

Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Muhamad Iqbal Zea Ulhaque,[✉] Muhammad Azhar Fachrezi,² Angga Hadiapurwa³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 , Bandung, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.071.06>

Article History

Submitted : 2023

Accepted : 2024

Published : 2024

Keywords

gamifikasi; motivasi;
pendidikan.

Abstrak

Perkembangan pembelajaran pada era saat ini sangat butuh teknologi, terutama teknologi digital. Salah satu penerapan dari produk teknologi digital dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi yaitu salah satu bentuk game yang ditujukan sebagai media pembelajaran, sarana latihan, sarana dalam menambah pengetahuan, dan juga media untuk melatih sikap dan perilaku pemain. Rendahnya motivasi mahasiswa untuk belajar, menjadi alasan dikembangkannya game edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh game edukasi dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan permasalahan pada penelitian kali ini bersifat dominan terjadi di lapangan. Hasil percobaan menunjukkan 65,8% menjawab setuju, 21,1% menjawab sangat setuju bahwa gamifikasi pembelajaran dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar responden, sedangkan 2,6 % menjawab sangat tidak setuju, 10,5% menjawab netral. kesimpulannya, mayoritas responden setuju bahwa gamifikasi pembelajaran memiliki pengaruh positif dalam capaian hasil belajar.

Abstract

The development of learning in the current era really needs technology, especially digital technology. One application of digital technology products in learning is educational games as a learning medium. Educational games are games that are used as learning media, training facilities, means of increasing knowledge, and also media for practicing attitudes and player's behavior. The low motivation of students to learn is the reason for the development of educational games. The purpose of this study was to know how far educational games can increase student motivation to learn. The approach used in this study uses a quantitative approach. This is because the problems in this study are dominant in the field. The results showed that 65.8% answered agree, 21.1% very much agree that gamification of learning can have a positive effect on the learning outcomes of respondents, while 2.6% strongly disagree, 10.5% answered neutral. In sequence, respondents almost agree that learning gamification has a positive effect on learning outcomes.

[✉] Corresponding author : Muhamad Iqbal Zea Ulhaque
Alamat : Jl. Bhaktiwariga No. 90, Jatisampurna, Bekasi
E-mail : zeaulhaque@upi.edu

PENDAHULUAN

Tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar dalam perkuliahan dapat diukur melalui keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah. Faktor keberhasilannya dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar mahasiswa. Disisi lain salah satu faktor penentu keberhasilannya adalah model dan media pembelajaran. Seorang pengampu mata kuliah harus benar-benar mampu memanfaatkan media pembelajaran secara cermat dan tepat.

Rohani menjelaskan pengertian media pembelajaran adalah suatu alat atau sejenisnya, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Maksud dari pesan tersebut adalah materi pembelajaran yang bertujuan agar keberadaan pesan dapat dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa lebih mudah (Rohani, 2019). Menurut Ningrum media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam berpikir, mendapatkan informasi, ide, dan keterampilan. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat peserta didik dapat memaksimalkan potensi kognitif yang dimilikinya (Ningrum, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Dari beberapa pendapat diatas media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dimengerti sehingga dapat membantu peserta didik dalam berfikir, mencari informasi, ide dan melatih keterampilan demi mewujudkan proses pembelajaran yang baik.

Variasi media pembelajaran memberikan dampak kepada model pembelajaran. Begitu pula sebaliknya, model pembelajaran dapat menjadi penentu penggunaan media pembelajarannya. Tayeb mengemukakan akibat arus perkembangan media pembelajaran menjadikan peranan guru semakin beralih menjadi fasilitator pada proses pembelajaran. Sehingga pola pembelajaran dengan variasi media menjadi trend pada pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Peran guru saat ini diharapkan agar dapat mendesain model pembelajaran yang dapat menggiring peserta didik untuk dapat lebih mandiri mendapatkan materi dari berbagai sumber belajar (Tayeb, 2017).

Perkembangan pembelajaran pada era saat ini telah mengalami kemajuan yang pesat. Perkembangan pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Saat ini pembelajaran yang baik mensinergikan antara pembelajaran dan teknologi. Hal ini dilakukan agar pendidikan dapat berjalan sesuai dengan kondisi zaman. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah dipadukan pada setiap kegiatan. mulai dari media pembelajaran, penyimpanan data base, referensi sumber belajar, dsb. Terlebih lagi pada era pandemi saat ini, dimana pemerintah memberlakukan program pembelajaran jarak jauh, dimana penggunaan teknologi digital semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan demi keberlangsungan pembelajaran. Salah satu penerapan dari produk teknologi digital dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran atau dapat disebut dengan gamifikasi pembelajaran.

Istilah gamifikasi pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 pada presentasinya dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur-unsur dalam game seperti poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya dengan tujuan

meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar dan memaksimalkan rasa senang dan engagement pada proses pembelajaran tersebut (Jusuf, 2016). Gamifikasi juga dianggap dapat digunakan untuk menangkap hal yang menginspirasi peserta didik untuk proses pembelajaran (Jusuf, 2016). Gamifikasi dirancang menggunakan unsur mekanik dalam game untuk memberikan solusi praktis pada penggunaannya dengan membangun sebuah ketertarikan akan unsur tersebut (Vianna et al., 2016). Kapp & Cone mendefinisikan gamifikasi secara detail sebagai metode yang memakai mekanika dengan basis game, estetika dan permainan berpikir sehingga dapat mengikat penggunaannya, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Kapp & Cone, 2012). Sehingga gamifikasi menekankan unsur kesenangan, enjoy dan ketertarikan pada unsur game yang telah bersinergi dengan konteks non game.

Fenomena saat ini banyak orang dari setiap kalangan baik muda maupun tua pada dasarnya menyukai game. Hal ini dikarenakan game memiliki karakteristik *engagement* yang kuat dengan memanfaatkan unsur rekreasi dan tantangan sehingga dapat menghilangkan stress dan rasa bosan. Sebagai seorang pengajar, game tidak bisa dijauhkan dari kehidupan sehari-hari para mahasiswanya yang memiliki hobi bermain game. Semakin dilarangnya mahasiswa untuk bermain game, semakin banyak pula usaha mahasiswa tersebut mencari cara untuk bisa menyalurkan hobinya.

Disisi lain gamifikasi pembelajaran pada mulanya merupakan metode yang disusun dari kekhawatiran tenaga pendidik. Karena pada saat ini lebih banyak peserta didik yang mudah stress dan merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang monoton. Sehingga melampiaskannya dengan cara bermain game untuk menghilangkan rasa jenuh tersebut. Setelah diriset lebih lanjut dan dibuktikan ternyata bermain game dapat memperbaiki perasaan peserta didik dan meningkatkan mood-nya dalam belajar. Atas dasar hal tersebut, banyak perguruan tinggi khususnya di Indonesia mencari cara dan melakukan riset untuk membuat metode belajar yang nyaman dan tidak membosankan. Sehingga terciptalah sebuah metode pembelajaran yang mensinergikan elemen-elemen dalam sebuah game ke dalam kegiatan belajar mengajar yang disebut dengan metode gamifikasi.

Metode ini merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan karakteristik suatu game dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga tidak akan mudah bagi peserta didik untuk merasa bosan karena pendidik memiliki variasi dalam pembelajaran. Akibat dari adanya varietas tersebut stress yang dialami peserta didik akan berkurang dan kemauan serta minat belajarnya akan bertambah. Terlebih lagi dengan adanya dukungan fitur game dalam pembelajaran seperti, pemberian reward dan kuis interaktif tentu akan meningkatkan produktivitas peserta didik dalam meningkatkan kompetisinya sesuai tantangan zaman abad ini. Dibandingkan dengan metode lainnya, bentuk dan macam macam penerapan gamifikasi tidak memaksa kepada satu syntax saja, melainkan ada berbagai cara untuk menerapkan metode gamifikasi sendiri. Hal ini tentunya akan membuat pendidik dan peserta didik terus berkembang dan mengalami kemajuan dalam mengeksplorasi kemajuan teknologi dan mengadaptasikannya ke dalam pembelajaran. Dengan begitu akan tercipta sebuah lingkungan pembelajaran yang aktif dan bergerak dinamis sesuai perkembangan teknologi sendiri.

Game dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menjadi platform untuk mengembangkan pemikiran mereka (Al-Azawi et al., 2016). Game dinilai memiliki karakteristik yang menyenangkan, terpisah ruang dan waktu, ketidakpastian, non-

produktif, diatur oleh peraturan, dan dibuat buat (Ristiana & Dahlan, 2021). Game edukasi merupakan salah satu penerapan dari konsep "Serious Game", yaitu salah satu bentuk game yang ditujukan sebagai media pembelajaran, sarana latihan, sarana dalam menambah pengetahuan, dan juga media untuk melatih sikap dan perilaku pemain. Selain itu, dampak positif dari game adalah meningkatkan kemampuan logika, sebab kita harus mencari jalan keluar atau mencari solusi untuk dapat menyelesaikan level dalam game (Agata, 2015). Dengan game edukasi, pembelajaran dapat bersifat praktek langsung (*learning by doing*), sifat interaktifnya berguna sebagai fasilitas edukasi yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional (Sri & Fujiati, 2018). Penerapan game edukasi sebagai media pembelajaran ini didasari oleh permasalahan yang selalu melanda di dalam dunia pendidikan, yaitu rendahnya motivasi mahasiswa terhadap pelajaran. Mata pelajaran yang bersifat eksak merupakan mata pelajaran yang sering dihindari oleh sebagian besar mahasiswa. Sifatnya yang abstrak membuat mahasiswa sulit untuk memahami materi, ditambah lagi masih banyak pendidik yang menggunakan metode pembelajaran yang cenderung membosankan yang kian membuat mahasiswa kehilangan motivasinya untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Hal inilah yang kemudian mendasari diciptakannya game edukasi untuk diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Zulvia T (2012:209), anak senang bermain karena itu merupakan aktivitas yang menyenangkan, dengan begitu peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Raharja, U. dkk. (2018: 120 – 124), implementasi gamifikasi dapat memacu motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan memaksimalkan pembelajaran, sebab adanya poin tambahan yang akan didapatkan di dalam game. Oleh karena itu, penerapan game edukasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar, karena pembelajaran seharusnya menyenangkan.

Ada beberapa kriteria bagi sebuah game edukasi, yaitu *overall value, usability, accuracy, appropriateness, relevance, objectives, feedback* (Nelly & Irwan, 2012). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Qurotul Aini, Untung Rahardja, Anoesyirwan Moeins, dan Ayu Martha Wardani pada tahun 2018 yang menjelaskan manfaat dari penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar mengungkapkan bahwa gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mahasiswa agar tidak terlalu jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya gamifikasi dinilai dapat mendukung mahasiswa dan nilai tambahan berupa apresiasi kontribusi dalam mengerjakan tugas. Sehingga hal tersebut dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Beberapa jenis game edukasi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah game kuis dan game teka-teki. Namun penelitian yang dilakukan oleh Hermawan, dkk (2017:195-205), yang menguji coba penggunaan game edukasi berjenis RPG, dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika. Hasil percobaan menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar pada game edukasi berjenis puzzle RPG sebesar 53,9%, dan peningkatan hasil belajar pada game edukasi berjenis RPG biasa sebesar 41,7% dan game berjenis puzzle biasa sebesar 33,9%. Dari hasil percobaan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran game edukasi dalam pembelajaran membawa dampak yang sangat positif. Meskipun mata pelajaran yang diuji cobakan adalah matematika yang merupakan mata pelajaran yang bersifat eksak dan sering dihindari oleh sebagian besar mahasiswa, namun dengan bantuan dari game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Motivasi belajar diartikan sebagai kekuatan ketertarikan untuk mengasosiasikan mahasiswa dengan kegiatan akademik. Bentuk motivasi tercermin dari keterlibatan dan keikutsertaan mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran (Gopalan et al., 2017). pengaruh

motivasi berdampak pada kesuksesan aktivitas belajar mahasiswa. Ketika seseorang kehilangan motivasinya dalam belajar maka proses pembelajaran pun akan sangat sulit untuk mencapai target yang diinginkan (Hamdu & Agustina, 2011). Putra dan frianto membagi motivasi menjadi dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Putra & Frianto, 2018). Edward dan Ryan (dalam Fahlevi & Satrya, 2020) mengungkapkan bahwa motivasi intrinsik merupakan dorongan individu yang menjadikannya tertarik pada sesuatu yang dilaksanakannya dan mengarahkan dirinya untuk terlibat dalam pekerjaan tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang didapatkan dari luar (lingkungan) yang mendorong individu untuk terlibat dalam suatu kegiatan. Gamifikasi sendiri dapat digolongkan pada salah satu bentuk motivasi ekstrinsik.

Dalam pembelajaran terdapat banyak sekali metode pembelajaran, namun mahasiswa seringkali merasa bosan. Pendidik perlu mengetahui metode pembelajaran seperti apa yang membuat mahasiswa bosan? Dari sekian banyaknya media pembelajaran yang digunakan, apakah mahasiswa pernah mendengar atau mencoba tentang game edukasi? Game edukasi apa seperti apa yang pernah mereka mainkan? Apakah itu berdampak positif bagi hasil belajar mereka? Seberapa jauh keefektifan dari game edukasi ini?. Oleh karena itu, penelitian ini akan menekankan seputar metode gamifikasi sekaligus meneliti pengaruh gamifikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan tanggapan mengenai model pembelajaran gamifikasi di kalangan mahasiswa dalam dunia pendidikan. Hasil dari penelitian ini berupa penguatan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan selama selama tiga minggu mulai tanggal 2 April 2021 s.d 22 april 2021 menggunakan *google form* yang disebar melalui aplikasi *WhatsApp*. Responden pada penelitian ini merupakan 38 mahasiswa aktif di beberapa kampus di Indonesia yang pernah melakukan metode gamifikasi pembelajaran pada mata kuliahnya. Alasan memilih mahasiswa menjadi responden pada penelitian kali ini karena mahasiswa turut serta menjadi peserta didik di perguruan tinggi dan sebagian besarnya berpotensi untuk menjadi calon pendidik. Tentunya responden perlu memiliki bekal dan ilmu yang kuat dalam penggunaan metode pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang diberikan pada responden yang terdiri dari mahasiswa yang pernah menggunakan metode gamifikasi pembelajaran serta analisis dokumen untuk menunjang pengumpulan data yang diperlukan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif. Hal ini dikarenakan permasalahan pada penelitian kali ini bersifat dominan terjadi di lapangan dan permasalahan pada penelitian ini dapat digeneralisasikan pada satu garis besar. Dengan demikian metode pendekatan secara kuantitatif lebih utama digunakan pada penelitian kali ini.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kausal eksplanatori dengan model kausal komparatif. Yaitu penelitian bertujuan untuk memperhatikan efek kausalitas antar variabel dan membandingkan hubungan itu satu sama lain. Variabel yang

dikaji pada penelitian kali ini adalah gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan data hasil survei yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari kuesioner yang dibagikan melalui *google form* kepada 38 responden di beberapa kampus di Indonesia.

Pada pertanyaan pertama peneliti menanyakan seputar metode lain yang dianggap membosankan. Adapun bentuk pertanyaannya adalah “menurut anda, apakah pembelajaran dengan metode ceramah, presentasi, dll membosankan?”



Gambar 1 - Diagram respon pertanyaan 1

Dari pertanyaan ini 78,9% dari keseluruhan responden menjawab metode ceramah, presentasi dll yang hanya memberikan pembelajaran 1 arah saja akan membosankan. Hal ini tentunya akan berefek kepada capaian hasil belajar mahasiswa.

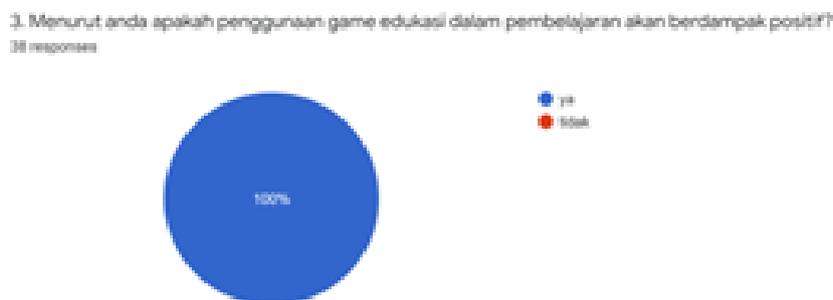
Pada pertanyaan kedua, responden ditanya mengenai pengalamannya dalam menggunakan game berbasis edukasi.



Gambar 2 - Diagram respon pertanyaan 2

Seluruh responden menjawab bahwa mereka pernah menggunakan game dalam pendidikan selama kehidupannya.

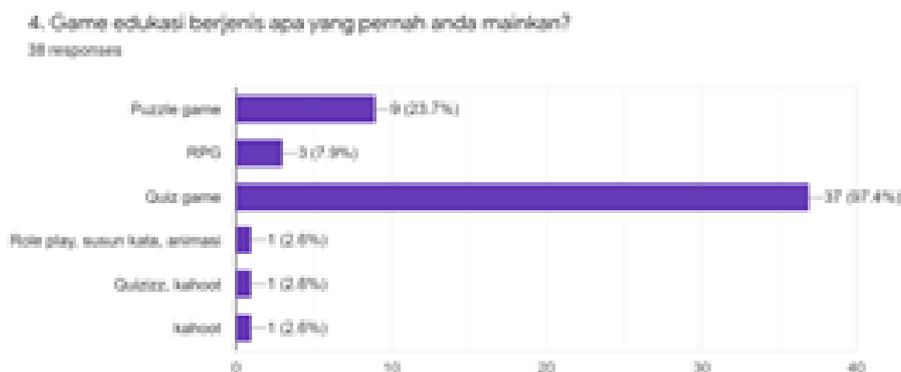
Pada pertanyaan ketiga responden ditanya mengenai apakah penggunaan game edukasi dalam pembelajaran akan berdampak positif?



Gambar 3 - Diagram respon pertanyaan 3

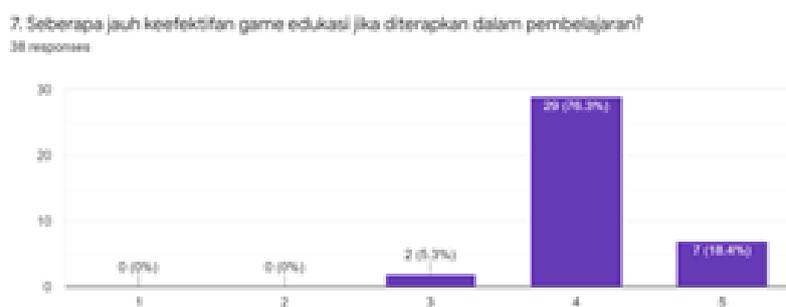
Secara keseluruhan, responden menjawab bahwa game edukasi berdampak positif bagi pembelajarannya. Sebagian responden mengungkapkan alasannya karena dengan menggunakan game akan menstimulasi otak untuk lebih senang dan fokus menyelesaikan game tersebut.

Pertanyaan keempat, responden ditanya mengenai tentang kategori game yang pernah dijadikan metode dan media dalam pembelajaran. Kategori game yang disajikan dalam jawaban diantaranya ada puzzle game, quiz game, dan RPG. Namun peneliti memberikan kolom *others* untuk mengisi jawaban selain kategori tersebut. Berikut grafik jawaban yang dipilih oleh responden.



Gambar 4 - Grafik respon pertanyaan 4

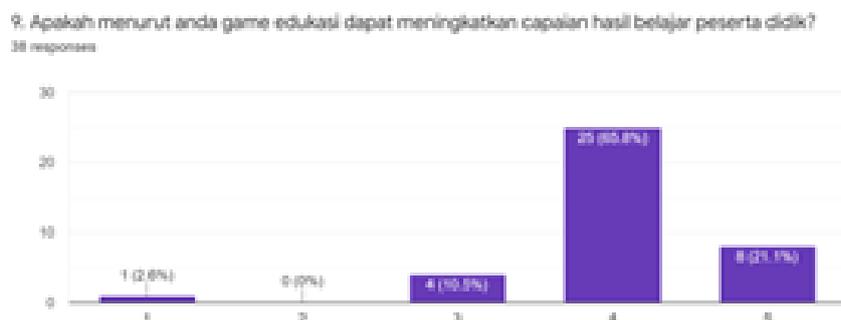
Dilihat pada grafik diatas, mayoritas jawaban responden pernah menggunakan game yang berkategori quiz game dalam pembelajaran sebanyak 97,4% dari total responden. Hal ini membuktikan bahwa kategori game tersebut sudah familiar dijadikan metode pembelajaran yang sering digunakan.



Gambar 7 - Grafik respon pertanyaan 7

Dari data tersebut, 5,3% responden menjawab netral, 76,3% responden menjawab efektif, 18,4% responden menjawab sangat efektif. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menjawab bahwa gamifikasi pembelajaran dapat menefektifikasi proses pembelajaran.

Pada pertanyaan kesembilan responden ditanya bahwa gamifikasi pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap capaian belajar peserta didik.



Gambar 8 - Grafik respon pertanyaan 8

Dari data tersebut, 2,6 % menjawab sangat tidak setuju, 10,5% menjawab netral, 65,8% menjawab setuju, 21,1% menjawab sangat setuju. Jika ditarik kesimpulan, mayoritas responden setuju bahwa gamifikasi pendidikan memiliki pengaruh positif dalam capaian hasil belajar peserta didik.

Pada pertanyaan terakhir, responden memberikan pendapat mengenai kelebihan dan kekurangan gamifikasi dalam pendidikan. berikut kelebihan dan kekurangan yang disampaikan responden secara keseluruhan.

Tabel 1 Kelebihan dan kekurangan gamifikasi pembelajaran

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Membuat audience tidak jenuh.	Memerlukan jaringan yang stabil.
2	Meningkatkan minat & hasil belajar mahasiswa.	Tidak memuat isi materi secara lengkap.
3	Lebih menarik dan menantang.	Menambah tugas kontroling dari pendidik.
4	Lebih termotivasi dalam pembelajaran.	Tidak semua peserta didik memiliki akses terhadap game tersebut.
5	Menstimulus rasa senang pada mahasiswa.	Adanya pengambilan intisari pembelajaran secara implisit.
6	Menambah wawasan dan memberikar pemahaman lebih.	

Tabel tersebut merupakan rata-rata jawaban dari responden terhadap kelebihan dan kekurangan pada gamifikasi pembelajaran. Sebagian besar responden menyatakan bahwa kelebihan utama dari gamifikasi pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik serta mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran. Kekurangan yang dominan disampaikan oleh responden adalah gamifikasi pembelajaran masih membutuhkan device dan fasilitas yang mumpuni karena tidak semua peserta didik memiliki fasilitas untuk mengikuti metode tersebut.

Secara keseluruhan, mayoritas responden pernah menggunakan metode gamifikasi pembelajaran dan membuat responden tidak bosan ketika pembelajaran. Setelah digeneralisasikan banyak efek positif yang dihasilkan dari metode gamifikasi ini. Efek negatif yang dikemukakan juga akan semakin berkurang seiring perkembangan arus teknologi.

Dalam penggunaan metode gamifikasi secara tidak langsung dapat meningkatkan sikap pembelajaran dalam aspek kognitif yang dapat meningkatkan kemahiran pelajar (Rosly & Khalid, 2017). Dengan adanya peningkatan dalam aspek kognitif gamifikasi dinilai mampu untuk memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa. Sehingga dapat membentuk perspektif baru serta membantu mahasiswa dalam memahami dan menghayati materi serta menyadari potensi yang dimilikinya. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Qurotul Aini, Untung Rahardja, Anoesyirwan Moeins, dan Ayu Martha Wardani yang mengungkapkan bahwa metode gamifikasi memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar mahasiswa. Metode ini akan menimbulkan ketertarikan bagi mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu gamifikasi juga dapat mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga gamifikasi dinilai menjadi salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan sebagian besar responden merasa bosan dengan pembelajaran 1 arah seperti ceramah, presentasi, dll. Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran terbukti sangat diminati, *Quiz game* merupakan jenis game yang paling diminati dan dianggap positif untuk digunakan saat pembelajaran. Sebagian besar

responden sepakat bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar mereka, termasuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Aini, dkk. yang mengungkapkan bahwa metode gamifikasi pembelajaran dapat menimbulkan ketertarikan sehingga berpengaruh pada motivasi belajar mahasiswa.

Hal ini membuktikan bahwa belajar itu memang harus menyenangkan, sebab saat peserta didik senang dan menikmati proses pembelajaran maka hasil yang akan dicapai pun akan memuaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Allah SWT, para pustakawan dan partisipan yang turut andil dalam penelitian yang telah memberikan bantuan dalam penulisan artikel ilmiah akademik ini. Semoga Selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT. *Aamiin*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, L. (2015). *Pengaruh Kegemaran Bermain Game Terhadap Kemampuan Menalar Mahasiswa di SDN Premulung no 94 Surakarta Tahun 2014/2015* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). *Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study*. *International Journal of Innovation, Management and Technology*. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Fahlevi, M. & Satria, A. (2020). Efek Mediasi Leader Member Exchange, Motivasi Intrinsik Dan Pemberdayaan Psikologis Pada Pengaruh Ethical Leadership Terhadap Kreativitas Aparatur Sipil Negara. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(1).
- Gopalan, V., Bakar, JA, & Zulkifli, AN (2020). Tinjauan Model dan Instrumen Teori Motivasi dalam Lingkungan Belajar. *Jurnal Ulasan Kritis*, 7 (6), 554-559.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar siswa Terhadap Prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 5 (2), 195 - 205.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.

- Husain, A., Irmawati, I., & Paus, M. (2020). Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1-21.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Kapp, KM, & Coné, J. (2012). Apa yang perlu diketahui oleh setiap chief learning officer tentang permainan dan gamifikasi untuk pembelajaran. *Departemen Teknologi Instruksional dan Institut Teknologi Interaktif*
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83-94.
- Pramuditya, S . A., Syaefullah, D., Noto, M. S. (2017). Game Edukasi RPG Matematika. *EduMa*, 6 (1), 77 - 84.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, HD, & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Jurnal Komputer Nusantara dan Aplikasinya)* , 3 (2), 120-124.
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Mahasiswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341-346.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 127-136.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rosly, M. R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144-154.
- Rozzaqiyah, H., Suryaman, M., Fitriani, R., & Nugraha, B. (2021). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Produktivitas Kerja Pegawai di UKM Tahu Sehat Cikampek. *Journal Industrial Servicess*, 6(2), 85-92.
- Sari, I. P. (2020). *Desain Pelatihan "Pembentukan" di Ombudsman Republik Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta)*.
- Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. Studi Literatur*, 110.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48-55.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al-Ta Lim*, 19 (3), 209-215.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *KOMPUTA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 1(2).
- Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2014). *Gamification, Inc. Recreating companies through games*. Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda.
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28-38.