



# Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online berbasis Gamifikasi Pada Perguruan Tinggi

Petrus Jacob Pattiasina<sup>1\*</sup>, Ilma Wulansari Hasdiansa<sup>2</sup>, Annajmi Rauf<sup>3</sup>, Nur Alamsyah<sup>4</sup>, Sulpiani<sup>5</sup>, Siti Auliyani Saleh<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura  
<sup>2,3,4,5,6</sup> Universitas Negeri Makassar, Jl. AP Pettarani kode pos 90222, Indonesia

Email: [pattiasinaethus@gmail.com](mailto:pattiasinaethus@gmail.com), [Ilma.wulansari@unm.ac.id](mailto:Ilma.wulansari@unm.ac.id), [annajmirauf5718@gmail.com](mailto:annajmirauf5718@gmail.com),  
[nuralamsyah030404@gmail.com](mailto:nuralamsyah030404@gmail.com), [sulpianipiani0910@gmail.com](mailto:sulpianipiani0910@gmail.com), [sitiauliyanisaleh@gmail.com](mailto:sitiauliyanisaleh@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Kata kunci: E-learning; Gamifikasi; Motivasi;	Pembelajaran daring sering kali menghadapi tantangan terkait motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain cross-sectional, mengumpulkan data melalui kuesioner dari 64 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, khususnya aspek philanthropist dan socializer, memberikan dampak terbesar terhadap motivasi dan partisipasi mahasiswa dengan nilai rata-rata 3,96 dan 3,9. Sebaliknya, aspek achiever dan explorer memiliki pengaruh yang lebih kecil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring, dan menyarankan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor individu yang mempengaruhi penerimaan gamifikasi.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman digital ini, peranan teknologi informasi dan komunikasi sangat signifikan dalam berbagai bidang kehidupan manusia [1]. Hal ini bahkan berdampak pada sektor pendidikan dan proses pembelajaran, di mana teknologi menjadi komponen integral dalam proses belajar mengajar [1]. Pemanfaatan pembelajaran online atau e-learning telah menjadi jalan keluar dan strategi yang berhasil diterapkan oleh lembaga pendidikan untuk efektif mengelola dan memperbarui pengetahuan serta metode pembelajaran mereka, ini memungkinkan mereka untuk tetap kompetitif dalam situasi lingkungan yang semakin sengit [2]. Salah satu pendekatan bidang Teknologi Informasi yang efektif dalam konteks ini adalah penggunaan game [3]. Gamifikasi ialah konsep perancangan permainan yang sudah menjadi sorotan sejak tahun 2010 [4].

Diterima 25 Maret 2024; Disetujui 25 Mei 2024  
Tersedia secara daring 3 Juni 2024  
Dipublikasikan oleh Lontara Digitech Indonesia

Pembelajaran gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur dari dunia permainan ataupun video game untuk memotivasi siswa dalam proses belajar, sehingga menjadikan pembelajaran lebih sederhana [5]. Gamifikasi bertujuan untuk mendapat pengetahuan, meningkatkan kebiasaan dan pemahaman dalam kelas pada lingkungan digital [6]. Dalam konsep gamifikasi, terdapat metode yang mendukung berbagai jenis pembelajaran, termasuk pembelajaran individu, kolaboratif, manajemen konten pembelajaran, manajemen aktivitas pembelajaran, pembelajaran formal, pembelajaran informal, dan lingkungan belajar [7]. Hal ini menyangkut pemanfaatan unsur-unsur permainan, seperti poin, tingkatan, tantangan, penghargaan, serta leaderboard (papan peringkat), dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif [8]. Inti dari gamifikasi bukan hanya berkisar pada aspek teknologi, melainkan juga situasi pembelajaran yang beragam, keputusan, dan penghargaan, semua hal tersebut bermaksud meningkatkan semangat dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar-mengajar [7]. Dengan menanamkan beberapa unsur permainan ke dalam lingkup pendidikan, mahasiswa akan tertantang dan lebih terlibat, bukan hanya menjalani aktivitas belajar yang monoton [9].

Penelitian sebelumnya telah membahas model pembelajaran online yang mengadopsikan konsep gamifikasi, khususnya dalam program Studi Teknik Informatika di universitas Widyagama[2]. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa dengan penggabungan gamifikasi yang tepat ke dalam di bidang e-learning pada perguruan tinggi, efek positif pada proses pembelajaran dapat dicapai, seperti, kesenangan yang lebih tinggi, motivasi dan keaktifan mahasiswa yang lebih besar dalam proses belajar mengajar [7]. Dalam studi pengguna awal di lingkungan e-learning, terdapat mekanisme umum dan tipe pemain yang diusulkan dalam literatur gamifikasi [10]. Selain itu, penelitian terkait menunjukkan pandangan siswa terhadap penggunaan Quizizz yang diterapkan dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 5 Agam [11]. Studi literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan taktik dalam penerapannya, seperti mekanisme permainan, aspek estetika, dan prinsip permainan untuk melibatkan peserta, memberikan insentif semangat dan motivasi, serta mempromosikan keterampilan pemecahan masalah. [12].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan platform pembelajaran daring dengan elemen gamifikasi diujicobakan dalam konteks kuliah di Jurusan Teknik Informatika Universitas Widyagama Malang. Platform pembelajaran daring dengan elemen gamifikasi diujicobakan dalam konteks kuliah di Jurusan Teknik Informatika Universitas Widyagama Malang. [2]. Selain itu, menggabungkan aspek-aspek gamifikasi dan e-learning dapat memperlihatkan potensi penerapan gamifikasi secara efektif dalam lingkungan e-learning [7]. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggabungan mekanisme gamifikasi yang terkenal ke dalam sejumlah aktivitas pembelajaran, menerapkannya sebagai fungsi sistem e-learning, dan menyelidiki efektivitas pembelajaran dari mekanisme yang diusulkan, serta hubungan antara mekanik dan tipe pemain yang di asumsikan [10]. Selain itu, Selain itu, murid menyatakan bahwa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Quizizz dianggap mudah, meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran, memperbaiki pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar [11]. Pendampingan dalam penerapan gamifikasi untuk pendidikan di masa depan perlu dilakukan agar generasi mendatang dapat siap menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta memastikan bahwa proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemajuan tersebut [12].

Dalam konteks mahasiswa, penelitian ini memiliki kepentingan yang terletak pada potensi gamifikasi dalam proses pembelajaran membuat evaluasi lebih mudah dan menarik bagi mahasiswa/i, menciptakan suasana yang menyenangkan [13]. Selain itu, gamifikasi bertujuan

untuk mengajak mahasiswa/i secara aktif, mendorong semangat dan motivasi mereka, serta memberikan bantuan dalam belajar untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapi [14]. Penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran sekolah dan pelatihan di berbagai sektor telah menjadi topik yang terkini, didorong oleh kemajuan teknologi informasi [4]. Dalam artikel ini, akan disajikan beberapa temuan utama terkait media gamifikasi dalam lingkungan e-learning bagi mahasiswa. Temuan-temuan ini akan memberikan wawasan yang lebih baik tentang elemen-elemen media gamifikasi yang paling berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam lingkungan e-learning dan kontribusinya terhadap bidang penelitian yang lebih luas. Penggunaan gamifikasi dalam pengembangan sistem e-learning untuk tugas-tugas kuliah dapat meningkatkan minat mahasiswa dan menghasilkan aplikasi yang lebih digemari [2]. Selain itu, penggabungan karakteristik gamifikasi dan e-learning dapat membawa manfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran [7]. Penelitian ini berkaitan dengan pengintegrasian mekanisme gamifikasi dalam konteks e-learning serta korelasi antara elemen mekanika tersebut dan jenis-jenis pemain dalam proses pembelajaran [12].

Meskipun penelitian sebelumnya telah memberikan pemahaman yang baik tentang media gamifikasi dalam lingkungan e-learning, masih ada beberapa pertanyaan yang belum terjawab. Misalnya, elemen-elemen media gamifikasi apa saja yang paling berpengaruh untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam lingkungan e-learning? Apa saja perbedaan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran terhadap dampak gamifikasi? Pertanyaan-pertanyaan ini akan menjadi fokus penelitian ini dan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan media gamifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media gamifikasi dalam lingkungan e-learning. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui survei dan analisis data menggunakan metode statistik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait elemen-elemen media gamifikasi yang paling berpengaruh untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam lingkungan e-learning dan perbedaan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran pada dampak gamifikasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional [15]. Desain ini memungkinkan data dikumpulkan pada satu titik waktu, memberikan gambaran mengenai populasi [16]. Responden atau sampel penelitian dalam penelitian ini diidentifikasi menggunakan kuesioner sebagai metode penelitiannya [17]. Penelitian ini mengumpulkan hasil data dari 64 responden. Metode kuesioner sering digunakan dalam suatu studi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari responden dengan jumlah yang besar [17].

Metode pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini tidak disebutkan secara jelas dalam referensi yang diberikan. Namun, penggunaan kuesioner dapat menunjukkan bahwa metode pengambilan sampel non-probabilitas mungkin telah digunakan [17]. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah lembar kuesioner atau angket [17]. Kuesioner adalah alat yang sangat sering digunakan dalam penelitian survei untuk mengumpulkan data dari responden [17]. Rincian spesifik dari kuesioner dan strukturnya berikut:

**Tabel 1.** Rincian Spesifik Kuesioner dan Strukturnya

No	Aspek / Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan	Referensi
1	Achiever (Penerima)	Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas	A1	[10]
		Menerima "lencana kemenangan" karena menjadi mahasiswa pertama yang menyelesaikan masalah tertentu penugasan	A2	

No	Aspek / Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan	Referensi
2	Explorer (Penjelajah)	Menerima "lencana misi" untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu	A3	
		Menerima "lencana keahlian level-X" untuk menyelesaikan sejumlah masalah tertentu tugas dengan tingkat kesulitan X	A4	
		Menerima "sertifikat penugasan" untuk memperoleh sejumlah tertentu lencana kemenangan, misi, dan/atau keahlian	A5	
		Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas	E1	
		Menerima "lencana penjelajah" untuk bertanya (guru/sistem) dan menyelesaikan tugas tersembunyi dengan tingkat kesulitan tinggi	E2	
		Menerima "lencana petualang" untuk bertanya (guru/sistem) dan menyelesaikan tugas di luar topik penelitian	E3	
		Menerima "lencana penyesuai" untuk mengusulkan dan menyelesaikan adaptasi atau modifikasi tugas	E4	
3	Socializer (Sosialitator)	Menerima "lencana pencipta" untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas	E5	
		Memilih bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas	S1	
		Menerima poin untuk peringkat kompetisi dengan menyelesaikan tugas	S2	
		Menerima "lencana kolega" (dari anggota tim saya) karena keberadaannya sangat partisipatif dan kooperatif	S3	
		Menciptakan "hubungan kembar" dengan mahasiswa yang saya senang bekerja sama	S4	
		Memberikan "lencana pria" kepada mahasiswa yang saya minta bantuannya menyelesaikan suatu tugas	S5	
		Menerima "lencana pria" dari seorang mahasiswa yang saya bantu dalam menyelesaikan sebuah penugasan	P1	
4	Philanthropist (Dermawan)	Membantu mahasiswa menyelesaikan tugas	P2	
		Merepresentasikan solusi tugas di papan tulis	P3	
		Tanyakan (guru/sistem) untuk solusi tugas	P4	
		Saling bertukar "cincin" dengan mahasiswa lain	P5	
		Memberikan salah satu cincinku kepada seorang mahasiswa	P6	

Pada penelitian ini, teknik analisis deskriptif yang diterapkan meliputi penyajian ukuran-ukuran seperti mean, median, modus, sum, max, dan min [15]. Analisis deskriptif merupakan metode

statistik yang berguna dalam meringkas dan menggambarkan karakteristik utama dari suatu set data [15]. Langkah-langkah ini membantu dalam menyajikan informasi tentang kecenderungan sentral dan variabilitas data.

Secara singkat, artikel “Analisis Media Gamifikasi Dalam Lingkungan E-learning” menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional. Responden atau sampel penelitian dipilih menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Rincian spesifik dari kuesioner dan strukturnya tidak tersedia di dalam referensi. Teknik analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penyajian ukuran-ukuran seperti mean, median, modus, sum, max, dan min.

### 3. HASIL

Pada hasil penelitian, kami mengumpulkan data responden berdasarkan gender, yaitu laki-laki (Male) dan perempuan (Female). Dari total jumlah responden sebanyak 64 orang, terdapat 27 responden laki-laki, yang mengisi kuesioner sekitar 57,8% dari seluruh sampel. Sementara itu, sebanyak 37 responden perempuan, yang mengisi kuesioner sekitar 42,2% dari total sampel. Dari hasil persentase, menunjukkan bahwa penelitian ini mencakup 2 kelompok gender, meskipun mayoritas responden adalah perempuan.

Kemudian, terdapat juga rata-rata usia responden (Mean age) berdasarkan gender. Rata-rata usia responden laki-laki (Male) adalah sekitar 19,37 tahun. Sementara, rata-rata usia responden perempuan (Female) adalah sekitar 18,97 tahun. Data ini memberikan pemahaman terkait karakteristik usia responden, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan media gamifikasi dalam lingkungan e-learning. Secara keseluruhan, tabel di bawah memberikan data yang penting dalam memahami profil responden kami. Kombinasi dari gender, jumlah responden, persentase responden, dan rata-rata usia adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil dan temuan dalam penelitian kami.

**Tabel 2.** Demografi Responden

Jenis Kelamin	N	Presentase (%)	Rata-Rata Umur (Tahun)
Laki-Laki	27	57,8%	19,37 Tahun
Perempuan	37	42,2%	18,97 Tahun
Total	64		

#### 3.1 ASPEK ACHIEVER (PENERIMA)

Pada pernyataan 1 memiliki rata-rata 3,38 dan pernyataan 2 rata-rata 3,56. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Achiever (Penerima) pernyataan 2 memiliki pengaruh yang tinggi menurut responden dan pernyataan 1 memiliki nilai rata-rata paling rendah. Hal ini berarti pada aspek Achiever (Penerima) pernyataan 1 menunjukkan bahwa pada aspek Achiever (Penerima) memiliki pengaruh yang rendah menurut responden.

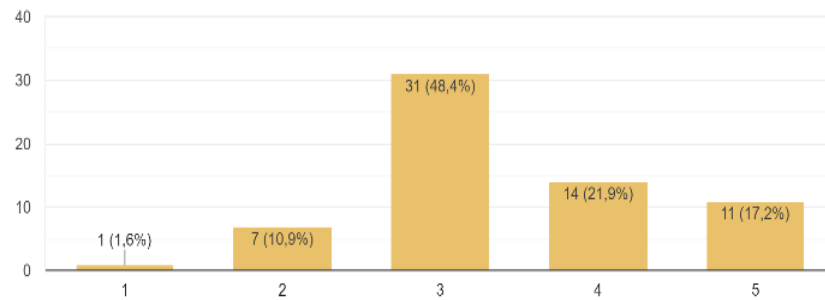
**Tabel 3.** Data Deskriptif Aspek/Faktor Achiever (Penerima)

No	Item/Pertanyaan/Pernyataan	Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas	3,38	3	3	1	5	149
2	Menerima “lencana misi” untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu	3,56	3	3	1	5	157

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 31 atau 48,4% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap bekerja sendiri dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 1 responden atau 1,6% memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap bekerja sendiri dalam menyelesaikan tugas.

Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan Tugas

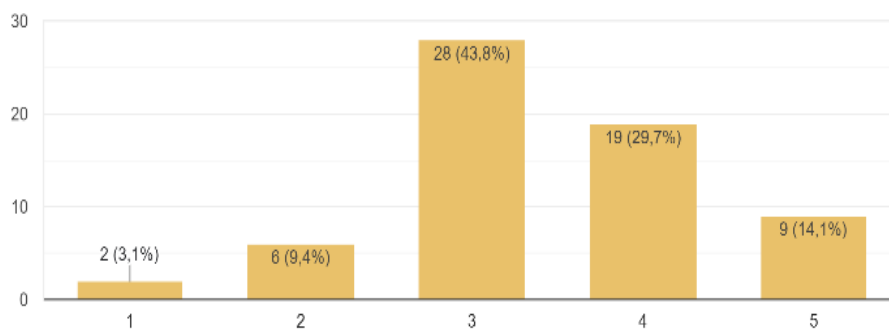
64 jawaban

**Gambar 1.** Memilih bekerja sendiri untuk mengerjakan tugas

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 28 atau 43,8% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap menerima “lencana misi” untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 2 atau 3,1% responden memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap menerima “lencana misi” untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu.

Menerima "Lencana Misi" untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu

64 jawaban

**Gambar 2.** Menerima “lencana misi” untuk menyelesaikan sejumlah tugas tertentu

### 3.2 ASPEK EXPLORER (PENJELAJAH)

Pada pernyataan 1 memiliki rata-rata 3,4 dan pernyataan 2 rata-rata 3,54. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Explorer (Penjelajah) pernyataan 2 memiliki pengaruh yang tinggi menurut responden dan pernyataan 1 memiliki nilai rata-rata paling rendah. Hal ini berarti pada aspek Explorer (Penjelajah) memiliki pengaruh yang rendah menurut responden.

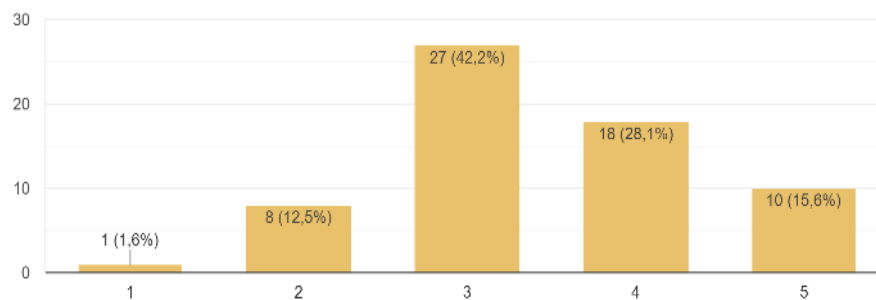
**Tabel 4.** Data Deskriptif Aspek/Faktor Explorer (Penjelajah)

No	Item/Pertanyaan/Pernyataan	Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas	3,4	3	3	1	5	150

2	Menerima “lencana pencipta” untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas	3,54	3,5	3	1	5	156
---	--	------	-----	---	---	---	-----

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 27 atau 42,2% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap bekerja sendiri dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 1 atau 1,6% responden memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap bekerja sendiri dalam menyelesaikan tugas.

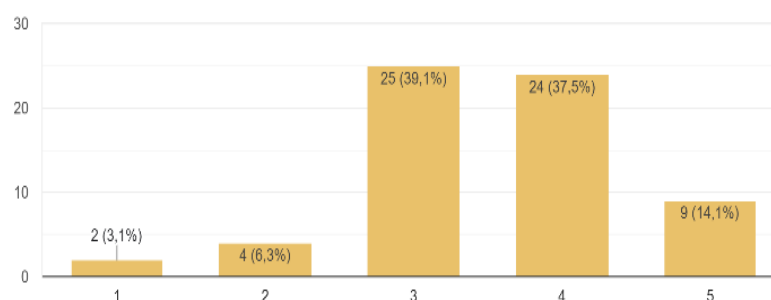
Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas  
64 jawaban



**Gambar 3.** Memilih bekerja sendiri untuk menyelesaikan tugas

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 25 atau 39,1% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap menerima “lencana pencipta” untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 2 atau 3,1% memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap menerima “lencana pencipta” untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas.

Menerima “lencana pencipta” untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas  
64 jawaban



**Gambar 4.** Menerima “lencana pencipta” untuk mengusulkan dan menyelesaikan tugas baru kreativitas

### 3.3 ASPEK SOCIALIZER (SOSIALITATOR)

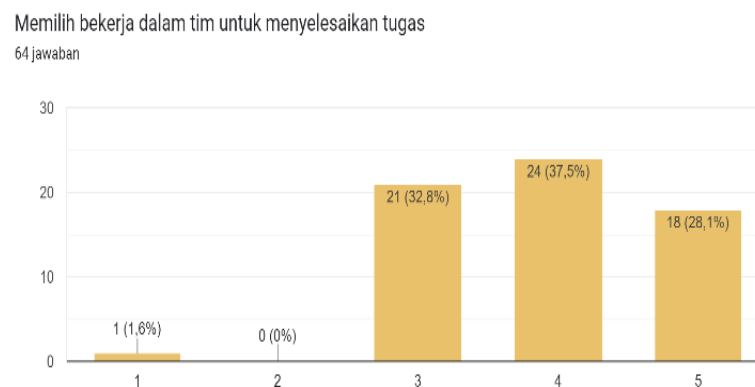
Pada pernyataan 1 memiliki rata-rata 3,9 dan pernyataan 2 rata-rata 3,51. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Socializer (Sosialitator) pernyataan 1 memiliki pengaruh yang tinggi menurut

responden dan pernyataan 2 memiliki nilai rata-rata paling rendah. Hal ini berarti pada aspek Socializer (Sosialitator) memiliki pengaruh yang rendah menurut responden.

**Tabel 5.** Data Deskriptif Aspek/Faktor Socializer (Sosialitator)

No	Item/Pertanyaan/Pernyataan	Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Memilih bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas	3,9	4	4	1	5	250
2	Memberikan "lencana pria" kepada siswa yang saya minta bantuannya menyelesaikan suatu tugas	3,51	3	3	2	5	225

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 24 atau 37,5% responden memberikan penilaian 4, yang menunjukkan preferensi setuju terhadap bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 1 atau 1,6% responden memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas.

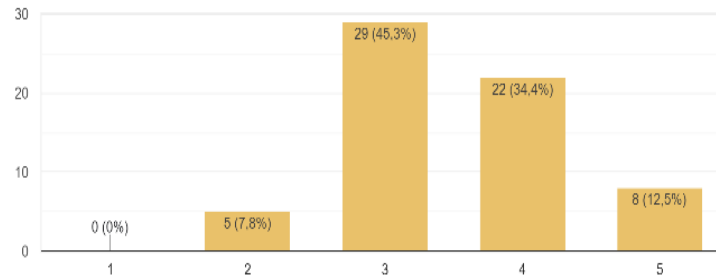


**Gambar 5.** Memilih bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 29 atau 45,3% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap memberikan "lencana pria" kepada mahasiswa yang dimintai bantuan dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 5 atau 7,8% responden memberikan penilaian 2, yang menunjukkan preferensi tidak setuju terhadap memberikan "lencana pria" kepada mahasiswa yang dimintai bantuan dalam menyelesaikan tugas.



Memberikan "lencana pria" kepada mahasiswa yang saya minta bantuannya Menyelesaikan suatu tugas  
64 jawaban



**Gambar 6.** Memberikan "lencana pria" kepada mahasiswa yang saya minta bantuannya menyelesaikan suatu tugas

### 3.4 ASPEK PHILANTROPIST (DERMAWAN)

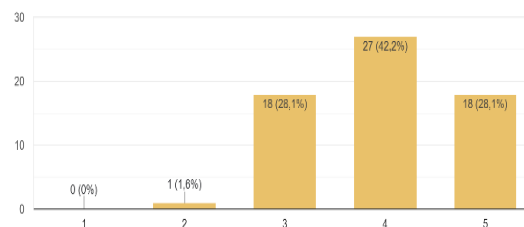
Pada pernyataan 1 memiliki rata-rata 3,96 dan pernyataan 2 rata-rata 3,1. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Philantropist (dermawan) pernyataan memiliki 1 pengaruh yang tinggi menurut responden dan pernyataan 2 memiliki nilai rata-rata yang paling rendah. Hal ini berarti pada aspek Philantropist (Dermawan) memiliki pengaruh yang rendah menurut responden.

**Tabel 6.** Data Deskriptif Aspek/Faktor Philantropis (Dermawan)

No	Item/Pertanyaan/Pernyataan	Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum	Sum
1	Tanyakan (guru/sistem) untuk solusi tugas	3,96	4	4	2	5	254
2	Saling bertukar "cincin" dengan mahasiswa lain	3,1	3	3	1	5	199

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 27 atau 42,2% responden memberikan penilaian 4, yang menunjukkan preferensi setuju terhadap bertanya kepada guru/sistem untuk menemukan solusi tugas. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 1 atau 1,6% responden memberikan penilaian 2, yang menunjukkan preferensi tidak setuju terhadap bertanya kepada guru/sistem untuk menemukan solusi tugas.

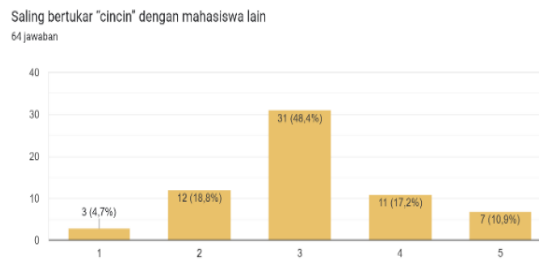
Tanyakan (guru/sistem) untuk solusi tugas  
64 jawaban



**Gambar 7.** Tanyakan (guru/sistem) untuk solusi tugas

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 31 atau 48,4% responden memberikan penilaian 3, yang menunjukkan preferensi netral terhadap saling bertukar "cincin" dengan mahasiswa lain. Sedangkan, minoritas mahasiswa dengan jumlah 3 atau

4,7% responden memberikan penilaian 1, yang menunjukkan preferensi sangat tidak setuju terhadap bertukar “cincin” dengan mahasiswa lain.



**Gambar 8.** Saling bertukar “cincin” dengan mahasiswa lain

#### 4. PEMBAHASAN

Dalam artikel ini, kami menyajikan temuan utama studi terkait media gamifikasi dalam lingkungan e-learning di kalangan mahasiswa. Temuan-temuan ini dapat memberikan wawasan mendalam mengenai elemen-elemen media gamifikasi yang berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam lingkungan e-learning [2]. Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa aspek philanthropist (dermawan) memiliki dampak tertinggi dalam gamifikasi di lingkungan e-learning dengan nilai rata-rata 3,96, di ikuti oleh aspek socializer (sosialitator) dengan rata-rata 3,9. Sementara itu, aspek dengan dampak yang lebih rendah, yaitu aspek achiever (penerima) dengan rata-rata 3,38 dan aspek explorer (penjelajah) dengan rata-rata 3,4. Penelitian ini mencakup integrasi mekanisme gamifikasi dalam konteks e-learning dan mengungkap korelasi antara elemen mekanika tersebut dengan jenis-jenis pemain dalam proses pembelajaran [12].

Makna dari temuan utama di atas terletak pada dampak yang paling berpengaruh di antara keempat aspek, yaitu aspek philanthropist (dermawan) dan socializer (sosialitator) yang memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam lingkungan e-learning di kalangan mahasiswa. Temuan ini mengandung unsur-unsur seperti kerja sama, interaksi sosial, kontribusi dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran e-learning. Penelitian ini secara konsisten mendukung temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa dalam lingkungan e-learning [18],[19],[20]. Hubungan tersebut menegaskan bahwa, keterlibatan mahasiswa dalam e-learning dapat ditingkatkan melalui penerapan yang tepat dari elemen-elemen gamifikasi [10],[21],[22].

Temuan penelitian kami mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam e-learning di kalangan mahasiswa, menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran e-learning yang meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Temuan konsisten mengenai peningkatan kesenangan, motivasi, dan partisipasi mahasiswa dalam model e-learning berbasis gamifikasi [2]. Selanjutnya, hasil studi Quizizz menunjukkan persepsi positif mahasiswa terhadap gamifikasi, meningkatkan keasyikan pembelajaran, penguasaan materi, serta motivasi dan partisipasi [11]. Penelitian menyoroti strategi gamifikasi, termasuk mekanika permainan dan estetika, sebagai elemen kunci untuk melibatkan siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah [23],[24],[25]. Meski memberikan wawasan yang mendalam, penelitian ini mengidentifikasi pertanyaan yang masih belum terjawab, seperti elemen gamifikasi yang paling berpengaruh dan faktor-faktor siswa serta konteks pembelajaran yang

mempengaruhi dampak gamifikasi. Sumbangan ini penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan gamifikasi dalam e-learning, terutama di tingkat perguruan tinggi.

Dalam artikel ini, hasil utama penelitian tentang pengintegrasian gamifikasi dalam e-learning di antara mahasiswa dikemukakan. Temuan-temuan ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam mengenai elemen-elemen gamifikasi yang memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran e-learning. Meskipun gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa, contohnya lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan materi pembelajaran. Di samping itu, meskipun penelitian menyoroti keuntungan dari penggabungan karakteristik gamifikasi dan e-learning, alternatifnya mencakup penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh khusus dari karakteristik gamifikasi dan sejauh mana dampaknya dapat diukur dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, artikel ini dapat dijadikan awal untuk penyelidikan lebih lanjut terkait pengembangan pendekatan baru dalam e-learning untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam e-learning dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Studi ini memberikan perspektif terperinci mengenai elemen-elemen gamifikasi yang berdampak pada efektivitas pembelajaran e-learning. Hasil penelitian menunjukkan distribusi responden berdasarkan gender dan karakteristik usia, yang mungkin memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan media gamifikasi dalam lingkungan e-learning. Berdasarkan hasil dari temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa aspek philanthropist (dermawan) dan socializer (sosialitator) yang memiliki pengaruh paling besar terhadap gamifikasi di lingkungan e-learning, dengan nilai rata-rata 3,96 dan 3,9. Hasil ini memberikan wawasan rinci tentang elemen media gamifikasi yang mempengaruhi peningkatan hasil pembelajaran di lingkungan e-learning. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan hubungan antara elemen mekanika gamifikasi dan tipe pemain dalam proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya melibatkan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap faktor-faktor individual yang dapat mempengaruhi keputusan mahasiswa terhadap aspek gamifikasi. Selain itu, penelitian tambahan dapat mengeksplorasi strategi integrasi berbagai elemen gamifikasi untuk mencapai tingkat keterlibatan mahasiswa yang optimal.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, termasuk keterbatasan sampel. Oleh karena itu, perlu dilakukan generalisasi temuan dengan hati-hati. Keterbatasan lain juga melibatkan aspek-aspek gamifikasi yang di analisis hanya terdiri atas 4 aspek. Mengakui keterbatasan-keterbatasan ini memberikan dasar untuk melakukan interpretasi temuan dengan bijak. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup eksplorasi mendalam terhadap faktor-faktor individu yang dapat mempengaruhi preferensi mahasiswa terhadap aspek-aspek gamifikasi. Selain itu, penelitian tambahan dapat menginvestigasi strategi integrasi kombinasi elemen gamifikasi untuk mencapai tingkat keterlibatan mahasiswa yang maksimal.

## **REFERENSI**

- [1] F. Wijayanti, A. H. Miqawati, S. Binarkaheni, F. Sulaiman, dan N. A. Damayanti, "Pelatihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Online," *Selaparang*, vol. 6, no. 3, hlm. 1436, Sep 2022, doi: 10.31764/jpmb.v6i3.9910.
- [2] I. Rumaf dan F. Marisa, "Model E-Learning Berbasis Gamifikasi (Studi Kasus Di Prodi Teknik Informatika Univ Widyagama)," vol. 2, no. 1, 2023.

- [3] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, A. R. Wardhani, S. W. Iriananda, dan M. Andarwati, "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan," *JOINTECS*, vol. 5, no. 3, hlm. 219, Sep 2020, doi: 10.31328/jointecs.v5i3.1490.
- [4] Y.-F. Wang, Y.-F. Hsu, dan K. Fang, "The key elements of gamification in corporate training – The Delphi method," *Entertainment Computing*, vol. 40, hlm. 100463, Jan 2022, doi: 10.1016/j.entcom.2021.100463.
- [5] R. N. Fitria, W. Murtafiah, dan R. Lusiana, "Pengembangan pembelajaran gamifikasi materi persamaan lingkaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa".
- [6] P. Anunpattana, M. N. A. Khalid, H. Iida, dan W. Inchamnan, "Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom," *Heliyon*, vol. 7, no. 12, hlm. e08637, Des 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e08637.
- [7] A. K. Yaniaja, H. Wahyudrajat, dan V. T. D, "Pengenalan Model Gamifikasi ke Dalam E-learning Pada Perguruan Tinggi," vol. 1, hlm. 21–29, Nov 2020.
- [8] D. N. Sari dan A. R. Alfiyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review," 2023.
- [9] M. I. Abdullah, D. Inayati, dan N. N. Karyawati, "Nearpod use as a learning platform to improve student learning motivation in an elementary school," *EduLearn*, vol. 16, no. 1, hlm. 121–129, Feb 2022, doi: 10.11591/edulearn.v16i1.20421.
- [10] B. Gil, I. Cantador, dan A. Marczewski, "Validating Gamification Mechanics and Player Types in an E-learning Environment," *Design for Teaching and Learning in a Networked World*, vol. 9307, hlm. 568–572, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-24258-3\_61.
- [11] D.- Efendi dan Z. Sesmiarni, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam," *ATJPI*, vol. 3, no. 2, hlm. 90, Nov 2022, doi: 10.31958/atjpi.v3i2.7626.
- [12] M. Mambang dkk., "Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan," *abdimas\_if*, vol. 3, no. 1, hlm. 21–28, Apr 2022, doi: 10.32764/abdimas\_if.v3i1.2439.
- [13] D. Zalillah dan A. Alfurqan, "Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang," *JM*, vol. 4, no. 2, hlm. 491–504, Agu 2022, doi: 10.36088/manazhim.v4i2.1996.
- [14] R. Sobrino-Duque, N. Martínez-Rojo, J. M. Carrillo-de-Gea, J. J. López-Jiménez, J. Nicolás, dan J. L. Fernández-Alemán, "Evaluating a gamification proposal for learning usability heuristics: Heureka," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 161, hlm. 102774, Mei 2022, doi: 10.1016/j.ijhcs.2022.102774.
- [15] J. F. Hair Jr, M. Sarstedt, L. Hopkins, dan V. G. Kuppelwieser, "Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research," *European Business Review*, vol. 26, no. 2, hlm. 106–121, Mar 2014, doi: 10.1108/EBR-10-2013-0128.
- [16] A. Zeb, . H., M. Ali, R. Baig, dan S. Rahman, "Pre-Operative Anxiety in Patients at Tertiary Care Hospital Peshawar Pakistan," *SARJNHC*, vol. 01, no. 01, hlm. 26–30, Sep 2019, doi: 10.36346/sarjnhc.2019.v01i01.004.

- [17] B. Lund, "The questionnaire method in systems research: an overview of sample sizes, response rates and statistical approaches utilized in studies," *VJIKMS*, vol. 53, no. 1, hlm. 1–10, Jan 2023, doi: 10.1108/VJIKMS-08-2020-0156.
- [18] M. Hassan, U. Habiba, F. Majeed, and M. Shoaib, "Adaptive gamification in e-learning based on students' learning styles," *Interactive Learning Environments*, vol. 29, pp. 545-565, 2019. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1588745>.
- [19] I. Bouchrika, N. Harrati, V. Wanick, and G. Wills, "Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems," *Interactive Learning Environments*, vol. 29, pp. 1244-1257, 2019. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>.
- [20] F. Rahayu, L. Nugroho, R. Ferdiana, and D. Setyohadi, "Motivation and Engagement of Final-Year Students When Using E-learning: A Qualitative Study of Gamification in Pandemic Situation," *Sustainability*, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.3390/su14148906>.
- [21] A. Saleem, N. Noori, and F. Ozdamli, "Gamification Applications in E-learning: A Literature Review," *Technology, Knowledge and Learning*, vol. 27, pp. 139-159, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>.
- [22] F. Khaleel, N. Ashaari, and T. Wook, "The impact of gamification on students learning engagement," *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.11591/IJECE.V10I5.PP4965-4972>.
- [23] 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.
- [24] Machmud, M. T., & Fakhri, M. M. Indonesia Teacher Competencies in Integrating Information and Communications Technology for Education. *Athens Journal of Technology & Engineering*, 331.
- [25] C. Pei and J. Harun, "Gamification Elements and Students' Collaborative Problem-Solving Skills: A Literature Analysis," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i4/16541>.