yang peneliti peroleh dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar angkatan 2020, 2021, dan 2022, yang dimana sebagian besar telah memahami mengenai konsep *gamification* dan sudah pernah mengimplementasikan metode *gamification* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengisian kuesioner secara online yang digunakan untuk memperoleh tanggapan dan respon dari mahasiswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner menyangkut perspektif mahasiswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik mengenai efektivitas dari penerapan metode *gamification* dalam pembelajaran berbasis *online* terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa dalam lingkup Universitas Negeri Makassar.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif karena data yang diperoleh berupa angka sehingga perlu digunakan pendekatan untuk dapat mengolah data statistik atau matematik yang diperoleh. Kelebihan dari metode ini adalah kesimpulan yang diperoleh lebih terukur dan komprehensif. Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun secara naratif informasi-informasi yang telah diperoleh dari hasil analisis data sehingga dapat dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan disini dimaksudkan sebagai salah satu langkah peneliti dalam mencari makna secara menyeluruh dari apa yang diperoleh selama melakukan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memperoleh sampel dan responden dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar angkatan 2020 hingga 2022 dari berbagai jurusan dan fakultas. Berikut merupakan diagram demografi responden dari penelitian yang peneliti laksanakan.

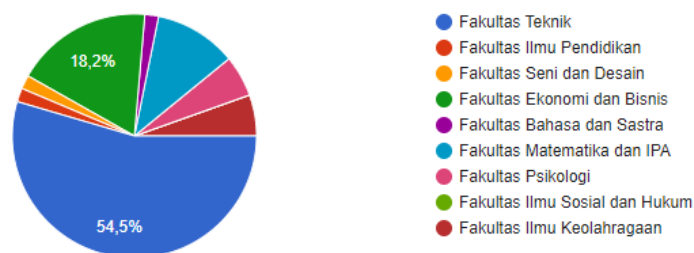


Diagram 1. Demografi Responden

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, mahasiswa Universitas negeri Makaassar cenderung sudah mengenal dan terbiasa dengan penggunaan dan penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam penggunaan *smartphone* dan komputer. Hal ini berarti menandakan bahwa implementasi pembelajaran berbasis online bukanlah sebuah hal yang baru lagi bagi mereka. Berikut merupakan penyajian deskriptif dari hasil data yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan perspektif responden.

- a) Menurut anda, apakah metode *gamification* dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran?

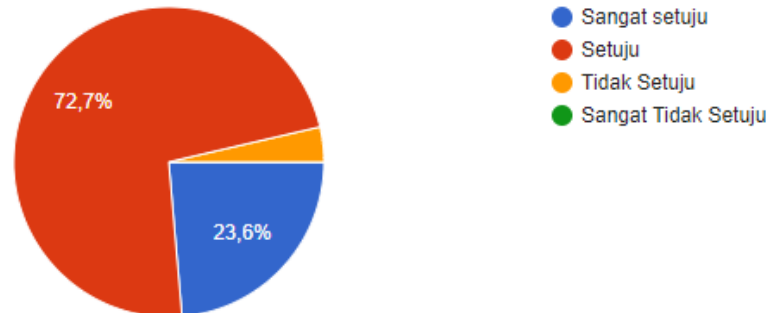


Diagram 2. Hasil Responden pertanyaan a

Metode ini dinilai sangat efektif dalam membantu mahasiswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, karena menurut hasil kuesioner terdapat 72,7% (40 orang) yang menyatakan setuju.

- b) Apakah tahapan-tahapan dalam pembelajaran dengan metode *gamification* cukup baik bagi anda?

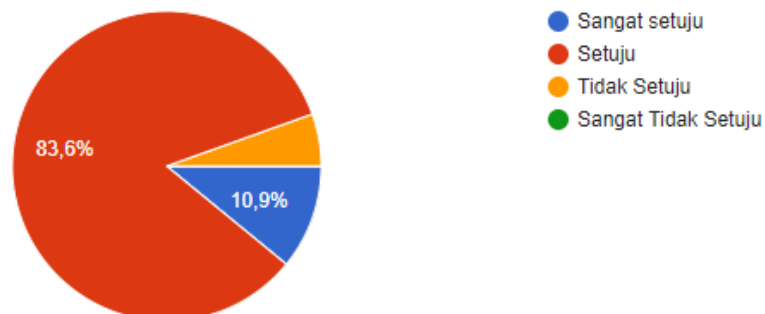


Diagram 3. Hasil Responden pertanyaan b

Metode ini dinilai sangat baik dan strategis untuk diterapkan pada mahasiswa, karena menurut hasil kuesioner terdapat 83,6% (46 orang) yang menyatakan setuju.

- c) Apakah pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification* menyenangkan bagi anda?

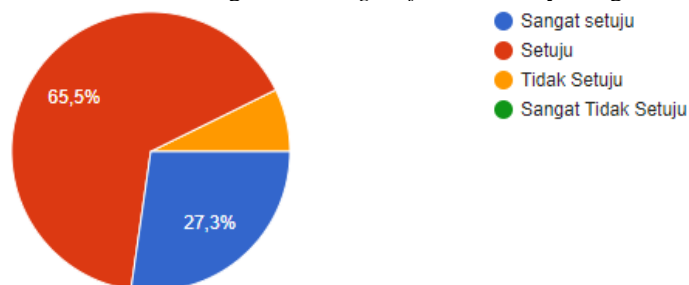


Diagram 4. Hasil Responden pertanyaan c

Metode ini dinilai cukup menyenangkan dan cukup membuat proses pembelajaran lebih bervariasi untuk mahasiswa, karena menurut hasil kuesioner terdapat 65,5% (36 orang) yang menyatakan setuju.

- d) Apakah anda mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification*?

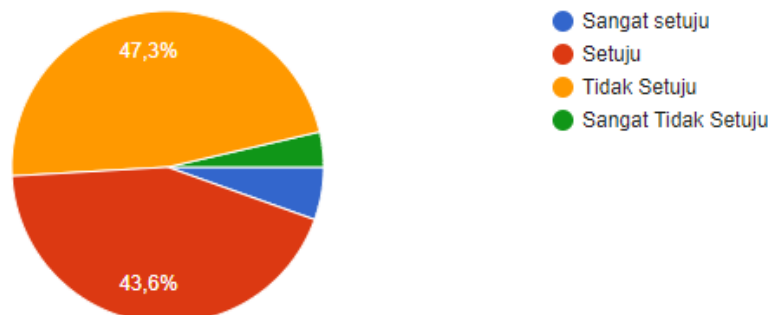


Diagram 5. Hasil Responden pertanyaan d

Metode ini dinilai cukup menyulitkan dan menghambat proses pembelajaran pada beberapa mahasiswa, karena menurut hasil kuesioner terdapat 43,6% (24 orang) yang menyatakan setuju.

- e) Metode *gamification* membuat saya lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas

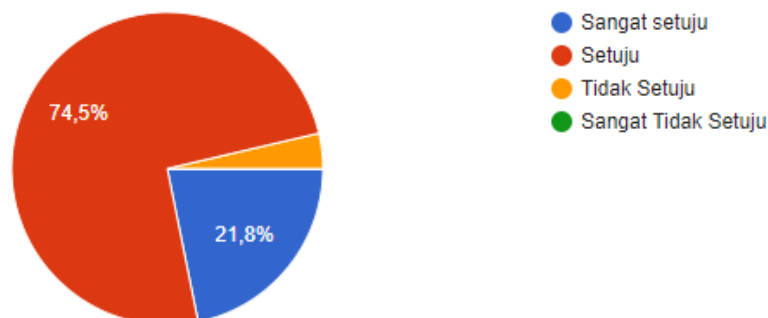


Diagram 6. Hasil Responden pertanyaan e

Metode ini dinilai dapat membuat mahasiswa lebih bersemangat serta sangat memotivasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran, karena menurut hasil kuesioner terdapat 74,5% (41 orang) yang menyatakan setuju.

- f) Metode *gamification* membuat saya lebih aktif dan partisipatif dalam melaksanakan pembelajaran

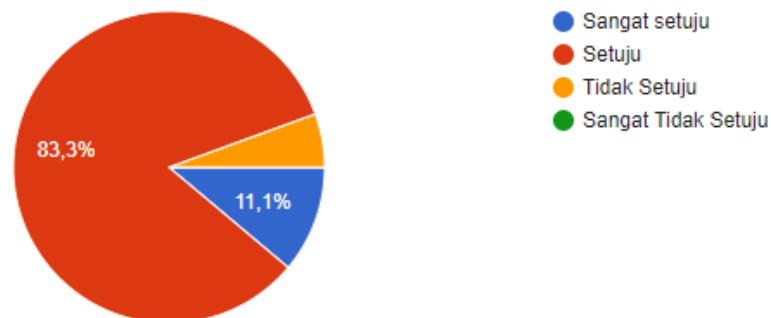


Diagram 7. Hasil Responden pertanyaan f

Metode ini dinilai sangat dapat membantu mahasiswa untuk lebih aktif dan partisipatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena menurut hasil kuesioner terdapat 83,3% (45 orang) yang menyatakan setuju.

- g) Menurut saya, pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification* membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

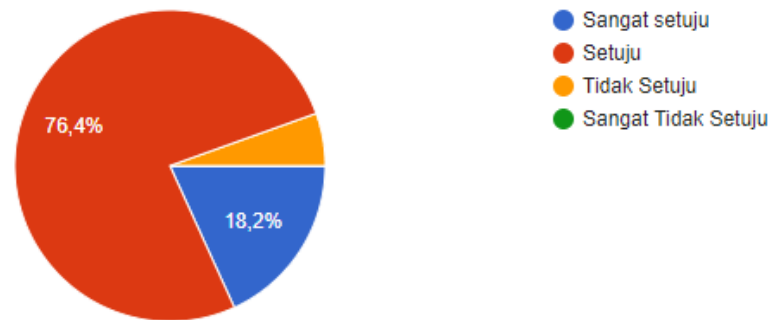


Diagram 8. Hasil Responden pertanyaan g

Metode ini dinilai sangat efektif dan efisien untuk diterapkan pada mahasiswa, karena menurut hasil kuesioner terdapat 76,4% (42 orang) yang menyatakan setuju.

- h) Metode *gamification* membuat saya cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran

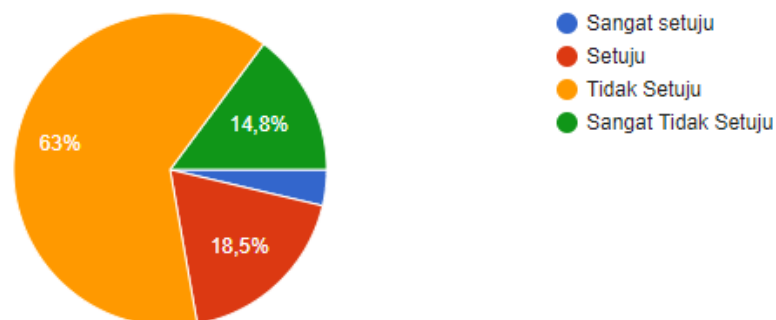


Diagram 9. Hasil Responden pertanyaan h

Metode ini dinilai tidak membuat mahasiswa untuk malas dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, karena menurut hasil kuesioner terdapat 63% (34 orang) yang menyatakan tidak setuju.

- i) Menurut saya, pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification* membuat pembelajaran menjadi lebih membosankan

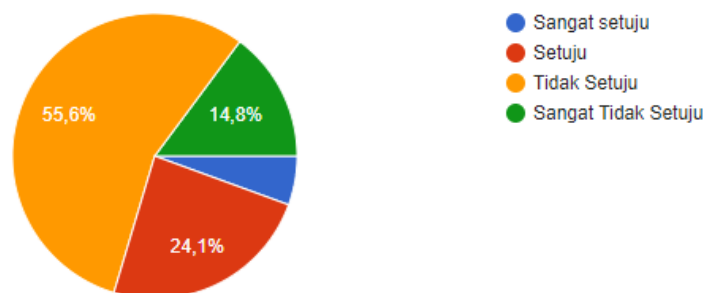


Diagram 10. Hasil Responden pertanyaan i

Metode ini dinilai cukup mengasyikkan dan tidak membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih membosankan, karena menurut hasil kuesioner terdapat 55,6% (30 orang) yang menyatakan tidak setuju.

- j) Melaksanakan pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification* sangat membantu saya dalam meningkatkan pencapaian kompetensi dasar, terutama dalam segi pengetahuan dan keterampilan

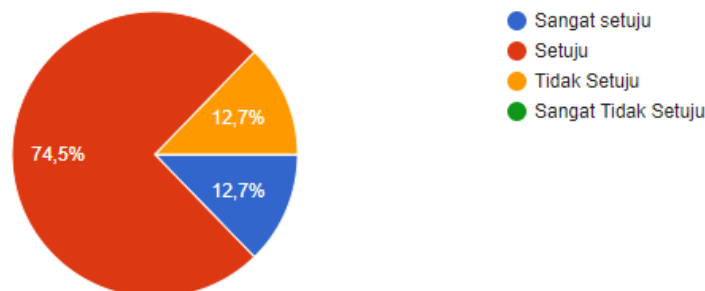


Diagram 11. Hasil Responden pertanyaan j

Metode ini dinilai sangat dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi terutama dari segi pengetahuan dan keterampilan, karena menurut hasil kuesioner terdapat 74,5% (41 orang) yang menyatakan setuju.

- k) Menurut saya, pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification* dapat membantu saya untuk lebih mengenal teknologi

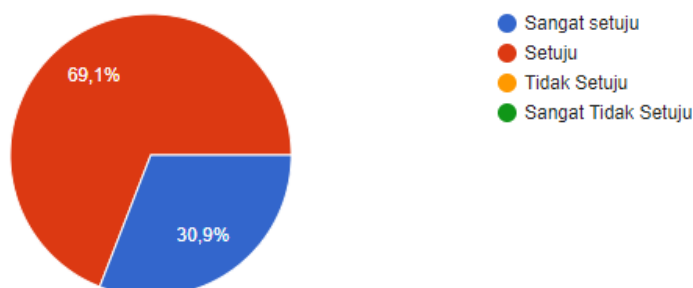


Diagram 12. Hasil Responden pertanyaan k

Metode ini dinilai sangat membantu mahasiswa dalam mengenal dan menerapkan teknologi, karena menurut hasil kuesioner terdapat 69,1% (38 orang) yang menyatakan setuju dan 30,9 (17 orang) yang menyatakan sangat setuju.

- l) Metode *gamification* membantu saya dalam memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran di kelas

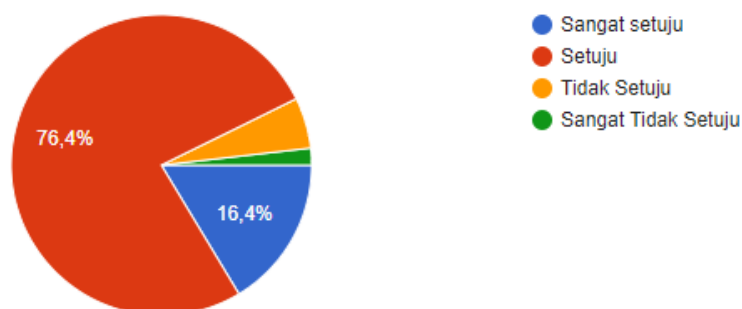


Diagram 13. Hasil Responden pertanyaan l

Metode ini dinilai sangat membantu mahasiswa dalam memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran, karena menurut hasil kuesioner terdapat 76,4% (42 orang) yang menyatakan setuju.

- m) Saya merasa lebih senang dan santai saat melaksanakan pembelajaran berbasis *online* dengan metode *gamification*

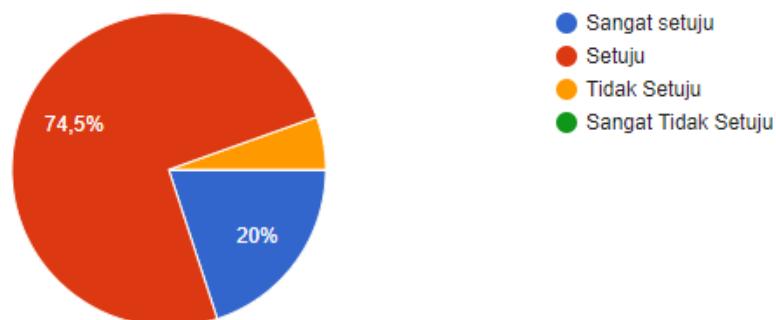


Diagram 14. Hasil Responden pertanyaan m

Metode ini dinilai dapat membuat mahasiswa menjadi lebih senang dan santai dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena menurut hasil kuesioner terdapat 74,5% (41 orang) yang menyatakan setuju.

- n) Menurut saya, pelaksanaan pembelajaran dengan metode *gamification* lebih mudah dan fleksibel sehingga dapat diterapkan pada mata kuliah apapun

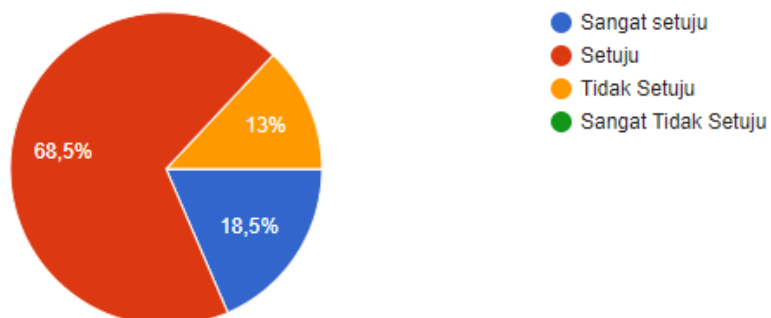


Diagram 15. Hasil Responden pertanyaan n

Metode ini dinilai cukup fleksibel dan mudah untuk diterapkan, karena menurut hasil kuesioner terdapat 68,5% (37 orang) yang menyatakan setuju.

- o) Saya merasa penerapan metode *gamification* saat melaksanakan pembelajaran berbasis *online* terlalu rumit dan membingungkan

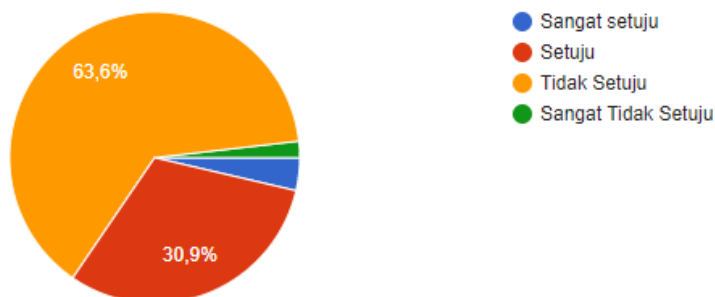


Diagram 16. Hasil Responden pertanyaan o

Metode ini dinilai tidak rumit dan membingungkan dalam penerapannya bagi mahasiswa, karena menurut hasil kuesioner terdapat 63,6% (35 orang) yang menyatakan tidak setuju.

- p) Menurut saya, metode *gamification* perlu untuk diterapkan saat melaksanakan pembelajaran berbasis *online*

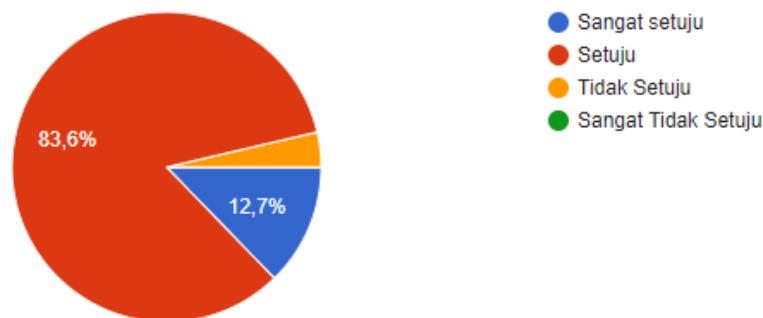


Diagram 17. Hasil Responden pertanyaan p

Metode ini dinilai sangat perlu diterapkan pada saat melaksanakan proses pembelajaran secara online, karena menurut hasil kuesioner terdapat 83,6% (46 orang) yang menyatakan setuju.

Sedangkan jika ditelisik lebih lanjut mengenai penerapan metode *gamification* pada pembelajaran berbasis *online* terhadap pengembangan dan pencapaian kompetensi mahasiswa Universitas Negeri Makassar, maka diperoleh hasil data seperti dibawah ini.

Tabel 1. Hasil analisa deskriptif

Metrik	Kog	Afe	Psi	Kem
Rata-rata	3.11	2.76	3.0	2.8
Nilai min	1	1	2	1
Nilai maks	4	4	4	4

Berdasarkan tabel hasil analisa deskriptif diatas, dapat diketahui efektivitas dari penerapan metode *gamification* pada pembelajaran berbasis *online* berdasarkan ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan dalam hal kemudahan penerapannya menurut perspektif mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Nilai kognitif (Kog) minimum adalah 1, sedangkan maksimumnya adalah 4, dengan rata-rata nilai 3.11. Sedangkan untuk nilai afektif (Afe) minimum adalah 1 dan nilai maksimumnya adalah 4, dengan rata-rata nilai 2.76. Nilai minimum ranah psikomotorik (Psi) adalah 2 dan nilai maksimumnya adalah 4 dengan rata-rata nilai 3.0. Sedangkan nilai minimum dalam kemudahan penerapan (Kem) adalah 1 dan nilai maksimum 4 dengan rata-rata nilai 2.8. Hal ini menandakan terdapat beberapa mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam menerapkan metode *gamification* dalam pembelajaran berbasis *online*, serta masih menganggap penerapan metode *gamification* dalam pembelajaran berbasis *online* masih memiliki beberapa kekurangan dalam hal pengembangan pencapaian kompetensi berdasarkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada mahasiswa.

Jumlah nilai rata-rata pada poin kemudahan penerapan (Kem) adalah 2.8 dengan nilai poin minimum 1. Informasi dari poin ini mengonfirmasi bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang merasa bahwa penerapan metode *gamification* pada pembelajaran *online* cenderung lebih sulit dan rumit dibandingkan metode pembelajaran pada umumnya. Namun disisi lain, data pada poin ranah afektif menunjukkan bahwa penerapan metode *gamification* pada pembelajaran *online* memberikan pengaruh yang cukup baik dan memuaskan dalam hal pengembangan pengetahuan dan kemampuan pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti et al. (2022) bahwa dengan model pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *online* menunjukkan arah perubahan yang positif dan signifikan terhadap indikator keberhasilan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Dengan demikian, metode *gamification* sebenarnya merupakan metode yang sangat efektif untuk mengembangkan pengetahuan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran berbasis *online*. Terlebih lagi, metode *gamification* dalam pembelajaran *online* juga secara langsung dapat melatih dan mengasah kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan menerapkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa dengan pemberian gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga metode ini efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan pelajar dalam pemanfaatan teknologi (Nurjannah et al., 2021). Hanya saja, penerapan metode ini masih sangat jarang diterapkan, sehingga banyak mahasiswa yang menganggap bahwa penerapan metode *gamification* cenderung lebih sulit dan rumit dibandingkan metode pembelajaran pada umumnya sehingga diperlukan pembiasaan dalam implementasinya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penerapan metode *gamification* dalam proses pembelajaran secara *online* cukup memberikan dampak yang besar terhadap pencapaian kompetensi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Berikut pandangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar terhadap efektivitas penerapan metode *gamification* pada pembelajaran berbasis *online*:

1. Mayoritas mahasiswa merasa penerapan metode *gamification* pada pembelajaran berbasis *online* dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.
2. Mayoritas mahasiswa merasa metode *gamification* mempunyai fleksibilitas dan kemudahan yang lebih dalam penerapannya, terutama pada pembelajaran secara *online*.
3. Mayoritas mahasiswa merasa penerapan metode *gamification* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan santai, sehingga tidak membuat mahasiswa merasa bosan dan pasif dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Mahasiswa merasa lebih semangat dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya metode *gamification*.

Meskipun cukup memberikan dampak yang besar terhadap pencapaian kompetensi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan pada mahasiswa, nyatanya sebagian kecil atau beberapa mahasiswa masih menganggap bahwa penerapan metode *gamification* ini cenderung lebih rumit dibandingkan metode pembelajaran pada umumnya. Hal tersebut kemungkinan besar dikarenakan kurangnya pemahaman dan pembiasaan mereka dalam hal implementasi metode ini dalam proses pembelajaran sebelumnya, terutama pembelajaran *online*. Padahal jika diimplementasikan dengan aturan, elemen dan porsi yang tepat, metode ini bisa menjadi sangat menyenangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Perlu dipahami bahwa *gamification* bukan berarti harus membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep *gamification* tentu akan lebih baik, tetapi jika sumber daya yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi, maka *gamification* tetap dapat diterapkan menggunakan *tools* sederhana untuk pembelajaran dikelas. Yang paling penting adalah konsep yang tepat serta tujuannya yang jelas sehingga mampu membangun *engagement* bagi mahasiswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

REFERENSI

- Barizi, A. 2016, *Menjadi Guru Unggul : Bagaimana Menciptakan Pembelajaran yang Produktif dan Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadrianto, A. 2019, *E-learning* dalam Kemajuan Iptek yang Semakin Pesat. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(4):16.
- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis LMS Moodle dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157-169.
- Hermawan, I. 2019, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Badan Penerbit Hidayatul Quran, Kuningan.
- Jusuf, H. 2016, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1) : 1-5.

- Kiryakova, G, Angelova, N, Yordanova, L, 2014. *Gamification in Education. Faculty of Economics, Trakia University, Bulgaria.*
- Nurjannah, Kaswar, A, Kasim, E. 2021, EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2): 189-193.
- Pekei, B. 2016, *Konsep dan Analisis Efektivitas Pengelolaan Keuangan Daerah di Era Otonomi. Cetakan pertama.* Jakarta: Taushia, 2016.
- Rusman. 2018, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. 2015, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, R. P., & Romdhoni, F. H. 2015, Purwarupa Aplikasi Pembelajaran SQL Interaktif Berbasis Web dengan Penerapan Gamification. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(3) : 390-397.
- Wijayanti, F, Miqawati, A, Binarkaheni, S, Sulaiman, F, Damayanti, N. 2022, Pelatihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Online. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3): 1436-1439.