

PENGARUH MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA

Andika Isma^{1*}, Della Fadhilatunisa², Muh. Juharman³, Andi Shelma Putri Azzahra⁴, Ahmad Faris Al Faruq⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar

¹andika.isma@unm.ac.id

²della.fadhilatunisa@uin-alaududin.ac.id

³muhjuharman@gmail.com

⁴andishlmaa@gmail.com

⁵ahmadfarisalfaruqq@gmail.com

Abstrak - Salah satu strategi pembelajaran dalam bidang Teknologi Informasi adalah dengan menggunakan metode gamifikasi untuk mengembangkan metode pembelajaran. Menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran membutuhkan strategi untuk menggunakannya sebagai metode yang melibatkan orang, memberikan dorongan, motivasi, dan belajar memecahkan masalah. Setiap gamifikasi yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pendampingan dan penggunaan gamifikasi dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan bagi mahasiswa JTik dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Pendampingan penggunaan gamifikasi untuk pendidikan di masa mendatang harus dilakukan untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa agar proses pembelajaran dapat beradaptasi dengan perubahan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi quizizz pada proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Terdapat 102 subjek yang terdiri dari 85 mahasiswa PTIK, dan 17 mahasiswa Tekom. Data dikumpulkan dengan menggunakan google form dengan bentuk pertanyaan terbuka. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya dampak positif dari media e-learning berbasis gamification terhadap minat belajar mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Kata Kunci: *e-learning*, gamifikasi, motivasi

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu langkah terpenting yang dapat dilakukan seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya [1]. Membangun sumber daya manusia yang berkualitas juga membutuhkan pendidikan yang berkualitas pula [2]. Pendidikan yang berkualitas dicapai melalui proses pembelajaran yang baik. Di era Revolusi Industri 4.0 ini proses pembelajaran telah menjadi tantangan kepada para tenaga pendidik [3]. Karena output dari pembelajaran ini diharuskan menunjukkan keterampilan serta kompetensi yang baru, pada era Revolusi Industri ini pembelajaran harus didukung oleh alat, media ataupun wadah pembelajaran yang baik terhadap karakteristik peserta didik saat ini [4]. Menurut Suhara et al. dalam (Kertz et al., 2017) pembelajaran yang ingin terlaksana perlu proses yang sesuai serta responsif terhadap keadaan era Revolusi Industri ini, termasuk pemilihan rancangan pembelajaran, penggunaan metode atau alat pembelajaran serta pemilihan perangkat yang sesuai untuk penilaian pembelajaran.

Hal-hal yang harus diamati pada pembelajaran, merupakan penggunaan dan pilihan alat pembelajaran, terutama saat menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa [5]. Dari segi pendidikan, media merupakan alat yang cukup strategis untuk penentuan suatu keberhasilan dari jalannya suatu pembelajaran. Karena dapat membuat dinamika tersendiri bagi siswa terhadap kehadirannya (Kertz

et al., 2017). Selanjutnya, dosen perlu menentukan sumber pengajaran yang tepat untuk dipergunakan [6]. Penggunaan media pendidikan merupakan hal yang perlu diingat dalam transmisi informasi (materi), secara alami membuat daya tarik terhadap siswa, menyalurkan motivasi, senang untuk berpartisipasi saat pembelajaran, terutama pada keadaan revolusi industri ini [7]. Menurut Abidin dalam [8] yang menyatakan bahwa penentuan alat merupakan suatu penentuan yang baik dan krusial mengenai kesesuaian jenis alat yang dipergunakan, dan pada akhirnya cukup memberi dampak efektifitas pada proses belajar.

Pembelajaran menggunakan *gamification* adalah alat belajar yang baik digunakan saat belajar di masa sekarang [9]. Pembelajaran dengan model *gamification* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi [10]. Menurut Sutopo dalam (Kertz et al., 2017) teknologi informasi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat, manipulasi dan pengendalian informasi, sedangkan teknologi komunikasi mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mengirimkan informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Salah satu media pembelajaran online dengan model *gamification* yang umum digunakan adalah Quizizz [11]. Dengan aplikasi ini, dosen dapat menggabungkan

pengajaran, diskusi, dan penilaian [12]. Quizizz menghubungkan semua dosen di seluruh dunia, dan semua dosen memiliki akses gratis ke Quizizz [13]. Oleh karena itu, dosen kreatif dalam pelaksanaan pembelajarannya dan tidak pernah kehabisan ide [14]. Aplikasi ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Memang, Quizizz memiliki pengaturan waktu mulai dan berakhir. Siswa cukup memasukkan kode permainan untuk memulai kuis, tanpa harus berada di ruangan yang sama dengan dosen atau temannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: “PENGARUH MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *GAMIFICATION* TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA JTIK”.

Gamifikasi adalah penggunaan elemen, teknik, dan strategi belajar berbasis permainan untuk mempromosikan pembelajaran melalui peningkatan keterlibatan, menumbuhkan motivasi dan mendukung keterampilan berfikir kritis. Definisi operasional gamifikasi ini adalah mempromosikan pembelajaran yang berbeda dengan aplikasi lain juga di dalam permainan terdapat avatas, rencana, poin, level, papan peringkat, hadiah virtual, dan misi. Yang terakhir adalah referensi strategi permainan, yang mana difokuskan pada elemen permainan yang memungkinkan interaksi sosial pada setiap mahasiswa. Sebagai tambahan, motivasi dan keterlibatan termasuk dalam efek gamifikasi terhadap minat belajar mahasiswa.

Gamifikasi memiliki kehadiran yang luar dalam pengaturan militer dan bisnis, namun baru muncul aplikasi dalam konteks pendidikan yang mendapatkan dukungan di kalangan pendidik dan peneliti. Ludgate, Becker dan Johnson (2015) berargumen bahwa pendidik mengakui bahwa permainan yang dirancang secara efektif dapat mempromosikan keuntungan besar dalam produktivitas dan kreativitas di kalangan mahasiswa. Meskipun komponen game digital tidak memiliki berbagai aplikasi dalam belajar mengajar, namun berfokus pada elemen video game digital yang digunakan dalam konteks pedagogis sebagai cara yang dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan dalam tugas dan meningkatkan motivasi semangat belajar mahasiswa.

Alasan di balik penggunaan elemen video game untuk tujuan pedagogis adalah untuk menarik perhatian jutaan pemain di seluruh dunia. Namun, popularitas seharusnya tidak menjadi satu-satunya alasan untuk membenarkan elemen gambar dari video permainan dan memanfaatkannya dalam pendidikan. Gee (2003) mencamtumkan tiga puluh enam prinsip pedagogis iyang diambil dari video game dan diterapkan ke dalam konteks pendidikan. Salah satunya yang penting adalah prinsip pedagogis adalah penggunaan keterampilan berfikir kritis di mana pemain video game terlibat dan sangat diinginkan dalam dunia pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi quizizz pada proses pembelajaran [15]. Subjek penelitian adalah mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Terdapat 102 subjek yang terdiri dari 85 mahasiswa PTIK, dan 17 mahasiswa Tekom. Data dikumpulkan dengan menggunakan google form dengan bentuk pertanyaan terbuka. Adapun beberapa aspek yang ingin diketahui adalah bagaimana efektivitas aplikasi quizizz dalam minat belajar mahasiswa, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz, apakah aplikasi quizizz membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan, apakah aplikasi quizizz membuat mahasiswa menjadi lebih fokus belajar, apakah aplikasi quizizz membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, dan bagaimana kebermanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui skor setiap pernyataan dalam kuesioner, data dinilai secara kuantitatif menggunakan skala likert sebagai berikut :

Keterangan	Skala
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Setelah data dinilai, nilai rata-rata ditentukan atau dihitung menggunakan perhitungan aritmatika dengan menggunakan mean. Setelah menghitung data, peneliti menganalisis kategori kuesioner melalui skor interval sebagai berikut :

Keterangan	Skala
Sangat tidak setuju	1,00-1,75
Tidak setuju	1,76-2,50
Setuju	2,51-3,25
Sangat setuju	3,26-4,00

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan uraian hasil skala angket terhadap Metode *E-learning* berbasis *Gamification* yang terdiri dari 15 pertanyaan. Hasil rekap angket untuk indikator pertama yaitu Metode *E-learning* berbasis *Gamification* membuat mahasiswa merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *E-learning* yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

TABEL 1. REKAP ANGKET TERHADAP KESULITAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN *E-LEARNING* MENGGUNAKAN MODEL *GAMIFICATION*.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	72 (71%)	23 (22%)	7 (7%)	241	2.3	Positif

Pernyataan 1 : Apakah anda merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning* menggunakan model *gamification*

Berdasarkan tabel 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa JTİK tidak merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *E-learning* menggunakan Model *Gamification*. Adapun total dari presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 29% serta 71% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 2 menunjukkan hasil rekap angket apakah langkah-langkah pembelajaran *gamification* sangat baik bagi mahasiswa.

TABEL 2. REKAP ANGKET APAKAH LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* SANGAT BAIK BAGI MAHASISWA.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	6 (6%)	76 (74%)	20 (20%)	320	3.1	Positif

Pernyataan 2 : Apakah langkah-langkah pembelajaran *gamification* sangat baik bagi mahasiswa.

Berdasarkan tabel 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran *gamification* sangat baik bagi mahasiswa JTİK. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 94% serta 6% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 3 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 3. REKAP ANGKET TERHADAP

PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP *GAMIFICATION* DAPAT MEMBANTU MAHASISWA JTİK DALAM MEMAHAMI MATERI PELAJARAN.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	11 (11%)	74 (72%)	17 (17%)	312	3	Positif

Pernyataan 3 : Pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu saya memahami materi pelajaran

Berdasarkan tabel 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam memahami materi pelajaran. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 89% serta 11% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 4 menunjukkan hasil rekap angket terhadap metode pembelajaran *gamification* sangat menyenangkan bagi mahasiswa JTİK.

TABEL 4. REKAP ANGKET TERHADAP METODE PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* SANGAT MENYENANGKAN BAGI MAHASISWA JTİK.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	3 (3%)	63 (62%)	36 (35%)	339	3.3	Positif

Pernyataan 4 : Pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu saya memahami materi pelajaran

Berdasarkan tabel 4 dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *gamification* sangat menyenangkan bagi mahasiswa JTİK. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 97% serta 3% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 5 menunjukkan hasil rekap angket terhadap mahasiswa JTİK lebih termotivasi untuk belajar dengan model pembelajaran *gamification*.

TABEL 5. REKAP ANGKET TERHADAP MAHASISWA JTİK LEBIH TERMOTIVASI UNTUK BELAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
-------------------------------	--	--	--	-----	------	----------

1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	12 (12%)	67 (66%)	23 (22%)	313	3	Positif

Pernyataan 5 : Saya lebih termotivasi untuk belajar dengan model pembelajaran *gamification*.

Berdasarkan tabel 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa JTIC lebih termotivasi untuk belajar dengan model pembelajaran *gamification*. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 88% serta 12% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 6 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran daring dengan bantuan *e-learning* berbasis *gamification* berjalan dengan baik.

TABEL 6. REKAP ANGKET TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DENGAN BANTUAN E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION BERJALAN DENGAN BAIK.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	14 (14%)	73 (71%)	15 (15%)	307	3	Positif

Pernyataan 6 : Menurut saya, pembelajaran daring dengan bantuan *e-learning* berbasis *gamification* berjalan dengan baik.

Berdasarkan tabel 6 dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring dengan bantuan *e-learning* berbasis *gamification* berjalan dengan baik. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 86% serta 14% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 7 menunjukkan hasil rekap angket terhadap adanya model pembelajaran *gamification* ini dapat membantu pembelajaran mahasiswa JTIC menjadi efisien dan efektif.

TABEL 7. REKAP ANGKET TERHADAP ADANYA MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION INI DAPAT MEMBANTU PEMBELAJARAN MAHASISWA JTIC MENJADI EFISIEN DAN EFEKTIF.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	12 (12%)	67 (66%)	23 (22%)	313	3	Positif

0 (0%)	4 (4%)	82 (80%)	16 (16%)	318	3.1	Positif
-----------	-----------	-------------	-------------	-----	-----	---------

Pernyataan 7 : Menurut saya, dengan adanya model pembelajaran *gamification* ini dapat membantu pembelajaran menjadi efisien dan efektif.

Berdasarkan tabel 7 dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya model pembelajaran *gamification* ini dapat membantu pembelajaran mahasiswa JTIC menjadi efisien dan efektif. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 96% serta 4% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 8 menunjukkan hasil rekap angket terhadap motivasi mahasiswa JTIC untuk belajar lebih rajin setelah dosen memberikan materi pelajaran menggunakan model pembelajaran *gamification*.

TABEL 8. REKAP ANGKET TERHADAP MOTIVASI MAHASISWA JTIC UNTUK BELAJAR LEBIH RAJIN SETELAH DOSEN MEMBERIKAN MATERI PELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	11 (11%)	77 (75%)	14 (14%)	306	3	Positif

Pernyataan 8 : Saya termotivasi untuk belajar lebih rajin setelah dosen memberikan materi pelajaran menggunakan model pembelajaran *gamification*

Berdasarkan tabel 8 dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa JTIC termotivasi untuk belajar lebih rajin setelah dosen memberikan materi pelajaran menggunakan model pembelajaran *gamification*. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 89% serta 11% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 9 menunjukkan hasil rekap angket terhadap model pembelajaran *gamification* yang digunakan terlalu rumit dan membingungkan.

TABEL 9. REKAP ANGKET TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION YANG DIGUNAKAN TERLALU RUMIT DAN MEMBINGUNGKAN.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	11 (11%)	77 (75%)	14 (14%)	306	3	Positif

0 (0%)	66 (65%)	31 (30%)	5 (5%)	244	2.3	Negatif
-----------	-------------	-------------	-----------	-----	-----	---------

Pernyataan 9 : Saya merasa model pembelajaran *gamification* yang digunakan terlalu rumit dan membingungkan

Berdasarkan tabel 9 dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa JTİK tidak merasa rumit dan membingungkan dalam model pembelajaran *gamification*. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 35% serta 65% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 10 menunjukkan hasil rekap angket terhadap model pembelajaran *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam mengenal teknologi.

TABEL 10. REKAP ANGKET TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION DAPAT MEMBANTU MAHASISWA JTİK DALAM MENGENAL TEKNOLOGI.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	2 (2%)	72 (71%)	28 (27%)	332	3.2	Positif

Pernyataan 10 : Menurut saya, model pembelajaran *gamification* dapat membantu dalam mengenal teknologi

Berdasarkan tabel 10 dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam mengenal teknologi. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 98% serta 2% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 11 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 11. REKAP ANGKET TERHADAP MENGGUNAKAN GAMIFICATION SAYA DAPAT MEMPEROLEH PENGALAMAN BARU PADA PROSES PEMBELAJARAN.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	4 (4%)	74 (73%)	24 (23%)	326	3.1	Positif

Pernyataan 11 : Dengan menggunakan *gamification* saya dapat memperoleh pengalaman baru pada proses pembelajaran

Berdasarkan tabel 11 dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran *gamification* sangat baik bagi mahasiswa JTİK. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 96% serta 4% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 12 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 12. REKAP ANGKET TERHADAP PERLUNYA - GAMIFICATION DALAM PEMBELAJARAN MAHASISWA JTİK.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	5 (5%)	66 (65%)	31 (30%)	332	3.2	Positif

Pernyataan 12 : Apakah perlu *gamification* dalam pembelajaran?

Berdasarkan tabel 12 dapat ditarik kesimpulan bahwa *gamification* diperlukan dalam pembelajaran bagi mahasiswa JTİK. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 95% serta 5% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 13 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTİK dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 13. REKAP ANGKET TERHADAP GAMBAR ANIMASI YANG ADA PADA PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION SEPERTI MEDIA QUIZZZ, RUANGGURU, QUIPPER DLL. MEMBUAT MAHASISWA JTİK BERSEMANGAT ALAM PROSES PEMBELAJARAN.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	4 (4%)	69 (68%)	29 (28%)	329	3.2	Positif

Pernyataan 13 : Gambar animasi yang ada pada pembelajaran model *gamification* seperti media quizzz, ruangguru, quipper dll. Membuat saya bersemangat dalam proses pembelajaran

Berdasarkan tabel 13 dapat ditarik kesimpulan bahwa Gambar animasi yang ada pada pembelajaran model *gamification* seperti media Quizizz, Ruangguru, Quipper dll. membuat mahasiswa JTIC bersemangat dalam proses pembelajaran. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 96% serta 4% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 14 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTIC dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 14. REKAP ANGKET TERHADAP PEROLEHAN NILAI TINGGI SAAT MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* MEMBUAT MAHASISWA JTIC LEBIH TERTARIK DAN BERSEMANGAT DALAM BELAJAR.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	15 (15%)	65 (64%)	22 (21%)	312	3	Positif

Pernyataan 14 : Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan model pembelajaran *gamification* membuat saya lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar

Berdasarkan tabel 14 dapat ditarik kesimpulan bahwa perolehan nilai tinggi saat menggunakan model pembelajaran *gamification* membuat mahasiswa JTIC lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 85% serta 15% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, pada tabel 15 menunjukkan hasil rekap angket terhadap pembelajaran dengan konsep *gamification* dapat membantu mahasiswa JTIC dalam memahami materi pelajaran.

TABEL 15. REKAP ANGKET TERHADAP PERSETUJUAN MAHASISWA JTIC BAHWA KENDALA YANG SERING TERJADI PADA SAAT PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MODEL *GAMIFICATION* YAITU KENDALA PADA SINYAL INTERNET.

Jumlah jawaban dan presentase				Sum	Mean	Kategori
1 (sts)	2 (ts)	3 (s)	4 (ss)			
0 (0%)	19 (19%)	54 (53%)	29 (28%)	315	3	Negatif

Pernyataan 15 : Saat mengikuti kegiatan pembelajaran daring menggunakan model *gamification*, apakah anda setuju jika kendala yang sering terjadi seperti sinyal internet

tidak stabil atau kurang mumpuni?

Berdasarkan tabel 15 dapat ditarik kesimpulan bahwa persetujuan mahasiswa JTIC bahwa kendala yang sering terjadi pada saat pembelajaran daring menggunakan model *gamification* yaitu kendala pada sinyal internet. Adapun total presentase jawabannya yaitu sangat setuju dan setuju sebesar 81% serta 19% menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Selanjutnya, dari hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa pengaruh media *e-learning* berbasis *gamification* terhadap minat belajar mahasiswa JTIC adalah baik [16]. Ini didasarkan dari pengalaman beberapa mahasiswa di JTIC. Tercatat bahwa mereka lebih senang dengan pembelajaran dengan model *gamification*, mereka memperoleh nilai yang lebih tinggi melalui model pembelajaran *gamification*, mereka dapat mengenal penggunaan teknologi melalui model *gamification* dan lain-lain. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan [17] bahwa Quizizz atau pembelajaran model *gamification* dapat membuat proses pembelajaran menjadi signifikan. Peneliti menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran model *gamification* memiliki pengaruh belajar yang baik serta dapat memudahkan pembelajaran *E-learning* mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer (JTIC) di Universitas Negeri Makassar. Namun, beberapa mahasiswa masih ada juga yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *gamification* ini.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya dampak positif dari media *e-learning* berbasis *gamification* terhadap minat belajar mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Peneliti menarik beberapa kesimpulan terkait dampak dari penerapan media *e-learning* berbasis *gamification* terhadap minat belajar mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer berdasarkan pada bab sebelumnya yaitu; (1) Pembelajaran dengan metode *gamification* membuat mahasiswa lebih semangat dan termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran; (2) Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer menyukai adanya metode pembelajaran *gamification* yang berdampak positif dalam memahami materi pelajaran, mereka juga menyukai metode ini karena terdapat video animasi yang membuat pembelajaran semakin seru, tidak membosankan, dan meningkatkan semangat mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer; (3) Media *e-learning* berbasis *gamification* membuat mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer menjadi lebih rajin dalam pembelajaran serta mendapatkan nilai yang memuaskan setelah memakai metode tersebut.

Berdasarkan dari beberapa indikator tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa banyak mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer yang menyetujui adanya media *e-learning* berbasis *gamification* dalam meningkatkan semangat dan minat belajar. Terdapat beberapa batasan

dalam penelitian ini yaitu kurangnya responden dari Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Astuti and F. Febrian, "Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Matematika*, vol. 4, no. 2, pp. 111–119, Nov. 2019, doi: 10.31629/jg.v4i2.1560.
- [2] I. C. Panis, P. Setyosari, D. Kuswandi, and L. Yuliati, "Design *Gamification* Models in Higher Education: A Study in Indonesia," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 12, p. 244, Jun. 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i12.13965.
- [3] A. M. Suhara, I. Permana, and D. Firmansyah, "PENERAPAN *E-LEARNING* SOCRATIVE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA," vol. 8, no. 2, p. 7, Sep. 2019, doi: <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/1476>.
- [4] M. Kalogiannakis, S. Papadakis, and A.-I. Zourmpakis, "*Gamification* in Science Education. A Systematic Review of the Literature," *Education Sciences*, vol. 11, no. 1, p. 22, Jan. 2021, doi: 10.3390/educsci11010022.
- [5] Z. Abidin, "PENERAPAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 1, no. 1, p. 20, 2016.
- [6] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, A. R. Wardhani, S. W. Iriananda, and M. Andarwati, "Gamifikasi (*Gamification*) Konsep dan Penerapan," *JOINTECS*, vol. 5, no. 3, p. 219, Sep. 2020, doi: 10.31328/jointecs.v5i3.1490.
- [7] S. Wardana and E. M. Sagoro, "IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBANTU MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, DAN HASIL BELAJAR JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI 3 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019," *JPAI*, vol. 17, no. 2, pp. 46–57, Dec. 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i2.28693.
- [8] A. F. Kertz, T. M. Hill, J. D. Quigley, A. J. Heinrichs, J. G. Linn, and J. K. Drackley, "A 100-Year Review: Calf nutrition and management," *Journal of Dairy Science*, vol. 100, no. 12, pp. 10151–10172, Dec. 2017, doi: 10.3168/jds.2017-13062.
- [9] I. Sulthoniyah, V. N. Afianah, K. R. Afifah, and S. Lailiyah, "Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2466–2476, Feb. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2379.
- [10] R. Abdillah, A. Kuncoro, F. Erlangga, and V. Ramdhan, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi," *JPSK*, vol. 2, no. 01, pp. 92–102, Feb. 2022, doi: 10.47709/jpsk.v2i01.1363.
- [11] J. R. Arif, A. Faiz, and L. Septiani, "Penggunaan Media Quizizz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa," *ED*, vol. 4, no. 1, pp. 201–210, Dec. 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1804.
- [12] M. Islami and Hadi Soekamto, "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *JIPPG*, vol. 5, no. 2, pp. 383–392, Aug. 2022, doi: 10.23887/jippg.v5i2.48338.
- [13] A. K. Yaniaja, H. Wahyudrajat, and V. Tashya, "PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KE DALAM *E-LEARNING* PADA PERGURUAN TINGGI," vol. 1, no. 1, pp. 1–9, Nov. 2020.
- [14] F. Pradana, F. A. Bachtiar, and B. Priyambadha, "Penilaian Penerimaan Teknologi *E-learning* Pemrograman berbasis *Gamification* dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," *JTIK*, vol. 6, no. 2, p. 163, Feb. 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019621288.
- [15] R. Fauzan, "PEMANFAATAN *GAMIFICATION* KAHOOT.IT SEBAGAI ENRICHMENT KEMAMPUAN BERFIKIR HISTORIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH SEJARAH KOLONIALISME INDONESIA," vol. 2, no. 1, p. 9, 2019.
- [16] L. Asria, D. R. Sari, S. A. Ngaini, U. Muyasaroh, and F. Rahmawati, "ANALISIS ANTUSIASME SISWA DALAM EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZZIZ," *Alifmatika*, vol. 3, no. 1, pp. 1–17, Feb. 2021, doi: 10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17.
- [17] D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," *Scholaria*, vol. 12, no. 2, pp. 81–88, May 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.